CARLOS FILIPE ABRANTES ANTUNES PINTO

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA:
ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO

Orientador: David Manuel Maio Bota

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2022

CARLOS FILIPE ABRANTES ANTUNES PINTO

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA:
ENTRE A REALIDADE E A FICÇÃO

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias no dia 10/03/23 para obtenção do grau de Mestre em Design perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação nº160/2023, de 17 deFevereiro, com a seguinte composição:

Presidente: António José M. C.C Rodrigues (ULHT);

Arguente: Prof. Doutor Ricardo Paulo da Silva Cameira dos Santos (U. Europeia);

Orientador: Prof. Doutor David Manuel Maio Bota (ULHT).

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa

2022

Agradecimentos

Aos meus pais e ao meu irmão por tudo o que fizeram e continuam a fazer por mim e por estarem sempre ao meu lado mesmo fazendo eu muito pouco por merecê-lo.

Ao meu orientador Prof. David Bota, ao Prof. João Cunha e à Prof. Micaela Fonseca por toda a ajuda e apoio no desenvolvimento desta dissertação.

À Maria João por acreditar sempre em mim mesmo quando eu tenho as minhas dúvidas existenciais, a amizade e o apoio não conhecem distâncias.

Ao meu amigo “Zé Tó”, amigo de uma vida, não me ajudaste nem contribuíste em nada disto mas estamos sempre juntos. É até ao fim, sempre na luta!

Aos meus colegas do HEI-Lab por fazerem do nosso laboratório um espaço não só de trabalho mas de convivência saudável sem dramas nem tragédias, muito diferente da generalidade dos locais de trabalho.

Aos professores da unidade de investigação, em especial ao Prof. Pedro Gamito, pela criação de um espaço onde vale a pena trabalhar e passar os nossos dias.

E a todos aqueles que de uma forma ou de outra me moldaram e ajudaram a chegar onde estou e a ser o que sou.

A todos o meu Muito Obrigado e um grande bem haja!

Resumo

Cada vez mais nos dias de hoje a tecnologia assume um papel crucial, quer no trabalho, quer na nossa vida social. A evolução da tecnologia e a forma como esta tem "invadido" as nossas vidas poderá ter muitas desvantagens, mas no mundo académico e na investigação científica, especialmente no ramo das ciências da vida, as plataformas digitais, os novos dispositivos tecnológicos, assim como a maior acessibilidade do software e a cada vez maior potência do hardware, tem permitido uma enorme evolução não só ao nível da investigação científica mas também nas componentes terapêuticas de intervenção.

A possibilidade de simular cenários reais utilizando plataformas digitais tem sido cada vez mais preponderante nos últimos anos não só através das tecnologias imersivas (Realidade Virtual) mas também nas não imersivas, onde facilmente se consegue simular cenários reais num mundo virtual.

No entanto, um mundo virtual não é um mundo real, onde experienciamos estímulos completamente distintos, apesar disso a política continua a ser de simular situações do mundo real num mundo virtual e a interpretar esses resultados como se tivessem correspondência com a realidade.

Esta dissertação pretende explorar a possibilidade de introduzir neste tipo de aplicações aquilo que é já usado em obras de ficção, como filmes, teatro, literatura e videojogos. A **suspensão da descrença** é um conceito introduzido por Samuel Taylor Coleridge em 1817, evoluindo desde então até à sua actual definição mais comum como: **a suspensão temporária e voluntária do pensamento crítico e do raciocínio lógico para efeitos de entretenimento para disfrutar de uma obra de ficção** (Oxford English Dictionary)

Aqueles momentos nos levam a acreditar em situações completamente impossíveis e a viver estas experiências, estando imersos em mundos fictícios; havendo a possibilidade de integração no mundo académico deste tipo de aplicações, onde podemos criar novos mundos e experiências que consigam levar os participantes a suspender a descrença, que impacto poderá isso ter na investigação científica?

É esta relação entre o virtual e o real que se pretende explorar nesta dissertação, numa primeira fase tentando compreendermo-nos a nós e a enquadrar o papel da tecnologia tanto na nossa evolução como nos nossos dias. E, numa segunda fase, com a desconstrução estrutural de teorias da conspiração e desinformação, como essas estruturas se aplicam também às obras de ficção e, dessa forma, compreender e identificar os elementos narrativos essenciais para a construção de uma história que possa levar um participante neste tipo de aplicações a suspender a descrença durante a sua experiência no mundo virtual.

Palavras – Chave: Suspensão da descrença - Narrativas - Ficção - Tecnologias - Teorias da conspiração

Abstract

Technology has assumed a crucial role that increases every day, both at work and in our social lives. The evolution of technology and the way it has "invaded" our lives may have many disadvantages, but in the academic and the scientific research world, especially in the field of life sciences, digital platforms, new technological devices, as well as the greater accessibility of software and the increasing power of the hardware available, led to a massive evolution not only in terms of scientific research but also in therapeutic intervention.

The possibility to simulate real scenarios using digital platforms has been increasingly prevalent in recent years, not only through immersive technologies (Virtual Reality) but also in non-immersive ones, where real scenarios can easily be simulated in a virtual world.

However, a virtual world is not a real world, where we experience completely different stimuli, regardless the policy is still to simulate real world situations in a virtual world and then interpret those results as if it were a reflection of reality.

This dissertation aims to explore the possibility of introducing in this type of applications what is already being used in works of fiction, such as movies, theater, literature and video games, which is the **suspension of disbelief**. This concept was introduced by Samuel Taylor Coleridge in 1817, evolving since then to its current most common definition as: **the temporary and voluntary suspension of critical thinking and logical reasoning for entertainment purposes to enjoy a work of fiction**. (Oxford English Dictionary)

Those moments lead us to believe in com lete im ossible situations and to live these experiences, being immersed in fictional worlds; having the possibility of integrating in the academic world this kind of applications, where we can creste new worlds and experiences that can lead the participants to suspend disbelief, what impact could that have on scientif research?

It is this relationship between the virtual and the real that we intend to explore in this dissertation, in a first phase trying to understand ourselves and to frame the role of technology both in our evolution and in our days. And in a second phase, with the structural deconstruction of conspiracy theories and disinformation, how these structures also apply to works of fiction and, in this way, understand and identify the essential narrative elements for the construction of a story that can lead a participant in this type of applications to suspend disbelief during his experience in the virtual world.

Keywords: Suspension of disbelief - Narratives - Fiction - Technology - Conspiracy theories

Índice

Agradecimentos **5**
Resumo **7**
Abstract **9**
Introdução **17**
Capítulo 1 - O Computador Orgânico **19**
1.1 - As origens da evolução 19
1.2 - O Acidente Evolutivo 20
1.3 - O aparecimento de um novo mundo 21
1.4 - A ferramenta da linguagem 22
1.5 - O animal social 22
1.6 - As dinâmicas culturais 24
1.7 - A evolução da inteligência humana 25
Capítulo 2 - A Propaganda do Digital **27**
2.1 - Inaptos digitais 27
2.2 - Consumo vs. Produção 29
2.3 - Recreação no mundo da informação 30
2.4 - Presente e futuro 31
2.5 - Aprendizagem e Desenvolvimento 32
Capítulo 3 - Os dois Sistemas **35**
3.1 - Como operam os Sistemas 35
3.2 - Pensamento consciente e inconsciente 38
3.3 - Associação de ideias e manipulação dos Sistemas 40
3.4 - A importância do Sistema 1 41
3.5 - A influência do Sistema 2 43
Capítulo 4 - Isolamento e Reclusão **45**
4.1 - A reclusão em casa 45
4.2 - O isolamento no local de trabalho 46
4.3 - A perda dos rituais 47
4.4 - Escritório - Espaço físico e emocional 49
4.5 - A (má) influência da tecnologia 50
Capítulo 5 - O Desenvolvimento Social **55**
5.1 - Economias de Retorno 55
5.2 - Relação com o Ambiente 56

5.3 - Ambiente - Igualdade vs. Estatuto Social 57
5.4 - Sociedade de Partilha vs. Sociedades Capitalistas 59
5.5 - Cooperação vs. Egoísmo 60
Capítulo 6 - Agregando conceitos 63
6.1 - Tomada de decisões - Fazer vs. Entender 63
6.2 - Consequências do risco - Simetria vs. Assimetria 64
6.3 - Desenvolvimento - Raciocínio vs. Experimentação 65
6.4 - Descentralização de tomadas de decisão 66
6.5 - Homem vs. Máquina 67
6.6 - Experiência vs. Vivência 70
6.7 - Mapa de conceitos 71
Capítulo 7 - Introdução ao tema 75
Capítulo 8 - Desconstruir a ilusão 87
8.1 - Introdução 87
8.2 - Construção da narrativa 88
8.2.1 - As origens da narrativa 88
8.2.2 - Tipos de narrativa - Factuais vs. Fictícias 91
8.2.3 - Elementos da narrativa 92
8.2.4 - Construção de identidades (‘**us**’ versus ‘**them**’) 94
8.2.5 - Enquadramentos da narrativa 97
8.3 - Evolução da Narrativa 102
8.3.1 - As dinâmicas sociais (Teoria Social) 102
8.3.2 - As necessidades individuais 105
8.3.3 - Transmissão e contágio 106
8.3.4 - As Consequências 110
8.4 - Os processos cognitivos 116
8.4.1 - Os sistemas 116
8.4.2 - Intuição vs. Pensamento Analítico 117
8.4.3 - Ameaças e incertezas 118
8.4.4 - O sistema 2, narrativas complexas 120
Capítulo 9 - Ficção e realidade 125
9.1 - Da ficção ao facto 125
9.1.1 - Como usamos a ficção 125
9.1.2 - Evolução histórica 126
9.1.3 - Criação de novas realidades 128
9.1.4 - Ficção vs. Realidade 129
9.2 - As narrativas 131

9.2.1 - Ficção vs. não-ficção 131
9.2.2 - O mito e os blocos históricos 132
9.2.3 - Evolução nos novos media 134
9.2.4 - Novos mundos 134
9.3 - Sentir a ficção 137
9.3.1 - Os tipos de sentimentos 138
9.3.2 - Os sentimentos modificadores e auto-modificadores 140
9.4 - Acreditar na ficção 142
9.4.1 - Imaginar e acreditar 142
9.4.2 - "O código único" (*The single code)* 142
9.4.3 - Da imaginação à crença 144
Capítulo 10 - Descrição de projectos 145
10.1 - Introdução dos projectos 145
10.2 - Introdução dos conceitos 145
10.2.1 - Realidade vs. Fantasia 145
10.2.2 - Ficção vs. Não-ficção 147
10.2.3 - Produção vs. Consumo 148
10.2.4 - Retorno directo vs. Retorno diferido 148
10.2.5 - Tomadas de decisão - Pessoa vs. Sistema 149
10.2.6 - Sistema 1 vs. Sistema 2 150
10.2.7 - Narrativo vs. Não-narrativo 150
10.2.8 - Pensamento analítico vs. Intuição 151
10.3 - Projecto 1 - What's behind door number 2? 153
10.3.1 - Análise do projecto 154
10.4 - Projecto 2 - LPCC 155
10.4.1 - Análise do projecto 155
10.5 - Projecto 3 - Conformity 157
10.5.1 - Análise do projecto 158
10.6 - Projecto 4 - Dissonance 159
10.6.1 - Análise do projecto 159
10.7 - Projecto 5 - Com@Rehab 161
10.7.1 - Análise do projecto 161
10.8 - Projecto 6 - Bidirectional Violence 163
10.8.1 - Análise do projecto 163
Capítulo 11 - A proposta 165
11.1 - Análise de projectos existentes 165
11.2 - Descrição breve do objectivo da proposta 169

11.3 - Outros conceitos não mencionados 171
11.4 - Possível aplicação: Terapia/Investigação Científica 172
11.4.1 - Briefing 172
11.4.2 - Narrativa 172
11.4.3 - Fantasia/Ficção 174
11.4.4 - Objectivo da possível aplicação 175
11.5 - Possível aplicação: Educação 176
11.5.1 - Briefing 176
11.5.2 - Produção 176
11.5.3 - Retorno diferido 178
11.5.4 - Pensamento Analítico 178
11.5.5 - Objectivo da possível aplicação 179
11.6 - Possível aplicação: Desenvolvimento 181
11.6.1 - Briefing 181
11.6.2 - Breve introdução 181
11.6.3 - Fantasia-Ficção-Consumo-Narrativa 183
11.6.4 - Objectivo da possível aplicação 184
11.7 - Proposta para desenvolvimento 187
11.8 - Exemplo de uma Aplicação para Desenvolvimento 191
11.8.1 - Breve descrição do jogo: 191
11.8.2 - Interacções no âmbito da terapia 191
11.8.3 - Cenários possíveis 192
11.8.4 - Como está este jogo ligado à proposta: 193
Conclusão **195**
Bibliografia **197**

Índice de Figuras

Figura 1 – Destiny 2, Bungie (2017)..... 146
Figura 2 - Dead Space, Electronic Arts (2008), Remake (2023)..... 146
Figura 3 – Valheim, Iron Gate Studio (2021)..... 147
Figura 4 - Recriação de King's Landing (Game of Thrones) no jogo Minecraft desenvolvida por um jogador..... 148
Figura 5 – Grand Theft Auto V, Rockstar (2013)..... 149
Figura 6 – Gráfico representativo de fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi (1990)..... 150
Figura 7 – Abertura de Star Wars: Episode IV – A New Hope (1977)..... 151
Figura 8 – Projeto: What's behind door number 2..... 153
Figura 9 - Gráfico referente à aplicação "What's behind door number 2?..... 154
Figura 10 – Projecto LPCC (Liga Portuguesa Contra o Cancro)..... 155
Figura 11 - Gráfico referente à aplicação "LPCC"..... 156
Figura 12 - Conformity..... 157
Figura 13 - Gráfico referente à aplicação "Conformity"..... 158
Figura 14 - Dissonance..... 159
Figura 15 - Gráfico referente à aplicação "Dissonance"..... 160
Figura 16 – Projecto Com@Rehab..... 161
Figura 17 - Gráfico referente à aplicação "Com@Rehab"..... 162
Figura 18 – Projecto Bidirectional Violence..... 163
Figura 19 - Gráfico referente à aplicação..... 164
Figura 20 - Matriz de posicionamento com os conceitos Realidade/Fantasia e Ficção/Não-ficção..... 165
Figura 21 - Matriz de posicionamento com os conceitos Produção/Consumo e Retorno diferido/directo..... 166
Figura 22 - Matriz de posicionamento com os conceitos Tomadas de decisão da Pessoa / Sistema e Sistema 1 / Sistema 2..... 167
Figura 23 - Matriz de posicionamento com os conceitos de..... 168
Figura 24 - Gráfico com média global aproximada dos diferentes conceitos nos projectos analisados..... 170
Figura 25 - Matriz de posicionamento da possível aplicação para terapia/Investigação científica..... 173
Figura 26 – Resident Evil 2 Remake, Capcom (2019)..... 174
Figura 27 - Gráfico referente à proposta de possível aplicação para terapia/investigação científica..... 175

Figura 28 – Matriz de posicionamento da possível aplicação no âmbito educativo 177
Figura 29 – Cyberpunk 2077, CD Projekt Red (2020) 177
Figura 30 – Civilization VI, Firaxis Games (2016) 178
Figura 31 - Gráfico referente à proposta de possível aplicação no âmbito educativo 179
Figura 32 – Matriz de posicionamento de uma possível aplicação para desenvolvimento cognitivo 182
Figura 33 – Batman: The Enemy Within, Telltale Games (2012) 183
Figura 34 – Heavy Rain, Quantic Dream (2010) 183
Figura 35 - Gráfico referente à proposta de uma possível aplicação para desenvolvimento cognitivo 185
Figura 36 – Mirror's Edge Catalyst, Electronic Arts (2016) 191
Figura 37 – Summit One Vanderbilt, New York, NY, USA 192
Figura 38 – Man on a Ledge (2012) 192

Introdução

O objectivo desta dissertação é explorar o conceito de suspensão da descrença e de que forma este poderia ser aplicado num contexto académico de investigação ou num âmbito terapêutico.

Com a evolução da tecnologia e das plataformas digitais, cada vez mais estas estão a ser integradas para recolha de dados no âmbito da investigação e uso num contexto científico, utilizando-se cada vez mais simulações desenvolvidas em ambientes virtuais, imersivos e não imersivos. No entanto, dentro de uma simulação num mundo virtual, um eventual participante não está sujeito ao mesmo estímulo de um "mundo real", levando a que os dados recolhidos numa simulação, embora tenham utilidade numa fase conceptual, não tenham a mesma precisão de outros que sejam recolhidos no "mundo real".

Nesta dissertação tentou-se fazer uma desconstrução de narrativas que levem a que se possa criar um estado de suspensão da descrença. Esta seria aplicada através de narrativas dentro ambientes virtuais, em aplicações desenvolvidas num contexto académico de investigação.

As questões essenciais a que se pretende responder nesta dissertação são:

- Pode um ambiente virtual simular, de alguma forma, o mundo real num contexto de investigação, através da introdução de estímulos externos?
- Será a utilização de cenários do mundo real a melhor forma de recolher dados que ofereçam a precisão necessária que permita tirar conclusões científicas?
- Será possível introduzir novos estímulos num mundo virtual que substituam os estímulos do "mundo real"?

Para se explorar este tema de forma poder responder a estas questões, procurou-se, em primeiro lugar, fazer um enquadramento teórico e histórico na importância da técnica na evolução do Homem, como forma de transmissão de conhecimentos e tradições; Assim como entender a relevância das dinâmicas sociais ao longo do tempo e como estas impactaram a nossa evolução, não só de um ponto de vista emocional como epistémico; A forma como evoluímos como animal social e a forma como as nossas sociedades evoluíram como resultado do nosso comportamento. Nesta primeira fase procurou-se também introduzir o papel das tecnologias nesta evolução, e a forma como estas influenciaram estas evoluções individuais e sociais.

Numa segunda fase, com a introdução do tema, tentou perceber-se o papel da desinformação e como esta, apesar de não ser um fenómeno novo, precedendo a introdução das novas tecnologias em milhares de anos, mas como este fenómeno da desinformação se encaixou nas novas tecnologias, crescendo exponencialmente com o crescimento da tecnologia e com a sua preponderância no nosso dia-a-dia.

Finalmente, através da desconstrução dos elementos que compõem este tipo de narrativas de desinformação e conspirativas, fazer a sua relação com as narrativas de ficção, identificando-se assim os diferentes componentes que são necessários para criar narrativas que possibilitem a criação de suspensão da descrença no público.

Capítulo 1 - O Computador Orgânico

"[O] meu objetivo central é descrever como esse computador orgânico – a forma pela qual eu me refiro ao cérebro humano – alcançou a sua configuração atual e, no processo, adquiriu os meios para gerar uma série de comportamentos humanos que provaram ser essenciais para a ascensão do Verdadeiro Criador de Tudo como o centro do universo humano."

(Nicolelis, Miguel, O verdadeiro criador de tudo, 2020, p. 26)

1.1 - As origens da evolução

Embora a forma como o cérebro humano evoluiu seja conhecida, continuam a existir muitas dúvidas, hoje em dia, sobre a origem deste processo que levou à evolução do cérebro humano e a "cascata de eventos que precipitou o surgimento dessa incomparável adaptação neurológica" (Nicolelis, M., 2020, p. 26)

Segundo Nicolelis (2020) o primeiro factor apontado por antropólogos e paleontólogos como a causa para esta evolução e para o aumento da complexidade do comportamento humano foi a encefalização, em que o cérebro humano terá triplicado de tamanho desde os 400 centímetros cúbicos da Lucy (*Australopithecus afarensis*) até aos cerca 1200 do *Homo sapiens*.

> "O fator primordial que tem que ser levado em conta quando esses números são analisados é que, ao fim desses dois milhões e meio de anos de evolução, os cérebros da nossa linhagem humana cresceram muito mais que o resto do corpo. Isso significa que o crescimento em volume da massa cerebral humana, de aproximadamente três vezes, gerou um sistema nervoso que é por volta de nove vezes maior do que seria esperado para qualquer outro mamífero com o mesmo peso corpóreo que o nosso!" (Nicolelis, M., 2020, p. 27)

Nicolelis explica esse facto com o "aumento do volume do córtex cerebral, a fatia convoluta de tecido neural que forma a camada mais externa do sistema nervoso central." (Nicolelis, M., 2020, p. 29)

> "Esse dado é particularmente relevante porque o córtex está intimamente envolvido com a gênese das nossas capacidades cognitivas mais elaboradas, o extrato mental que verdadeiramente define a essência do que é ser humano. Na maioria dos primatas, o córtex corresponde a aproximadamente 50% do volume cerebral total. No ser humano, porém, o volume do córtex chega a quase 80% da massa do sistema nervoso central." (Nicolelis, M., 2020, p. 29)

Um cérebro como o do ser humano consome grandes quantidades de energia porque "apesar de representar apenas 2% do peso corpóreo, nosso cérebro consome cerca de 20% de toda energia gerada por cada um de nós" (Nicolelis, M., 2020, p. 29)

> "Isso significa que os nossos ancestrais se confrontaram com duas possibilidades: ou eles precisaram ingerir muito mais comida por dia, expondo-se por mais tempo à mira dos predadores [...] ou modificaram a sua dieta básica para obter refeições com teor calórico mais elevado. O superávit energético começou a se materializar quando hominídeos modificaram a sua dieta original, baseada em folhagem e frutas, incorporando uma fonte alimentar capaz de gerar um superávit energético muito maior por volume ingerido. Foi assim que a carne animal (bem como a medula dos ossos), rica em proteína e gordura, passou a fazer parte permanente do menu dos nossos ancestrais." (Nicolelis, M., 2020, p. 29)

Esta situação acabou por ser facilitada com a descoberta de como produzir e controlar o fogo que possibilitou o consumo de alimentos mais energéticos em comparação com os que eram consumidos até então.

1.2 - O Acidente Evolutivo

Esta sequência de eventos que iniciou o desenvolvimento da nossa espécie, deu-se a um acidente evolutivo que fez com que fossemos os únicos primatas a andar erectos o que aumentou o nosso "alcance" e potenciou o nosso desenvolvimento.

> "Quando os nossos ancestrais começaram a andar eretos, cerca de quatro milhões de anos atrás, eles aumentaram significativamente o alcance espacial das suas expedições diárias em busca de comida e abrigo. No tempo devido, essa fabulosa adaptação biológica permitiu aos hominídeos africanos se espalharem pela costa e pelo interior do continente e, subsequentemente, pelo mundo. Dessa forma, as primeiras ondas de colonização humana do planeta Terra, e as raízes do processo que hoje é conhecido como "globalização" , foram impulsionadas pelos pés de imigrantes andarilhos em busca de melhores condições de vida." (Nicolelis, M., 2020, p. 38)

Nicolelis (2020) considera que esta possibilidade de andar erecto fez mais do que aumentar o alcance territorial do ser humano.

> "Ela libertou os braços dos nossos ancestrais, permitindo que eles pudessem começar a exibir uma variedade de outros comportamentos motores, alguns dos quais envolvendo movimentos finos e precisos dos polegares e de outros dedos das mãos. Combinado com um aprimoramento seletivo dos circuitos corticais frontoparietais (que conectam neurônios nos lobos frontais e parietais do córtex), o bipedismo nos ofereceu a chance de usar as mãos para produzir uma variedade de ferramentas especializadas." (Nicolelis, M., 2020, p. 39)

1.3 - O aparecimento de um novo mundo

Esta capacidade do ser humano para criar ferramentas permitiu-lhe olhar para o mundo de outra forma e principalmente para o meio que o rodeia, esta capacidade de "transformar objetos do mundo exterior, combinada com a disseminação desse novo conhecimento por todo um grupo social, certamente define um dos atributos neurológicos que diferencia a nossa espécie dos outros primatas." (Nicolelis, M., 2020, p. 39).

> "O fenômeno por meio do qual as mesmas estruturas cerebrais, presentes em diferentes indivíduos, são ativadas simultaneamente pela execução de um ato motor de um membro desse grupo social é comumente conhecido como "ressonância motora". Se os observadores desse ato motor começam a reproduzir os comportamentos motores observados por eles, estamos diante do fenômeno de "contágio motor". Quando esse contágio se manifesta depressa, o fenômeno passa a ser referido como "mímica"." (Nicolelis, M., 2020, p. 39-40).

Para Nicolelis existem duas formas de contágio que podem levar a um novo acto motor: a emulação e a imitação. A emulação foca-se em copiar o resultado observado, enquanto que a imitação "expande consideravelmente o foco para incluir a reprodução ou a cópia de todo o processo necessário para atingir um objetivo." (Nicolelis, M., 2020, p. 41).

> "[A] ressonância e o contágio motor garantirão que essa nova visão espalhe-se e contamine (quase como um vírus) um número elevado de outros indivíduos de um grupo social. Esse verdadeiro recrutamento mental é responsável, então, pela criação de uma Brainet coesa voltada à confecção de um utensílio que melhora os métodos empregados tanto no processo de manufatura como no acúmulo do conhecimento e da experiência obtidos por todo um grupo social humano, bem como a distribuição desse patrimônio intelectual para futuras gerações." (Nicolelis, M., 2020, p. 41-42)

Esta capacidade do ser humano de evoluir os processos e transmiti-los a gerações levou a que se evoluísse continuamente os processos de produção, melhorando também a qualidade das ferramentas que eram produzidas "levando ao desencadeamento de uma verdadeira revolução" (Nicolelis, M., 2020, p. 42) na qualidade de vida dos nossos antepassados.

> "A acumulação, o refinamento e a transmissão de conhecimento por Brainets humanas pode explicar também o surgimento da mais temida e eficiente arma usada pelos nossos ancestrais pré-históricos durante a caça de grandes presas. Refiro-me à capacidade humana de planejar e coordenar a atividade conjunta de grandes aglomerados humanos. Essa tarefa hercúlea envolve não só a habilidade de comunicar-se efetivamente, e a cada instante no tempo, com todos os indivíduos que formam um grupo de caça, como também de coordenar uma série de outras atividades mentais mais sutis que permitem que cada indivíduo desse grupo, bem como os seus líderes, seja capaz de reconhecer o que outros parceiros pensam sobre toda a empreitada, bem como os papéis alocados a cada um." (Nicolelis, M., 2020, p. 43)

Nicolelis (2020) considera as *Brainets* humanas como o mecanismo fundamental que define o universo humano cuja função central se concentra no "processo de aprendizado

coletivo, refinamento e transmissão de conhecimento como um produto do 'cérebro coletivo' de um grupo humano." (Nicolelis, M., 2020, p. 37). Sendo o "mais poderoso, mais criativo e efetivo e, em alguns casos, o mais fatal computador orgânico distribuído criado pelos passos cegos e aleatórios do processo de seleção natural" (Nicolelis, M., 2020, p. 25)

1.4 - A ferramenta da linguagem

Seria então necessário arranjar uma forma de manter a integração e coesão social com um número tão grande de indivíduos, "Dunbar argumenta que a nossa espécie se valeu de outra inovação comportamental para alcançar o mesmo objetivo de harmonia social atingido por outras espécies de primatas: a linguagem." (Nicolelis, M., 2020, p. 35)

> "Complementada por gestos, grunhidos e assobios, a linguagem oral articulada ofereceu à nossa espécie um meio muito eficiente para manter unido um grande grupo de seres humanos. De fato, Dunbar propôs um exemplo muito interessante do impacto da linguagem oral como forma de amálgama social humana. Ao estudar o conteúdo de conversas dispersas por diferentes grupos sociais na Inglaterra contemporânea, ele descobriu que, não importa quem esteja envolvido na conversa, aproximadamente dois terços destes diálogos revolvem ao redor das nossas vidas sociais." (Nicolelis, M., 2020, p. 35)

Apesar da elegância e simplicidade da teoria de Dunbar, Nicolelis (2020) afirma que "o processo de evolução raramente segue uma cascada linear de eventos como a teoria dele sugere." (Nicolelis, M., 2020, p. 36)

> "Pelo contrário, loops causais parecem interagir uns com os outros em paralelo, de sorte que múltiplos atributos tenderam a coevoluir, como resultado de uma pressão seletiva qualquer, e, portanto, influenciar a evolução um do outro. Como vários autores argumentaram desde que Dunbar propôs a sua hipótese do cérebro social nos anos 1990, essa cadeia causal convoluta provavelmente influenciou a relação entre o crescimento do córtex e o aumento da complexidade dos comportamentos sociais. Para começar, pode-se afirmar que o crescimento do cérebro e o surgimento da linguagem oral não só foram facilitados, como foram necessários, ou potencializados, pelo crescimento em complexidade dos comportamentos sociais humanos." (Nicolelis, M., 2020, p. 36)

1.5 - O animal social

Embora existam vários factores que podem ser importantes para explicar como foi possível satisfazer as necessidades de um cérebro mais volumoso relativamente à massa

corporal, como “as novas fontes energéticas para manter cérebros de maior volume” (Nicolelis, M., 2020, p. 30), estes não servem para explicar a razão para o seu crescimento nem como “como os extraordinários sistemas nervosos surgiram pela primeira vez” (Nicolelis, M., 2020, p. 30).

> “[U]ma hipótese mais plausível para explicar o crescimento do cérebro de primatas e seres humanos começou a se materializar nos anos 1980, quando Richard Byrne e Andrew Witten propuseram que o volume do cérebro dos grandes símios e dos humanos cresceu desproporcionalmente em função do grande aumento em complexidade das sociedades formadas por essas espécies. Conhecida como a Teoria Maquiaveliana da Inteligência (TMI), essa hipótese propunha que, para que os grupos sociais formados por diferentes espécies de símios e pelos seres humanos sobrevivessem e prosperassem, cada indivíduo tinha que lidar com a tremenda complexidade derivada da dinâmica extremamente fluida que rege as relações sociais estabelecidas por membros dessas espécies.” (Nicolelis, M., 2020, p. 30)

Para Nicolelis (2020) “cada indivíduo teria que ser capaz de adquirir e interpretar apropriadamente o conhecimento social derivado do funcionamento cotidiano da sociedade em que ele se encontrava, de sorte a identificar tanto amigos e colaboradores como potenciais competidores e inimigos.” (Nicolelis, M., 2020, p. 30)

> “De acordo com Byrne e Witten, portanto, o enorme desafio mental envolvido no processamento de grandes quantidades de informação social ditou que símios e, principalmente, seres humanos desenvolvessem cérebros desproporcionalmente maiores que seus ancestrais.” (Nicolelis, M., 2020, p. 30-31)

Este crescimento do cérebro foi necessário para o “estabelecimento de um mapa social neural que descreve a complexidade e a dinâmica do grupo social a que cada indivíduo pertence e interage no seu cotidiano.” (Nicolelis, M., 2020, p. 31)

> “Assim, essa teoria postula que cérebros grandes como o nosso são capazes de desenvolver uma representação neural conhecida como “teoria da mente”. Basicamente, essa extraordinária habilidade cognitiva nos dotou da capacidade não somente de reconhecer que outros membros do nosso grupo social possuem os próprios estados mentais individuais, mas também que cada um de nós pode continuamente gerar hipóteses à medida que interagimos com esses indivíduos, sobre o que cada um dos estados mentais de outras pessoas pode ser e significar para nossas interações com elas. Ou seja, ter uma teoria da mente nos permite avaliar o que outras pessoas estão pensando, seja sobre nós, seja sobre outros membros do nosso grupo social.” (Nicolelis, M., 2020, p. 31)

Robin Dunbar (antropólogo e psicólogo evolucionista britânico da Universidade de Oxford) nos anos 1990 que a partir do estudo de diversas espécies de primatas concluiu que “o tamanho do grupo social de cada uma das espécies de primatas está correlacionado de forma linear ao logaritmo da fração de volume do córtex[1] de cada uma dessas espécies” (Nicolelis, M., 2020, p. 32)

[1] 1 A fração de volume do córtex é obtida dividindo-se o volume absoluto do córtex pelo volume absoluto total do cérebro de cada espécie

> "Em outras palavras, com uma simples linha reta é possível estimar o tamanho ideal estabelecido pelo grupo social de uma espécie de primatas, bastando para esse cálculo obter a fração de volume ocupado pelo córtex no cérebro de cada espécie. Em homenagem a essa fantástica descoberta, a estimativa do tamanho do grupo social de uma espécie passou a ser conhecida como o número de Dunbar para dada espécie." (Nicolelis, M., 2020, p. 32)

Segundo a "Teoria do cérebro social" de Dunbar, "o córtex superdimensionado nos dotou de capacidades mentais que nos permitem lidar com um grupo social formado por aproximadamente 150 indivíduos." (Nicolelis, M., 2020, p. 32). Número esse que corresponde aos dados recolhidos sobre as populações de diversas aldeias no período Neolítico.

> "Posteriormente, outra hipótese proposta por Dunbar – de que existe um limite máximo de complexidade social que cada um de nós é capaz de gerenciar, usando apenas as nossas interações interpessoais, sem o auxílio de nenhum outro método artificial de gerenciamento ou controle social – foi testada em instituições (como empresas) que subitamente ultrapassaram o número de 150 indivíduos. Acima desse patamar, verificou-se a necessidade imperativa de introduzir supervisores, diretores e uma série de ferramentas e processos administrativos para se manter a par da dinâmica do grupo social humano que interage nessas organizações." (Nicolelis, M., 2020, p. 33)

1.6 - As dinâmicas culturais

Nicolelis (2020) dá o exemplo de Joseph Henrich (professor do departamento de biologia evolutiva humana da Universidade de Harvard) que "defende veementemente a proposta de que a cultura humana desempenhou papel central na impulsão da evolução humana e, possivelmente, no crescimento cerebral." (Nicolelis, M., 2020, p. 36-37)

> "Henrich descreve, em detalhes, a sua teoria de como a transmissão de "práticas, procedimentos, técnicas, heurísticas, ferramentas, motivações, valores e crenças" por um grande número de gerações nos transformou em "animais culturais" por excelência. Ao aprender com os outros membros do seu grupo social, combinar o conhecimento acumulado e transmiti-lo para os nossos grupos sociais e, depois, para gerações futuras, a cultura humana não só proveu melhores meios de sobrevivência, como, eventualmente, criou uma nova pressão seletiva que favoreceu aqueles indivíduos mais capazes de aprender e assimilar esse patrimônio cultural." (Nicolelis, M., 2020, p. 37)

Segundo Henrich, as dinâmicas humanas num determinado grupo social "geram produtos culturais como uma propriedade emergente do relacionamento paralelo dos múltiplos cérebros individuais pertencentes a esse grupo." (Nicolelis, M., 2020, p. 37).

> "De acordo com a visão de Henrich, o sucesso evolucionário experimentado pelo Homo sapiens depende muito mais da nossa habilidade de tirar vantagem do nosso cérebro coletivo que do poder do cérebro individual de cada um de nós." (Nicolelis, M., 2020, p. 37)

1.7 - A evolução da inteligência humana

Para Nicolelis (2020) todos estes factores, a linguagem, capacidade de criar ferramentas, teoria da mente e a inteligência social explicam o processo que levou ao crescimento "explosivo" do cortex humano em 2.5 milhões de anos de evolução. Faltando no entanto explicar como essas inovações evolutivas conseguiram funcionar em simultâneo de forma fluida no cérebro humano.

Steven Mithen (professor de arqueologia da Universidade de Reading), propôs uma hipótese que pode ajudar a explicar "como uma mente holística, capaz de exibir fluidez cognitiva como a nossa, pode ter emergido pela fusão de atributos e capacidades mentais específicos." (Nicolelis, M., 2020, p. 44).

Mithen identificou três fases genéricas: uma primeira que se podia definir como uma "inteligência geral, uma série de rotinas genéricas voltadas para o aprendizado e a tomada de decisões" (Nicolelis, M., 2020, p. 44); uma segunda fase em que "os nossos ancestrais adquiriram novas inteligências individuais, como linguagem, capacidade de confecção de ferramentas e teoria da mente" (Nicolelis, M., 2020, p. 44); e finalmente uma fase final em que "os módulos individuais seriam finalmente integrados ou fundidos em uma entidade única e coerente que teria dado origem à mente humana moderna." (Nicolelis, M., 2020, p. 44).

> "Nesse ponto, tanto a informação como o conhecimento adquiridos por cada um desses módulos – ou circuitos neurais especializados – poderiam ser trocados livremente entre eles, em um processo que eventualmente levou ao aparecimento de novos derivativos mentais e novas habilidades cognitivas que dotaram a mente humana com as suas características de fluidez, criatividade, intuição e a possibilidade de gerar novas ideias e inovações que não teriam sido produzidas independentemente por módulos isolados." (Nicolelis, M., 2020, p. 44).

Segundo Nicolelis (2020) outra forma de explicar esta fusão de inteligências seria através de uma análise neurobiológica do cérebro em que poderíamos comparar a anatomia do cérebro humano e a sua evolução com a de outros primatas.

> "Em geral, o neocórtex é formado por dois componentes principais: a substância cinzenta e a branca. A cinzenta contém grandes aglomerados de neurônios, principal célula do sistema nervoso, cercados por outros tipos de células, conhecidas coletivamente como "glia" , que desempenham múltiplas outras funções de suporte aos neurônios. A branca, por sua vez, é formada por uma vasta rede de nervos, empacotados em feixes. Esses feixes nervosos provêm a extensa rede de cabos necessária para conectar as áreas corticais que definem os quatro

> principais lobos do córtex – frontal, parietal, temporal e occipital – em cada hemisfério cerebral." (Nicolelis, M., 2020, p. 46).

Nos anos 1990, John Allman (neurocientista do Instituto de Tecnologia da Califórnia) descobriu uma relação exponencial entre o volume de substância cinzenta e a branca, em que a substância branca correspondia a 4/3 da substância cinzenta, o que indica que "à medida que o córtex acresce neurônios, o volume da substância branca cresce muito mais rapidamente" (Nicolelis, M., 2020, p. 47).

> "A explosão volumétrica da substância branca do lobo frontal humano, em concomitância com a expansão das áreas associativas do córtex parietal e temporal, indica que uma proporção muito maior do córtex humano passou a se dedicar à gênese de pensamento abstrato e conceitual de alta complexidade, o tipo de material neural que define as nossas habilidades cognitivas únicas." (Nicolelis, M., 2020, p. 48)

Para os neurocientistas estes circuitos corticais envolvidos na forma como o cérebro humano evoluiu situavam-se "nas difusas redes formadas pelas verdadeiras autoestradas nervosas que conectam reciprocamente áreas corticais residentes nos lobos frontal, parietal e temporal" (Nicolelis, M., 2020, p. 48-49). Esta rede neural, é identificada por Nicolelis (2020) como "o substrato orgânico computacional que deu origem ao Verdadeiro Criador de Tudo." (Nicolelis, M., 2020, p. 49)

> "Usando a gigantesca gama de informação, a minha conclusão é simples: para possibilitar a evolução de grandes e complexos agrupamentos sociais, capazes de gerar elaborados comportamentos, incluindo a capacidade de adquirir e transmitir uma cultura própria por milênios a fio, o cérebro humano precisou acumular mais neurônios. Todavia, tão importante quanto o volume neuronal, para atingir o seu cume cognitivo, o padrão de conectividade neural único do cérebro provavelmente desempenhou papel ainda mais essencial para o surgimento das faculdades mentais extraordinárias que fazem parte da certidão de nascimento da nossa espécie, lavrada pelas mãos invisíveis do processo evolutivo." (Nicolelis, M., 2020, p. 49)

Para Nicolelis a criação de ferramentas serviu não só para satisfazer necessidades individuais mas teve também um papel importante nas dinâmicas sociais no desenvolvimento da nossa espécie em que a "confecção de um utensílio que melhora os métodos empregados tanto no processo de manufatura como no acúmulo do conhecimento e da experiência obtidos por todo um grupo social humano" (Nicolelis, M., 2020, p. 41-42). Especialmente se tivermos em contas as fases de inteligência identificadas por Mithen, a "distribuição desse patrimônio intelectual para futuras gerações" (Nicolelis, M., 2020, p. 42) foi uma sequência da terceira fase da inteligência humana, integrando os dois módulo de processos de decisão e comunicação, que formam a "mente humana moderna." (Nicolelis, M., 2020, p. 44)

Capítulo 2 - A Propaganda do Digital

"[N]a sua grande maioria, [os] jovens sentem dificuldade em dominar as competências informáticas mais rudimentares: configurar a segurança dos dispositivos; usar os programas informáticos básicos (processamento de texto, folhas de cálculo, etc.); editar um vídeo; desenvolver um programa simples (não importa o tipo de linguagem); configurar um programa de salvaguarda de dados; estabelecer urna conexão remota; acrescentar memória a um computador; lançar ou desativar a execução de alguns programas no arranque do sistema operativo, etc. "

(Desmurget, Michel, A Fábrica de Cretinos Digitais, 2021, p. 33)

2.1 - Inaptos digitais

Para Desmurget (2021) com a evolução da tecnologia e das plataformas digitais tem-se criado uma narrativa para descrever as novas gerações em que "os ecrãs transformaram estruturalmente o funcionamento intelectual e a relação com o mundo dos jovens, os agora apelidados *digital natives*" (Desmurget, M., 2021, p. 28) que é caracterizada por três traços distintos: "o zapping, a impaciência e o coletivo." (Desmurget, M., 2021, p. 28).

> "Esperam uma resposta imediata: tudo se deve passar depressa, mesmo muito depressa! Gostam de trabalhar em equipa e possuem uma cultura digital transversal intuitiva, até mesmo instintiva. Compreenderam a força do grupo, da entreajuda e do trabalho colaborativo." (Desmurget, M., 2021, p. 28)

Esta narrativa procura enquadrar esta geração como inseparável das tecnologias digitais, estando constantemente ligada à internet e às redes sociais onde "abordam os problemas apoiando-se na experimentação, nos diálogos com os que os rodeiam, na cooperação transversa em projetos específicos" (Desmurget, M., 2021, p. 28). sendo "falantes nativos da tecnologia, fluentes na linguagem digital dos computadores, videojogos e Internet»; «são rápidos, multitarefas e perdem o interesse facilmente»" (Desmurget, M., 2021, p. 28).

Uma das causas desta suposta "evolução", será o actual sistema de ensino desta geração, cujas abordagens pedagógicas estarão desactualizadas para esta nova geração

> "Os alunos de hoje já não são as pessoas para as quais o nosso sistema educativo foi concebido. [...] [Eles] pensam e processam a informação em moldes fundamentalmente distintos dos seus

> predecessores.» «Na verdade, são tão diferentes de nós que já não podemos nem usar o nosso conhecimento do século xx nem o nosso treino enquanto guias para o que é melhor para eles em termos educacionais." (Desmurget, M., 2021, p. 28)

De uma forma geral, Desmurget (2021) resume, diversos autores e estudos que definem esta nova geração dos *digital natives* segundo três premissas:

> "(1) a omnipresença dos ecrãs engendrou uma nova geração de seres humanos, totalmente diferente das anteriores; (2) os elementos desta geração são peritos no manuseamento e na compreensão de ferramentas digitais; (3) para manter uma certa eficácia (e credibilidade), o sistema escolar deve imperativamente adaptar-se a esta revolução." (Desmurget, M., 2021, p. 29)

No entanto, Desmurget indica que não existem quaisquer dados ou provas que suportem esta narrativa dos nativos digitais, existindo uma "clara disparidade entre a confiança com que são feitas certas reivindicações e as respetivas provas" (Desmurget, M., 2021, p. 29).

> "Na prática, a principal objeção levantada pela comunidade científica ao conceito de *digital native* é de uma simplicidade desconcertante: a nova geração supostamente apelidada nesses moldes não existe." (Desmurget, M., 2021, p. 30)

A definição existente dos *digital natives* resume apenas uma das muitas minorias que compõem esta nova geração que se assemelha "muito mais a uma «coleção de minorias» do que a um grupo uniforme" (Desmurget, M., 2021, p. 30).

> "No âmago desta geração, a amplitude, a natureza e a competência das práticas digitais variam consideravelmente em função da idade, do sexo, do tipo de estudos, da bagagem cultural e/ou do estatuto socioeconómico." (Desmurget, M., 2021, p. 30).

Mais do que a definição dos digital natives não se enquadrar nestas novas gerações, as provas são exactamente opostas, para Desmurget (2021) estas novas gerações de crianças e adolescentes revelam uma enorme inaptidão para lidar com as novas tecnologias. Considerando que "ao contrário das belas crenças populares, a esmagadora maioria dos nossos aspirantes a geeks apresenta, para além de um uso recreativo escandalosamente básico, um nível de domínio das ferramentas digitais, no melhor dos casos, hesitante" (Desmurget, M., 2021, p. 32). Este facto é considerado, pela Comissão Europeia, como "no topo da lista dos fatores suscetíveis de travar a digitalização do sistema educativo." (Desmurget, M., 2021, p. 32)

> "[N]a sua grande maioria, estes jovens sentem dificuldade em dominar as competências informáticas mais rudimentares: configurar a segurança dos dispositivos; usar os programas informáticos básicos (processamento de texto, folhas de cálculo, etc.); editar um vídeo; desenvolver um programa simples (não importa o tipo de linguagem); configurar um programa de salvaguarda de dados; estabelecer urna conexão remota; acrescentar memória a um

> computador; lançar ou desativar a execução de alguns programas no arranque do sistema operativo" (Desmurget, M., 2021, p. 33)

2.2 - Consumo vs. Produção

As dificuldades desta nova geração não se limitam apenas ao "manuseamento" e compreensão da tecnologia, mas também no que diz respeito ao processamento da informação a que têm acesso na internet.

> "De facto, para lá destas gritantes inaptidões técnicas, as novas gerações também têm grandes dificuldades em processar, triar, organizar, classificar e sintetizar a quantidade gigantesca de dados armazenados nas entranhas da web." (Desmurget, M., 2021, p. 33)

Desmurget (2021) cita uma investigação publicada pelos investigadores da Universidade de Stanford[2] que concluiu que a capacidade dos jovens para processar esta informação é desoladora.

> "Os nossos '*digital natives*' podem ser capazes de esvoaçar do Facebook para o Twitter enquanto estão a postar uma selfie no Instagram e a mandar uma SMS a um amigo, mas, no que toca a avaliar a informação que flui pelas redes sociais, são facilmente enganados. [...] Em todos os casos e a todos os níveis, ficamos pasmos com a falta de preparação dos alunos. [...] Muitos partem do princípio de que, visto que os jovens são fluentes nas redes sociais, se revelam igualmente proficientes acerca do que lá encontram. A nossa investigação revela o oposto». Por fim, esta incompetência expressa-se com «uma espantosa e assustadora consistência». Para os autores do estudo, o problema é tão profundo que constitui nada mais nada menos do que uma «ameaça à democracia» " (Desmurget, M., 2021, p. 33)

Esta narrativa dos *digital native*s aparece devido à necessidade do marketing das empresas de novas tecnologias de criar esta caricatura e desta forma criar um público-alvo para os os seus produtos/serviços.

Isto acaba por explicar muitas das narrativas que têm sido criadas que ligam o uso das novas tecnologias a um maior e mais rápido desenvolvimento do cérebro, o que não sendo totalmente falso, esse mesmo desenvolvimento poderia ser feito com qualquer outra actividade e com uma aplicabilidade mais prática no mundo real, isto porque, segundo Desmurget (2021) "tudo aquilo que fazemos, vivemos ou experimentamos modifica quer a estrutura quer o funcionamento do nosso cérebro" (Desmurget, M., 2021, p. 41).

---

[2] «Evaluating Information: The Cornerstone of Civic Online Reasoning", Report from the Stanford History Education Group, Stanford History Education Group, 2016.

> "Neste âmbito, torna-se evidente que as anteriores parangonas se podem aplicar a qualquer atividade específica ou condição recorrente: fazer malabarismo, tocar música, consumir canábis, ser alvo de amputação de um membro, conduzir um táxi, ver televisão, ler, praticar desporto, etc. No entanto, para meu grande espanto, nunca vi uma «primeira página» na imprensa a explicar, por exemplo, que «ver televisão pode aumentar o volume do cérebro», que «fumar canábis pode aumentar o tamanho do cérebro e a conectividade», ou que existe uma «surpreendente ligação entre a amputação de um membro e um cérebro mais espesso" (Desmurget, M., 2021, p. 41).

Desmurget (2021) afirma que a geração dos *digital natives* é apenas um mito, esta não existe em qualquer literatura científica, sendo exactamente o contrário. Ele considera também que "este mito não se encontra obviamente isento de segundas intenções" (Desmurget, M., 2021, p. 47), fazendo parte do modelo de negócio das empresas que "para grande alegria de uma indústria florescente, apoiar a implacável digitalização do sistema, apesar dos desempenhos, que são, no mínimo, preocupantes" (Desmurget, M., 2021, p. 47), estas tentam explorar esta narrativa para benefícios financeiros, numa situação em que "todos ganham... exceto os nossos filhos; mas, aparentemente, ninguém se preocupa com isso" (Desmurget, M., 2021, p. 47).

> "No plano doméstico, antes de mais, tranquiliza os pais, levando-os a crer que os seus descendentes são verdadeiros génios digitais e pensadores complexos, mesmo que na realidade só saibam utilizar algumas aplicações (caras) triviais. No plano escolar, por seu turno, permite, para grande alegria de uma indústria florescente, apoiar a implacável digitalização do sistema, apesar dos desempenhos, que são, no mínimo, preocupantes" (Desmurget, M., 2021, p. 47)

2.3 - Recreação no mundo da informação

Segundo Desmurget (2021) uma análise mais detalhada da utilização destas plataformas digitais pelas gerações mais jovens, revelam que esta se incide mais na parte recreativa do que formativa.

> Em média, os pré-adolescentes dedicam 2% do tempo de ecrã à criação de conteúdos («tais como escrever ou fazer arte ou música digital»); só 3% dizem desenvolver programas informáticos frequentemente. Estas percentagens ascendem, respetivamente, aos 3% e 2% nos adolescentes." (Desmurget, M., 2021, p. 34)

Para Desmurget (2021) o evoluir da tecnologia reduziu a complexidade de utilização das plataformas, funcionando quase tudo como *plug and play,* não havendo qualquer necessidade de compreender a complexidade da tecnologia para usá-la com facilidade e proficiência. Existindo vários estudos que contradizem a narrativa dos *digital natives* que "revelam que os adultos são, de forma geral e em termos digitais, tão competentes e dedicados como os seus descendentes." (Desmurget, M., 2021, p. 36).

Isto, segundo Desmurget (2021) mostra que não existe nenhuma necessidade de converter as crianças para as novas tecnologias demasiado cedo utilizando-as como forma de substituir as situações que estas podem viver no seu quotidiano, o que eventualmente pode prejudicar o seu desenvolvimento.

> "[U]ma conversão tardia para o digital não impedirá a criança de, num ápice, se tornar tão ágil como o mais experiente dos digital natives. Por outro lado, uma imersão precoce desviá-la-á fatalmente das aprendizagens essenciais, que, devido ao fecho progressivo das «janelas» de desenvolvimento cerebral, se tornarão cada vez mais difíceis de alcançar." (Desmurget, M., 2021, p. 37)

2.4 - Presente e futuro

Considera-se essencial que sejam exploradas três perguntas: "o quê, quanto tempo e quem?" (Desmurget, M., 2021, p. 51). A primeira questão procura identificar os motivos de utilização das plataformas digitais no dia-a-dia das novas gerações.

> "[O] digital representa um claro progresso, e não se pretende aqui afirmar que a influência dos ecrãs é unanimemente negativa. Indiscutivelmente, o impacto depende da utilização. Eis o motivo pelo qual se afigura fundamental determinar com precisão o tipo de utilização feita: que ecrãs utilizam os nossos filhos, de que forma e para que fins." (Desmurget, M., 2021, p. 51)

A segunda procura explorar a forma como o tempo passado a consumir conteúdos digitais se compara ao tempo total disponível para outras actividades recreacionais. Esta questão põe-se já que esse tempo que se passa em frente ao ecrã acaba por "roubar" tempo a outras actividades que em certas idades seriam mais benéficas para o seu desenvolvimento.

> "[Q]uando nos focamos nas práticas dedicadas à diversão (televisão, videojogos, etc.), falar «dos ecrãs» de forma indissociável nada tem de falacioso. É tão mais interessante quanto permite, in fine, abordar o problema fundamental do «excesso», ou seja, do limite temporal para lá do qual se devem temer problemas ou atrasos no desenvolvimento." (Desmurget, M., 2021, p. 52)

A última questão, Desmurget considera ser a mais importante e mais esquecida neste debate, o Quem? Isto porque não existe uma resposta correcta e coerente que se aplique de forma homogénea entre as gerações mais jovens esta "[v]aria, em especial, de acordo com a idade, o género e o meio socioeconómico." (Desmurget, M., 2021, p. 52)

> "Considerar esta heterogeneidade afigura-se-nos fundamental para abordar as questões relacionadas com o sucesso escolar e anular a ideia segundo a qual qualquer tentativa de

> controlar o tempo que os nossos filhos consagram aos ecrãs recreativos seria doravante fútil" (Desmurget, M., 2021, p. 52)

Desmurget reconhece a dificuldade em fazer estimativas sobre o uso total do digital e principalmente o uso que fazem dela, não havendo uma forma de controlo exacta. Estas estimativas acabam por resultar de auto-avaliação através de entrevistas ou sondagens, havendo inevitavelmente sobreposições "o que aumenta artificialmente o tempo total de consumo." (Desmurget, M., 2021, p. 53) o que resulta em margens de erro na avaliação acima do normal e que são variáveis "cerca de 20% a 50% para cima no caso da autoavaliação e para baixo no caso das utilizações paralelas." (Desmurget, M., 2021, p. 54)

Desmurget (2021) sublinha no entanto a uniformidade dos resultados obtidos em diversos países com culturas distintas, mostrando que os problemas que possam advir desses consumos digitais podem ser generalizados.

> "Importa sem dúvida sublinhar que, em termos de utilização do digital, os estudos mais completos e rigorosos foram realizados nos Estados Unidos. Desde logo, poderíamos temer que os valores e hábitos de consumo obtidos não tivessem qualquer validade geral. Seria um erro. De facto, quando comparamos os dados americanos com as observações obtidas noutros países economicamente comparáveis, como é o caso de França, Inglaterra, Noruega ou Austrália, constatamos um grau de convergência muito forte. Por outras palavras, no que toca a práticas digitais, a exceção cultural já conheceu melhores dias, e os hábitos ocidentais serão, de futuro, bastante semelhantes; se para melhor ou para pior, cabe a cada um decidir." (Desmurget, M., 2021, p. 54)

2.5 - Aprendizagem e Desenvolvimento

Desmurget (2021) identifica três períodos fundamentais no desenvolvimento das novas gerações e de que forma o seu desenvolvimento pode estar a ser retardado e danificado pela ultilização do digital: a infância (até aos 8 anos), a pré-adolescência (8-12) e a adolescência (13-18).

Na fase da infância, Desmurget considera fundamental o controlo e limite da utilização dos ecrãs, não só por ser uma fase em que o desenvolvimento da criança em termos, motores, cognitivos, linguísticos, etc. é mais acentuado mas também porque esta vai servir como base para utilizações futuras.

> "Quanto mais cedo a criança se vir perante um ecrã, maiores serão as probabilidades de se tornar, subsequentemente, um utilizador prolixo e assíduo. Isso nada tem de espantoso. Somos criaturas de hábitos e, à semelhança do que acontece com os hábitos alimentares, de estudo, sociais ou de leitura, as práticas digitais posteriores encontram as suas raízes profundas na utilização que é feita de tais tecnologias em tenra idade." (Desmurget, M., 2021, p. 54-55)

Desmurget (2021) considera que, durante estes anos de desenvolvimento de processos de aprendizagem e maturação cerebral, é fundamental providenciar estímulos e experiências essenciais para o seu desenvolvimento que será "muito difícil de recuperar mais tarde" (Desmurget, M., 2021, p. 55) já que, em contraste, as aptidões digitais são facilmente desenvolvidas e/ou recuperáveis em qualquer idade.

> "Para se perceber melhor, podemos representar o cérebro como uma espécie de plasticina, cuja textura vai endurecendo gradualmente com o passar dos anos. É certo que os adultos ainda aprendem, mas não como as crianças. Em termos esquemáticos, poder-se-ia dizer que aprendem, acima de tudo, reorganizando os circuitos neuronais disponíveis, ao passo que a criança constrói novos." (Desmurget, M., 2021, p. 55)

Numa segunda fase, a da pré-adolescência, Desmurget identifica esta fase como a da ampliação, as crianças passam a ter mais tempo livre sendo esse tempo maioritariamente passado em frente aos ecrãs.

> "Durante a pré-adolescência, que situaremos aqui entre os 8 e os 12 anos, as crianças assistem a uma diminuição considerável do número de horas diárias que precisam de dormir. Ganham, em relação aos períodos anteriores da infância, entre 60 e 90 minutos de vigília. Esta «conquista» é totalmente oferecida às geringonças digitais." (Desmurget, M., 2021, p. 61)

Finalmente na adolescência, Desmurget identifica esta como a fase de submersão em que o tempo de exposição "aumenta ainda mais sob o efeito, nomeadamente, da generalização dos smartphones." (Desmurget, M., 2021, p. 63)

Além dos factores mencionados por Desmurget (2021) que têm impacto na utilização do mundo digital (meio social, da idade e do género dos indivíduos), considera também o ambiente familiar como um factor importante, estas características ambientais "devem ser igualmente levadas em linha de conta quando pretendemos determinar o comportamento das novas gerações em relação ao digital." (Desmurget, M., 2021, p. 65). Identificando três formas em como estas influenciam o aumento do consumo dos ecrãs pelas gerações mais novas: a disponibilidade física, a ausência de regras e a falta de organização de actividades extra-curriculares.

Desmurget (2021) considera que a idade deve ter sempre que ser levada em conta quando se define quanto tempo os jovens devem passar em frente a ecrãs e a consumir produtos digitais.

> "O problema permanece, assim, completamente por resolver: onde definir as fronteiras do excesso? A resposta depende da idade. Para o compreender, é necessário perceber que o desenvolvimento do ser humano não se assemelha em nada a um longo rio tranquilo. No que concerne à construção cerebral, nomeadamente, certos períodos ditos. «sensíveis» são bem mais importantes, já o referimos, do que outros. Logo, se os neurónios receberem uma «alimentação» inadequada em qualidade ou em quantidade, não poderão aprender da melhor

> maneira; quanto mais a carência se prolongar no tempo, mais difícil se tornará colmatá-la." (Desmurget, M., 2021, p. 71-72)

Segundo Desmurget (2021) não existe nenhuma razão para que não se possa ou deva limitar o uso dos ecrãs e das plataformas digitais às crianças e jovens numa fase "em que o cérebro atravessa o seu maior período de plasticidade" (Desmurget, M., 2021, p. 75) já que não há nenhum custo associado ao decrescimento no uso destas plataformas, já que "proteger as crianças mais pequenas de todos estes dispositivos digitais predadores só tem vantagens." (Desmurget, M., 2021, p. 75)"

Embora a limitação no uso das tecnologias e das plataformas digitais em geral seja essencial, principalmente durante a fase de infância definida por Desmurget, a questão aqui centra-se essencialmente no uso que se dá às tecnologias e ao espaço que elas ocupam nas nossas vidas. Se este é focado apenas no consumo ou se existe interesse na produção de novos conteúdos.

É fundamental também que haja um foco na forma como estas plataformas são usadas, substituindo a necessidade que existe de um retorno imediato no uso presente, preparando os jovens para o seu uso futuro, como estas plataformas funcionam e os perigos que estão inerentes a estas novas tecnologias, principalmente no que diz respeito à forma como a informação circula. A disseminação de informação, que para Desmurget é hoje um problema "tão profundo que constitui nada mais nada menos do que uma «ameaça à democracia»" (Desmurget, M., 2021, p. 33).

Capítulo 3 - Os dois Sistemas

"A distinção entre pensamento rápido e devagar tem sido explorada por inúmeros psicólogos ao longo dos últimos 25 anos. Por motivos que explico mais pormenorizadamente no capítulo seguinte, descrevo a vida mental com a metáfora de dois agentes, chamados Sistema 1 e Sistema 2, que produzem respectivamente o pensamento rápido e o lento. Falo das características de pensamento intuitivo e do deliberado como se fossem traços e disposições de dois personagens em sua mente. No retrato que emerge da pesquisa recente, o Sistema 1, intuitivo, é mais influente do que sua experiência lhe diz que é, e é o autor secreto de muitas das escolhas e julgamentos que você faz. A maior parte deste livro é sobre as operações do Sistema 1 e as influências mútuas entre ele e o Sistema 2."

(Kahneman, Daniel, Rápido e devagar - Duas formas de pensar, 2011, p.15)

3.1 - Como operam os Sistemas

Kahneman (2011) distingue os diferentes processos de decisão e pensamento utilizando "a metáfora de dois agentes, chamados Sistema 1 e Sistema 2, que produzem respectivamente o pensamento rápido e o lento." (Kahneman, D., 2011, p. 15) Distinguindo-os pelas suas "características de pensamento **intuitivo** e do **deliberado** como se fossem traços e disposições de dois personagens em sua mente." (Kahneman, D., 2011, p. 15).

O Sistema 1 opera "**automática** e rapidamente, com pouco ou nenhum esforço e nenhuma percepção de controle voluntário" (Kahneman, D., 2011, p. 19), enquanto que o Sistema 2 "aloca atenção às **atividades mentais laboriosas** que o requisitam, incluindo cálculos complexos. As operações do Sistema 2 são muitas vezes associadas com a experiência subjetiva de atividade, escolha e concentração." (Kahneman, D., 2011, p. 19)

> "Quando pensamos em nós mesmos, nos identificamos com o Sistema 2, o eu consciente, raciocinador, que tem crenças, faz escolhas e decide o que pensar e o que fazer a respeito de algo. Embora o Sistema 2 acredite estar onde a ação acontece, é o automático Sistema 1 o herói deste livro. Descrevo o Sistema 1 como originando sem esforço as impressões e sensações que são as principais fontes das crenças explícitas e escolhas deliberadas do Sistema 2. As operações automáticas do Sistema 1 geram padrões de ideias surpreendentemente complexos, mas apenas o Sistema 2, mais lento, pode construir pensamentos em séries ordenadas de passos." (Kahneman, D., 2011, p. 19)

O Sistema 1 inclui também "**habilidades inatas** que compartilhamos com outros animais" (Kahneman, D., 2011, p. 19), que nos ajudam a perceber o mundo à nossa volta, mas também outras "atividades mentais se tornam rápidas e automáticas por meio da prática prolongada" (Kahneman, D., 2011, p. 20).

> "Inúmeras ações mentais na lista são completamente involuntárias. Você não consegue deixar de compreender sentenças simples em sua própria língua ou de se orientar na direção de um som alto e inesperado, tampouco se abster de saber que 2 + 2 = 4 ou de pensar em Paris quando a capital da França é mencionada. Outras atividades, como mastigar, são suscetíveis de controle voluntário, mas normalmente funcionam no piloto automático." (Kahneman, D., 2011, p. 20).

Os dois sistemas compartilham algumas actividades como, por exemplo o controlo da atenção, funcionando em complementaridade "[o]rientar-se para um som alto normalmente é uma operação involuntária do Sistema 1, que imediatamente mobiliza a atenção voluntária do Sistema 2." (Kahneman, D., 2011, p. 20)

Para Kahneman (2011) as operações do Sistema 2 exigem **atenção** e são interrompidas quando esta é desviada. Em todas as situações em que o Sistema 2 é activado "você deve prestar atenção, e você não se sairá muito bem, ou nada bem, se não estiver preparado ou se sua atenção for direcionada inapropriadamente." (Kahneman, D., 2011, p. 20). Em que este consegue, de certa forma, alterar o modo como o Sistema 1 reage "programando as funções normalmente automáticas de atenção e memória." (Kahneman, D., 2011, p. 20).

> "[O]s Sistemas 1 e 2 estão ambos ativos sempre que estamos despertos. O Sistema 1 funciona automaticamente e o Sistema 2 está normalmente em um confortável modo de pouco esforço, em que apenas uma fração de sua capacidade está envolvida. O Sistema 1 gera continuamente sugestões para o Sistema 2: impressões, intuições, intenções e sentimentos. Se endossadas pelo Sistema 2, impressões e intuições se tornam crenças, e impulsos se tornam ações voluntárias. Quando tudo funciona suavemente, o que acontece na maior parte do tempo, o Sistema 2 adota as sugestões do Sistema 1 com pouca ou nenhuma modificação. Você geralmente acredita em suas impressões e age segundo seus desejos, e tudo bem — normalmente." (Kahneman, D., 2011, p. 21)

O Sistema 2 é "ativado quando se detecta um evento que viola o modelo do mundo mantido pelo Sistema 1" (Kahneman, D., 2011, p. 21), fornecendo informações de forma mais específica e detalhada de para que se possa solucionar o problema, sendo "mobilizado quando surge uma questão para a qual o Sistema 1 não oferece uma resposta" (Kahneman, D., 2011, p. 21).

> "Ao Sistema 2 também é atribuído o contínuo **monitoramento** de seu próprio comportamento — o controle que o mantém sendo educado quando está furioso, e alerta quando está dirigindo à noite. O Sistema 2 é mobilizado para aumentar o esforço quando detecta um erro prestes a ser cometido. Lembre-se de uma ocasião em que você quase deixou escapar um comentário ofensivo e observe como se esforçou para recobrar o controle." (Kahneman, D., 2011, p. 22).

A generalidade das coisas que pensamos e fazemos tem origem no Sistema 1, mas "o Sistema 2 assume o controle quando as coisas ficam difíceis, e normalmente ele tem a última palavra." (Kahneman, D., 2011, p. 22).

> "A divisão de trabalho entre o Sistema 1 e o Sistema 2 é altamente eficiente: isso minimiza o esforço e otimiza o desempenho. O arranjo funciona bem na maior parte do tempo porque o Sistema 1 geralmente é muito bom no que faz: seus modelos de situações familiares são precisos, suas previsões de curto prazo são em geral igualmente precisas e suas reações iniciais a desafios são rápidas e normalmente apropriadas. O Sistema 1 tem vieses, porém, erros sistemáticos que ele tende a cometer em circunstâncias específicas. Como veremos, ele às vezes responde a perguntas mais fáceis do que essa que foi feita, e exibe pouco entendimento de lógica e estatísticas. Uma limitação adicional do Sistema 1 é que ele não pode ser desligado." (Kahneman, D., 2011, p. 22)

Estas características intrínsecas do Sistema 1 podem, no entanto, originar problemas, já que este não pode ser desligado e opera de forma automática "erros do pensamento intuitivo muitas vezes são difíceis de prevenir" (Kahneman, D., 2011, p. 24).

> "Os vieses nem sempre podem ser evitados, pois o Sistema 2 talvez não ofereça pista alguma sobre o erro. Mesmo quando dicas para prováveis erros estão disponíveis, estes só podem ser prevenidos por meio do monitoramento acentuado e da atividade diligente do Sistema 2. Como um modo de viver sua vida, porém, a vigilância contínua não é necessariamente um bem, e certamente é algo impraticável. Questionar constantemente nosso próprio pensamento seria impossivelmente tedioso, e o Sistema 2 é vagaroso e ineficiente demais para servir como um substituto para o Sistema 1 na tomada de decisões rotineiras. O melhor que podemos fazer é um acordo: aprender a reconhecer situações em que os enganos são prováveis e se esforçar mais para evitar enganos significativos quando há muita coisa em jogo." (Kahneman, D., 2011, p. 24)

As operações do Sistema 2 são, por definição, trabalhosas e, sendo uma das suas principais características, a preguiça, este tem "relutância em investir mais esforço do que o estritamente necessário" (Kahneman, D., 2011, p. 26). Em consequência disso muitos dos pensamentos e acções que o Sistema 2 assume ser da sua responsabilidade são orientados pelo Sistema 1. Havendo no entanto "tarefas vitais que apenas o Sistema 2 pode realizar, pois elas exigem esforço e ações de autocontrole em que as intuições e impulsos do Sistema 1 são subjugados." (Kahneman, D., 2011, p. 26)

Kahneman (2011) considera, no entanto, que a capacidade do Sistema 2 é limitada, em que a sua reacção a uma ameaça de sobrecarga é "seletiva e precisa: o Sistema 2 protege a atividade mais importante, de modo que ela recebe a atenção de que precisa; a "capacidade reserva" é alocada segundo a segundo para outras tarefas." (Kahneman, D., 2011, p. 28)

> "À medida que você se especializa numa tarefa, a demanda de energia diminui. Estudos do cérebro revelaram que o padrão de atividade associado com uma ação muda à medida que a habilidade aumenta, com menos regiões do cérebro envolvidas. O talento tem efeitos semelhantes. Indivíduos muito inteligentes necessitam menos esforço para resolver os mesmos problemas [...] Uma "lei do menor esforço" geral se aplica tanto ao esforço cognitivo quanto físico.

> Essa lei determina que se há vários modos de atingir um mesmo objetivo, as pessoas acabarão por tender ao curso de ação menos exigente." (Kahneman, D., 2011, p. 29)

3.2 - Pensamento consciente e inconsciente

Mas o que torna algumas operações cognitivas mais exigentes que outras? Kahneman (2011) considera que a exigência de esforço varia com a necessidade de "manter simultaneamente na memória diversas ideias que exigem ações separadas, ou que precisam ser combinadas de acordo com uma regra". (Kahneman, D., 2011, p. 29)

> O Sistema 2 é o único que pode seguir regras, comparar objetos com base em diversos atributos e fazer escolhas deliberadas a partir de opções. O automático Sistema 1 não dispõe dessas capacidades. O Sistema 1 detecta relações simples ("eles são todos parecidos", "o filho é bem mais alto que o pai") e se sobressai em integrar informação sobre uma coisa, mas ele não lida com tópicos distintos e múltiplos de uma vez, tampouco é proficiente ao usar informação puramente estatística. O Sistema 1 vai detectar que uma pessoa descrita como "dócil e organizada, com necessidade de ordem e estrutura, e uma paixão pelo detalhe" se assemelha a uma caricatura de bibliotecário, mas combinar essa intuição com conhecimento sobre o pequeno número de bibliotecários é tarefa que apenas o Sistema 2 consegue realizar — se o Sistema 2 souber como fazer tal coisa, o que é verdadeiro para poucas pessoas." (Kahneman, D., 2011, pp. 29, 30)

Segundo Kahneman (2011), a manutenção de uma cadeia coerente de pensamento durante o desenvolvimento de outras tarefas exige disciplina e autocontrolo já que "a comutação frequente de tarefas e a aceleração do trabalho mental não sejam intrinsecamente prazerosos, e que as pessoas os evitam na medida do possível." (Kahneman, D., 2011, p. 33). Sendo essa a razão pela qual a lei do menor esforço assume um papel tão importante no funcionamento do Sistema 2.

Mas o trabalho cognitivo não é necessariamente aversivo, havendo situações em que é possível desempenhar tarefas por longos períodos de tempo sem que seja necessário desenvolver grande esforço. Kahneman (2011) menciona o psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi que "fez mais do que qualquer outra pessoa para estudar esse estado de atenção sem esforço, e o nome que propôs para isso, fluxo (flow), tornou-se parte da linguagem." (Kahneman, D., 2011, p. 33)

> "As pessoas que experimentam o fluxo descrevem-no como 'um estado de concentração sem esforço tão profundo que elas perdem a noção do tempo, de si mesmas, de seus problemas', e suas descrições da alegria desse estado são tão persuasivas que Csikszentmihalyi o chamou de uma "experiência ótima" ('*optimal experience*'). [...] O fluxo separa distintamente as duas formas de esforço: concentração na tarefa e controle deliberado da atenção." (Kahneman, D., 2011, p. 33)

Sendo possível, num estado de fluxo, estar concentrado e desempenhar tarefas trabalhosas, sem ser necessário o "empenho do autocontrole, desse modo liberando os recursos para serem dirigidos à tarefa que se apresenta." (Kahneman, D., 2011, p. 33)

Segundo Kahneman, o Sistema 1 exerce maior influência no comportamento e poder de decisão quando o Sistema 2 está ocupado no desempenho de outras tarefas, "[p]essoas que estão cognitivamente ocupadas também têm maior probabilidade de fazer escolhas egoístas, usar linguajar sexista e fazer julgamentos superficiais em situações sociais." (Kahneman, D., 2011, p. 33). A carga cognitiva, apesar de ser uma razão para o enfraquecimento do autocontrolo, não é a única. Cansaço, mudanças de hábitos, ansiedade, são mais algumas, isto porque o autocontrolo "exige atenção e esforço" (Kahneman, D., 2011, p. 33). Sendo assim possível afirmar que o controlo de pensamentos e comportamentos faz parte das competências do Sistema 2.

> "Uma das principais funções do Sistema 2 é monitorar e controlar pensamentos e ações 'sugeridos' pelo Sistema 1, permitindo que parte deles sejam expressos diretamente no comportamento e suprimindo ou modificando outros." (Kahneman, D., 2011, p. 35)

Esta monitorização por parte do Sistema 2 representa fortes implicações no nosso raciocínio quotidiano, porque se "o Sistema 1 está envolvido, a conclusão vem primeiro e os argumentos se seguem" (Kahneman, D., 2011, p. 36), isto porque "quando as pessoas acreditam que uma conclusão é verdadeira, também ficam muito propensas a acreditar nos argumentos que parecem sustentá-la, mesmo que esses argumentos não sejam confiáveis" (Kahneman, D., 2011, p. 36).

Indivíduos que tendem em responder a perguntas com a primeira ideia que lhes vêm à cabeça, têm relutância em investir o esforço necessário para suprimir o Sistema 1 e "de modo pouco crítico seguem suas intuições acerca de problemas" (Kahneman, D., 2011, p. 38) revelando uma elevada propensão a aceitar, de uma forma geral, as sugestões do Sistema 1. A "função fiscalizadora do Sistema 2 é fraca nessas pessoas" (Kahneman, D., 2011, p. 38).

> "O Sistema 1 é impulsivo e intuitivo; o Sistema 2 é capaz de raciocínio e é cauteloso, mas ao menos para algumas pessoas ele também é preguiçoso. Reconhecemos diferenças relacionadas entre os indivíduos: algumas pessoas são mais como seu Sistema 2; outras estão mais próximas do Sistema 1." (Kahneman, D., 2011, p. 38)

Keith Stankovich (Professor, Universidade de Toronto) "traça uma acentuada distinção entre as duas partes do Sistema 2 — de fato, a distinção é tão acentuada que ele as chama de 'mentes' separadas" (Kahneman, D., 2011, p. 39) - a mente reflexiva e a mente algorítmica. Esta última, segundo Stankovich[3], lida com o pensamento lento e cálculos exigentes,

[3] Stanovich, Keith E. (2011). *Rationality and the Reflective Mind* (1 ed.). Oxford University Press. ISBN 978-0-19-534114-0.

"[a]lgumas pessoas são melhores do que outras nessas tarefas de capacidade cerebral — são os indivíduos que se destacam em testes de inteligência e são capazes de passar de uma tarefa para outra de modo rápido e eficiente." (Kahneman, D., 2011, p. 39)

> "Stanovich argumenta que inteligência elevada não torna as pessoas imunes a vieses. Há outra capacidade envolvida, que ele classifica como racionalidade. O conceito de Stanovich de uma pessoa racional é similar ao que anteriormente classifiquei como "empenhado". O cerne de seu argumento é que a racionalidade deve ser distinguida da inteligência. Na sua opinião, o pensamento superficial ou "preguiçoso" é uma falha na mente reflexiva, uma deficiência na racionalidade." (Kahneman, D., 2011, p. 39)

3.3 - Associação de ideias e manipulação dos Sistemas

Segundo Kahneman (2011) é muito fácil manipular o Sistema 1 através de um processo de activação associativa, que através da evocação de diferentes ideias "disparam muitas outras ideias, numa cascata crescente de atividade em seu cérebro" (Kahneman, D., 2011, p. 40) em que o "traço essencial dessa série complexa de eventos mentais é sua coerência. Cada elemento está conectado, e cada um apoia e fortalece os outros" (Kahneman, D., 2011, p. 40).

> "A palavra evoca lembranças, que evocam emoções, que por sua vez evocam expressões faciais e outras reações, tais como um aumento geral de tensão e uma tendência a evitar algo. A expressão facial e o gesto de evitar intensificam os sentimentos aos quais estão ligados, e os sentimentos por sua vez reforçam ideias compatíveis. Tudo isso acontece rapidamente e tudo de uma vez, gerando um padrão autorreforçado de reações cognitivas, emocionais e físicas que são ao mesmo tempo diversas e integradas — isso é chamado de associativamente coerente." (Kahneman, D., 2011, p. 40)

O Sistema 1, a partir de duas ideias, procura criar uma narrativa causal tratando-as como representações da realidade, preparando-nos para futuros acontecimentos e criando um contexto para o evento. "O mecanismo que ocasiona esses eventos mentais é conhecido há muito tempo: trata-se da associação de ideias." (Kahneman, D., 2011, p. 41).

> "Na atual visão de como funciona a memória associativa, um bocado de coisas acontece ao mesmo tempo. Uma ideia que foi ativada não evoca meramente uma outra ideia. Ela ativa muitas ideias, que por sua vez ativam outras. Além do mais, apenas algumas das ideias ativadas vão aparecer registradas na consciência; a maior parte do trabalho do pensamento associativo é silencioso, oculta-se de nossos eus conscientes. A ideia de que temos acesso limitado às operações de nossas mentes é difícil de aceitar porque, naturalmente, é estranha a nossa experiência, mas é verdadeira: você sabe muito menos sobre si mesmo do que sente saber." (Kahneman, D., 2011, p. 41)

Kahneman introduz o conceito de *priming* em que a utilização de diferentes ideias pode induzir o Sistema 1 a dar diferentes respostas para uma mesma pergunta.

> "Na década de 1980, os psicólogos descobriram que a exposição a uma palavra causa mudanças imediatas e mensuráveis na facilidade com que muitas palavras relacionadas podem ser evocadas. Se você viu ou escutou recentemente a palavra *EAT* (comer), está temporariamente mais propenso a completar o fragmento de palavra *SO_P* como *SOUP* (sopa) em vez de *SOAP* (sabão). O contrário aconteceria, é claro, se você tivesse acabado de ver a palavra *WASH* (lavar). Chamamos isso de efeito de *priming* (*priming effect*) e dizemos que a ideia de *EAT* evoca a ideia de *SOUP*, e que a de *WASH* evoca a de *SOAP*." (Kahneman, D., 2011, p. 41)

O *priming*, no entanto, não se restringe a conceitos e palavras, através deste fenómeno de manipulação associativa também "ações e emoções podem ser primadas por eventos dos quais nem sequer tem consciência." (Kahneman, D., 2011, p. 42).

> "Quando descrevo estudos de priming diante de um público, a reação normalmente é de descrença. Isso não surpreende: o Sistema 2 acredita que está no comando e que ele sabe dos motivos para suas escolhas. As perguntas provavelmente também ficam brotando na sua cabeça: Como é possível que essas manipulações tão triviais do contexto tenham efeitos tão amplos? Será que esses experimentos demonstram que estamos completamente à mercê dos eventuais primings que o ambiente fornecer a qualquer dado momento? Claro que não. Os efeitos de um priming são robustos, mas não necessariamente abrangentes." (Kahneman, D., 2011, p. 44).

Embora o priming seja um fenómeno que surge no Sistema 1 e como tal, de forma inconsciente e automática, acaba por manipular o Sistema 2 que procura justificar o que está a acontecer através da criação de memória ou experiências subjectivas.

> "O Sistema 1 fornece as impressões que muitas vezes se transformam em suas crenças, e é a fonte dos impulsos que muitas vezes se tornam suas escolhas e suas ações. Ele oferece uma interpretação tácita do que acontece com você e em torno de você, ligando o presente com o passado recente e com expectativas sobre o futuro próximo. Contém o modelo do mundo que avalia instantaneamente os eventos como normais ou surpreendentes. É a fonte de seus julgamentos intuitivos rápidos e muitas vezes precisos. E faz a maior parte disso sem que você tenha conhecimento consciente das atividades dele." (Kahneman, D., 2011, p. 45).

3.4 - A importância do Sistema 1

O nosso cérebro está em constante funcionamento, com múltiplos cálculos, avaliando as diversas situações com que nos deparamos no quotidiano, essas avaliações "são efetuadas automaticamente pelo Sistema 1, e uma de suas funções é determinar se esforço extra é exigido do Sistema 2" (Kahneman, D., 2011, p. 47). Essa mobilização é feita consoante o nosso conforto cognitivo que, apenas quando em tensão, mobiliza recursos do Sistema 2

para tentar resolver a situação. Mas quando isso não acontece "o preguiçoso Sistema 2 adotará as sugestões do Sistema 1 e seguirá em frente" (Kahneman, D., 2011, p. 50).

> "A principal função do Sistema 1 é manter e atualizar um modelo de seu mundo pessoal, que representa o que há de normal nele. O modelo é construído por associações que ligam ideias de circunstâncias, eventos, ações e resultados que coocorrem com alguma regularidade, seja ao mesmo tempo, seja dentro de um intervalo relativamente curto. Conforme essas ligações são formadas e fortalecidas, o padrão de ideias associadas vem representar a estrutura de eventos em sua vida, e determina tanto sua interpretação do presente como suas expectativas do futuro." (Kahneman, D., 2011, p. 55)

O Sistema 1 procura fazer relações de causa-efeito nos diversos eventos do nosso quotidiano através dessas associações, para Kahneman (2011) esta busca de "conexões causais é parte de entender uma história e é uma operação automática do Sistema 1" (Kahneman, D., 2011, p. 57) e, tal como acontece na generalidade das situações, esta é "oferecida ao Sistema 2, seu eu consciente, uma interpretação causal, e ele a aceitou" (Kahneman, D., 2011, p. 57).

Segundo Kahneman (2011), o Sistema 1 é responsável por, na ausência de um contexto explícito para um determinado evento, criar um contexto provável, esta é uma operação que acontece de forma automática sem que tenhamos " consciência da escolha ou da possibilidade de outra interpretação" (Kahneman, D., 2011, p. 60).

> "O Sistema 1 não se mantém a par das alternativas que ele rejeita, nem sequer do fato de que havia alternativas. A dúvida consciente não está no repertório do Sistema 1; ela exige a manutenção de interpretações incompatíveis na mente ao mesmo tempo, o que exige esforço mental. Incerteza e dúvida são o domínio do Sistema 2." (Kahneman, D., 2011, pp. 60, 61)

Estas operações automáticas do Sistema 1 podem levar a erros de julgamento e a vieses, mas, no entanto, são operações essenciais e necessárias já que este é responsável pelas avaliações básicas e intuitivas que fazemos automaticamente durante o nosso dia-a-dia.

> O Sistema 1 foi moldado pela evolução para fornecer uma avaliação contínua dos principais problemas que um organismo deve resolver para sobreviver: Como andam as coisas? Existe alguma ameaça ou grande oportunidade? Tudo está normal? Devo me aproximar ou evitar? As questões talvez sejam menos prementes para um humano em um ambiente urbano do que para uma gazela na savana, mas herdamos os mecanismos neurais que evoluíram para fornecer avaliações atuais do nível de ameaça, e eles não foram desligados. As situações são constantemente estimadas como boas ou ruins, exigindo a fuga ou permitindo a abordagem. Bom humor e conforto cognitivo são os equivalentes humanos das avaliações de segurança e familiaridade." (Kahneman, D., 2011, p. 67)

O Sistema 1 tenta resolver de uma forma automática as diferentes situações com que nos deparamos através da substituição e simplificação, utilizando as nossas experiências.

> "Perguntamo-nos como as pessoas conseguem fazer julgamentos de probabilidade sem saber precisamente o que é probabilidade. Concluímos que as pessoas devem de algum modo simplificar essa tarefa impossível, e começamos a tentar descobrir como o faziam. Nossa resposta foi que quando requisitadas a julgar uma probabilidade, as pessoas na verdade julgam alguma outra coisa e creem ter julgado a probabilidade. O Sistema 1 muitas vezes toma essa atitude quando confrontado com perguntas-alvo difíceis, se a resposta para uma pergunta heurística relacionada e mais fácil vem prontamente à cabeça." (Kahneman, D., 2011, p. 67)

3.5 - A influência do Sistema 2

Esta é uma operação que ocorre no Sistema 1 mas que "o Sistema 2 tem a oportunidade de rejeitar essa resposta intuitiva ou de modificá-la incorporando outra informação" (Kahneman, D., 2011, p. 73).

Para Kahneman (2011) esta abordagem do Sistema 1 é algo que está em constante evolução, consoante a nossa experiência e as nossas memórias, estas respostas automáticas do Sistema 1 vão também evoluindo consoante a informação presente no nosso Sistema 2 e a avaliação dos resultados de situações semelhantes que tivemos no passado.

> "Vemos aqui um novo lado da 'personalidade' do Sistema 2. Até o momento eu o descrevi em grande parte como um monitor mais ou menos aquiescente, o que possibilita considerável margem de manobra para o Sistema 1. Também apresentei o Sistema 2 como ativo na busca deliberada de memória, em cálculos complexos, comparações, planejamento e escolha. No problema do bastão e da bola e em muitos outros exemplos da interação entre os dois sistemas, pareceu que o Sistema 2 é que basicamente está no comando, com a capacidade de resistir a sugestões do Sistema 1, retardar as coisas e impor análises lógicas. A autocrítica é uma das funções do Sistema 2. No contexto das atitudes, contudo, o Sistema 2 age mais como um defensor para as emoções do Sistema 1 do que como um crítico dessas emoções — ele mais endossa que impõe. Sua busca por informação e argumentos está na maior parte restrita à informação que seja consistente com crenças existentes, não com uma intenção de examiná-las. Um Sistema 1 ativo, que busca coerência, sugere soluções para um Sistema 2 complacente." (Kahneman, D., 2011, p. 76)

Se tivermos em consideração a forma como Desmurget (2021) aborda a utilização das plataformas digitais, podemos que tanto na forma como esta é utilizada, mais focada no consumo, assim como o proveito que procura ser imediato, podemos enquadrar esta utilização com o uso do Sistema 1 em que o objectivo é apenas o imediato e o irracional, sem qualquer intenção de se retirar quaisquer proveitos a médio ou longo prazo, nem qualquer informação que seja útil fora do uso dessa mesma plataforma.

Capítulo 4 - Isolamento e Reclusão

"O local de trabalho tem indubitavelmente uma longa história de solidão para muitos. Mas o que mais impressiona nesta manifestação contemporânea é em que medida tantos aspetos do trabalho moderno, pensados para nos tornarem mais produtivos e eficientes, estão em última análise a produzir o efeito contrário, porque nos fazem sentir menos ligados e mais isolados. Não se trata apenas de a solidão no local de trabalho ser prejudicial para os trabalhadores, a verdade é que também é prejudicial para o negócio, já que a solidão, o sentimento de compromisso e a produtividade estão claramente interligados. As pessoas que não têm um amigo no trabalho têm uma probabilidade sete vezes inferior de se sentirem comprometidas com o seu emprego, intelectual e emocionalmente"

(Hertz, Noreena, O Século da Solidão, 2020, p. 154)

Hertz (2020) considera que o crescente estado de solidão que sentimos no trabalho tem sido um longo processo, exacerbado pelos desenvolvimentos tecnológicos mais recentes como o e-mail, videoconferências, SMS, etc.. Mas que, de forma alguma, é um processo recente, basta para isso considerar o "operário de fábrica alienado de Karl Marx e do século XIX labutava arduamente por um magro salário, o seu trabalho era repetitivo e rotineiro, cada vez mais desligado de si mesmo, dos seus companheiros de trabalho e dos produto que criava." (Hertz, N., 2020, p. 153)

4.1 - A reclusão em casa

"Com o advento do teletrabalho - estima-se que em 2023 mais de 40% dos trabalhadores estarão a trabalhar remotamente a maior parte do tempo -, corremos o risco de agravar de maneira significativa a solidão dos trabalhadores. Isto acontece porque a maioria das pessoas em regime de teletrabalho usa o correio eletrónico ou outras ferramentas de comunicação textuais como principal forma de interação. É em parte, por isso que, apesar do entusiasmo inicial que algumas pessoas sentiram ao trabalhar em casa durante a pandemia, passadas poucas semanas os trabalhadores estavam a referir níveis mais elevados de solidão. Com efeito, como sabemos há já algum tempo, a solidão pode ser o desafio mais difícil para quem trabalha a partir de casa." (Hertz, N., 2020, p. 161)

Ryan Hoover (bloguista e fundador do sítio de avaliação de produtos *Product Hunt*) que em 2019 trabalhou numa publicação sobre as maiores frustrações do teletrabalho em que conclui que esta falta de interacção com os colegas levou a que a solidão tenha sido "o problema referido com maior frequência pelas mais de 1500 pessoas que responderam" (Hertz, N., 2020, p. 161)

> "O teletrabalho não é, em si, negativo. Muitas pessoas em teletrabalho apreciam a autonomia e a flexibilidade que lhes proporciona e defendem o ideal «trabalho onde quero, quando quero» e evitam longos trajetos entre a casa e o trabalho. Além do mais, uma política que encoraja o teletrabalho não só dá às empresas um conjunto muito maior de potenciais contratações por onde escolher, mas também pode ser um poderoso equalizador, oferecendo a determinados grupos melhores oportunidades para gerir as exigências profissionais e familiares, como as recém- -mães, os trabalhadores que cuidam de um progenitor idoso e os lesionados ou incapacitados que, de outro modo, poderiam ter de se ausentar da vida ativa.
>
> Contudo, embora tudo isto possa ser verdade, também o é o facto de que o teletrabalho exacerba os sentimentos de isolamento e solidão. A amena cavaqueira, as gargalhadas, a conversas sobre isto e aquilo e os abraços são apenas algumas das coisas que as pessoas indicaram sentir falta quando foram obrigadas a sair do escritório durante o confinamento" (Hertz, N., 2020, p. 162)

4.2 - O isolamento no local de trabalho

Hertz considera também que outros factores têm contribuído para este recolhimento. O nosso cérebro e a forma como tenta monitorizar tudo o que se passa à nossa volta tem contribuído para uma falta de capacidade de concentração que nos obriga a um esforço maior para desenvolver o nosso trabalho. Mas também o sentimento de insegurança que advém da falta de privacidade e o sentimento de que estamos constantemente a ser observados.

> "Do mesmo modo que as conversas entre adolescentes nas redes sociais tendem mais para a representação e a superficialidade porque decorrem num fórum público, também o comportamento do trabalhador num escritório aberto muda quando sabe que está a ser observado. A verdade é que, hoje, o escritório é um palco onde somos constantemente observados, onde temos sempre de representar um papel e nunca podemos baixar a guarda. Cognitiva e emocionalmente, não só é esgotante, como também é alienador: o nosso avatar está sempre a esforçar-se imenso por nós, também no mundo real." (Hertz, N., 2020, p. 157)

Também a forma como as plataformas digitais são hoje integradas no local de trabalho tem contribuído para este distanciamento dos colegas e para a superficialidade da qualidade da comunicação com os nossos colegas.

> "Um estudo global de 2018 determinou que os trabalhadores costumam passar quase metade do dia inteiro a trocar emails e mensagens entre si, muitas vezes quando se encontram a apenas

> algumas secretárias de distância. No trabalho, tal como na vida pessoal, falar com as pessoas foi sendo cada vez mais substituído pelo bater de teclas, mesmo quando seria mais fácil e mais rápido comunicar pessoalmente. Isto também contribui para a solidão no local de trabalho. Chega a 40% a proporção de trabalhadores a indicar que comunicar com os colegas por correio eletrónico leva «muito frequentemente» ou «sempre» a que se sintam sós." (Hertz, N., 2020, p. 160)

A natureza deste tipo de comunicação faz com que as nossas comunicações sejam mais distantes e quanto maior o volume menos cordiais essas comunicações se tornam, "considerando a qualidade das interações numa típica mensagem de email de trabalho: são transações, e não tanto conversas; eficientes e não afáveis; estéreis e não calorosas." (Hertz, N., 2020, p. 160)

Um estudo publicado em 2014, coordenado por Nicolas Bloom (professor de Stanford e investigador sobre o teletrabalho) em que numa empresa chinesa de 16 mil trabalhadores, metade foram colocados a trabalhar em casa durante nove meses. No final desse período metade optou por voltar ao local de trabalho "apesar de ter de passar em média quarenta minutos nos transportes, à ida e à volta do trabalho". (Hertz, N., 2020, p. 162)

> "A trabalhar em casa, fizeram-lhes tanta falta as interações sociais do escritório que estavam dispostos a sacrificar mais de uma hora do seu tempo pessoal para as ter de volta. Isto sugere que os empregadores devem resistir à tentação do corte nos custos e não acelerar significativamente e institucionalizar o teletrabalho depois da pandemia e, ao mesmo tempo, devem refletir sobre as formas de mitigar as desvantagens emocionais para aqueles que acabem mesmo por ficar em casa a trabalhar." (Hertz, N., 2020, p. 162-163)

Para Hertz (2020) a introdução regular do vídeo e das videoconferências apesar "melhor do que comunicar apenas por email ou mensagens de texto, continua a ser uma experiência limitadora e limitada" (Hertz, N., 2020, p. 163). Perdendo-se os elementos fundamentais de um interacção ao vivo e as subtilezas da comunicação corporal "fazem que a comunicação seja mais propensa a mal-entendidos e que os elos entre as pessoas sejam menos fortes." (Hertz, N., 2020, p. 163)

4.3 - A perda dos rituais

Este distanciamento acaba por causar a perda de diversos rituais do local de trabalho "como a pausa para o há a meio da manhã com os colegas, tomar um copo no bar depois do trabalho ou convidar um colega de trabalho para jantar em nossa casa" (Hertz, N., 2020, p. 164-165). O que acaba por se tornar num ciclo vicioso, já que esta ausência de rituais acaba por causar um ainda maior distanciamento.

Hertz destaca as refeições no trabalho e como estas acabam por ter consequências bem mais gravosas, não só para a nossa vida social, mas também na nossa produtividade e mesma para a nossa saúde mental.

> "Faz sentido que nos sintamos provavelmente mais sós no trabalho se almoçarmos sozinhos, do mesmo modo que as pessoas que vivem sozinhas se sentirão talvez mais sozinhas nas suas refeições sem companhia. É também menor a probabilidade de sentirmos uma ligação com os nossos colegas. Preparar, servir, e consumir comida e beber juntos é um ritual fundamental das culturas humanas em todo o mundo, dos jantares diários em família às cerimónias do chá japonesas, passando pelo Dia de Ação de Graças nos EUA ou a véspera do solstício de Verão na Suécia. Estes momentos não só proporcionam a ocasião para a conversa ligeira que, como vimos, ajuda as pessoas a sentirem- -se menos sozinhas, como também constituem um trampolim para conversas e relações mais profundas que criam laços mais estreitos entre colegas." (Hertz, N., 2020, p. 166)

Para o Dr. Nicholas Beecroft (Psiquiatra das Forças Armadas britânicas) este distanciamento tem levado a um número crescente de caso de Perturbação de Stress Pós-Traumático (PSPT) já que "é sentados lado a lado, a conversar e a rir juntos enquanto comem que se forjam as bases de uma comunidade forte" (Hertz, N., 2020, p. 167). Esta teoria é corroborada por investigação académica que concluiu que "o apoio social ou a falta dele é um dos mais fortes fatores preditivos de uma determinada pessoa vir ou não a desenvolver PSPT após uma experiência traumática" (Hertz, N., 2020, p. 167).

Kevin Kniffin (Universidade de Cornell) e os seus colegas que durante um ano e meio observaram treze corporações de bombeiros nos Estados Unidos e "constataram que nas corporações de bombeiros que planeavam refeições conjuntas, em que estes cozinhavam e comiam juntos, o seu desempenho profissional era duplamente melhor do que naquelas em que tal não acontecia, já que colaboravam e cooperavam mais." (Hertz, N., 2020, p. 167)

> "Comer juntos, admitiu Kniffin, era uma espécie de «cola social» que estimulava amizades, a preocupação mútua e o trabalho em equipa. E parece que os próprios bombeiros perceberam entretanto a enorme importância destes momentos de relação informal. A refeição diária era uma componente essencial do turno, disseram os bombeiros. Tão importante, na verdade, que alguns até jantavam duas vezes, uma em casa, outra no quartel, sentindo que recusar uma refeição confecionada por um camarada bombeiro equivalia a uma forma de desrespeito. Quando os investigadores falaram com os bombeiros que não participavam em refeições conjuntas, estes sentiam-se envergonhados: «Era um sinal de que havia algo mais profundamente errado na forma como o grupo funcionava», disse Kniffin." (Hertz, N., 2020, p. 167-168)

Para Hertz (2020) fazer uma pausa juntamente com outros colegas de forma a que possa haver uma interação informal pode ser fundamental tanto ao nível da moral dos trabalhadores como na sua produtividade. Alex «Sandy» Pentland (Professor do MIT) concluiu num estudo pormenorizado de um centro de atendimento de um banco nos Estados Unidos que "as equipas mais produtivas eram as que mais conversavam fora das reuniões formais, sendo as interações presenciais as mais benéficas." (Hertz, N., 2020, p. 168-169).

Aconselhando o director do centro a garantir que os horários dos funcionários possibilitassem este tipo de interações.

> "Criar oportunidades de socialização informal enquanto ainda for necessário o distanciamento social é, claro, um verdadeiro desafio. É difícil ter aqueles momentos junto à máquina do café se esta tiver sido vedada com fita-cola e as oportunidades de convívio já não são propriamente a mesma coisa. Mas quando os locais de trabalho ultrapassarem o coronavírus, é imperativo reconhecerem como é vantajoso para o negócio assumir tal estratégia. Não só porque colaboradores ligados são mais produtivos, mais empenhados e é menos provável que saiam da empresa, mas também porque, na competição pelos melhores talentos - que não desaparecerá, mesmo enquanto as taxas de desemprego se mantiverem elevadas -, um local de trabalho com a reputação de ser acolhedor irá destacar-se da multidão. Isto aplica-se especialmente à Geração K, a próxima geração de trabalhadores, a mais solitária da sociedade e também o grupo que mais anseia por algum tipo de ligação." (Hertz, N., 2020, p. 169)

Sendo essencial não só que se valorize e promova as relações interpessoais no local de trabalho, mas que se compense e incentive esse comportamento, sendo a "amabilidade, a cooperação e a colaboração" (Hertz, N., 2020, p. 170) entre colegas essencial para reduzir o sentimento de solidão.

> "Um local de trabalho em que as pessoas se sintam mais valorizadas pelo seu contributo cultural, a par do dinheiro com que contribuem para os resultados financeiros da empresa, e que encoraja ativamente as pessoas a se reconhecerem e agradecerem umas às outras, é sem dúvida um local onde os colaboradores se sentem mais ligados - ao empregador e entre si. Os seus regimes pró-amabilidade tiveram indubitavelmente um papel na eleição da Cisco como a melhor empresa do mundo para se trabalhar.
>
> Fazer que os colaboradores se sintam amparados, reconhecidos como seres humanos e não apenas como engrenagens na máquina corporativa é uma estratégia que produz efeitos claros, sobretudo porque grande parte do nosso amor-próprio deriva do reconhecimento que recebemos dos outros, como demons-traram vários pensadores, de Hegel a Lacan. E não é preciso muito para consegui-lo. Mesmo pequenas iniciativas podem fazer verdadeiramente a diferença." (Hertz, N., 2020, p. 171)

4.4 - Escritório - Espaço físico e emocional

Para Hertz (2020) a propagação do conceito de *open space* nas empresas tem sido um dos responsáveis por esta alienação já que "em vez de «promover uma colaboração frente a frente cada vez mais vibrante e relações mais profundas», a arquitetura pareceu «desencadear uma resposta de recolhimento social» face aos colegas, já que as pessoas optavam pelo correio eletrónico e pelas mensagens em vez de falarem" (Hertz, N., 2020, p. 155-156).

> "Este recuo deve-se, em parte, à natural resposta humana ao excesso de ruído, às distrações ou a perturbações indesejáveis que vêm tradicionalmente integradas no escritório aberto. Assistimos a um fenómeno semelhante nas cidades onde, assoberbados diante das massas de

> pessoas à nossa volta e toda aquela cacofonia de sons, podemos ter a tendência de nos recolhermos dentro das nossas bolhas pessoais. É também um ato de autopreservação. Estudos concluíram que o ruído acima de cinquenta e cinco decibéis - aproximadamente o som de um telefonema alto e bom som - excita o nosso sistema nervoso central e desencadeia um aumento mensurável dos níveis de stresse. Em muitos escritórios abertos, os níveis de ruído costumam ser mais elevados do que isto, já que as pessoas falam ainda mais alto só para se conseguirem fazer ouvir" (Hertz, N., 2020, p. 156)

Importa realçar que por vezes essa solidão é um ciclo vicioso já que os nossos sentimentos no local de trabalho acabam por ser uma consequência do que sentimos fora dele, que por sua vez podem resultar das muitas horas que passamos no local de trabalho. Sendo que, apesar de em média o número de horas de trabalho ser menor, "alguns grupos trabalham atualmente bastante mais. Incluem-se aqui profissões qualificadas, amiúde com diplomas universitários." (Hertz, N., 2020, p. 172)

> "Em quase todos os países da Europa Ocidental os «horários extremamente longos» (mais de cinquenta horas por semana) aumentaram de modo significativo neste grupo desde 1990. No Reino Unido, quem trabalha neste momento mais horas são os trabalhadores mais qualificados. No Japão, foram tantos os trabalhadores de escritório que se mataram - literalmente - a trabalhar que até existe um nome para isto: karoshi. Entretanto, na China, começar a trabalhar às nove da manhã e sair às nove da noite, seis dias por semana, tornou-se tão normal, sobretudo nos profissionais dos sectores financeiro, tecnológico e de e-commerce, que também já há um nome: «996»." (Hertz, N., 2020, p. 172)

É importante realçar também que muitos trabalhadores têm a necessidade de ter mais do que um emprego para conseguir sobreviver. Mas que aquilo que assistimos hoje no mundo empresarial devem-se a instituição de normas culturais ou sociais que dão ao trabalhador a "opção" de longas horas de trabalho para que possa ter sucesso financeiro e profissional, sendo que "o problema de todas estas longas horas, quer por necessidade ou por opção, é que fazem mais do que nos deixar exaustos. Também nos tornam pessoas solitárias." (Hertz, N., 2020, p. 173)

> "Todo o tempo que passamos no escritório ou a trabalhar em casa implica cada vez menos tempo passado com quem nos é próximo e com os amigos, e menos oportunidades de estabelecermos laços e contribuirmos para as nossas comunidades; menos tempo, energia ou disponibilidade mental para investir em relações, desfrutar o bairro onde vivemos ou cuidar dos nossos entes queridos, mesmo nas alturas de necessidade. No Reino Unido, 22% das pessoas dizem que faltaram a ocasiões especiais por estarem demasiado ocupadas a trabalhar. Nos EUA, quase 50% das pessoas descrevem sentir-se tão exaustas com o trabalho que não têm motivação para socializar em horário pós-laboral." (Hertz, N., 2020, p. 174)

4.5 - A (má) influência da tecnologia

Este é um problema que, segundo Hertz (2020), tem sido exacerbado pela tecnologia que "veio deitar abaixo as fronteiras entre a vida profissional e a vida pessoal, sentindo muitos

trabalhadores que têm de compactuar com estas regras de envolvimento, sob pena de poderem ser alvo do desapontamento ou da reprovação dos seus patrões." (Hertz, N., 2020, p. 175). Não sendo por isso necessária a presença física no local de trabalho nos dias que correm.

> "Qualquer que seja o motivo, a consequência é que muitas pessoas dão com elas a responder aos chefes, clientes e colegas durante o tempo passado com a família, nas peças de teatro da escola ou até na cama, pela noite fora, quando na verdade a nossa resposta poderia esperar até regressarmos ao trabalho no dia seguinte - apesar de esta perturbação no nosso precioso tempo com a família e amigos nos tornar mais desligados, não só no trabalho, mas também na nossa vida privada. É preciso tempo para alimentar as relações. A atenção e o cuidado não podem ser prestados a correr. E ao sentirmo-nos parte de uma comunidade, como vimos em capítulos anteriores, temos de nos relacionar ativamente com ela. As pressões do trabalho no século XXI, combinadas com a ubiquidade das comunicações digitais, significam que esta é uma realidade cada vez mais difícil de concretizar." (Hertz, N., 2020, p. 176)

A nossa cumplicidade tem levado a que as estas normas estejam hoje enraizadas e continuem a ser incentivadas no mundo corporativo, sem levar em conta de como estas afectam a saúde mental e física dos seus trabalhadores. Sendo essencial "repensar, como prioridade urgente, de que modo poderão todos os seus colaboradores, e evidentemente não apenas os que estão no escritório, arranjar espaço para o apoio, a gentileza e o cuidado." (Hertz, N., 2020, p. 179)

A tecnologia não tem tido só impacto na forma como nos relacionamos com os nossos colegas de trabalho mas também na forma como interagimos com os nossos empregadores e como somos avaliados no nosso desempenho. Esta forma mecanizada de avaliação por parte de um algoritmo de uma Inteligência Artificial desenhada para medir o nosso desempenho, resulta também na necessidade de adoptar um comportamento mecânico, desprovido das complexidades do que é ser humano.

> "Sejamos claros: não foi o facto, em si, de eu estar a interagir com uma máquina que me fez sentir tão alienada. Foi antes o desequilíbrio de poder entre a mulher e a máquina que se revelou tão perturbador. Despida da minha plena e complexa humanidade, tive de impressionar uma máquina cujos mecanismos algorítmicos de caixa negra eu nunca poderia conhecer. Em qual dos meus «pontos de dados» se estava ela a focar e qual deles estaria a ter mais peso? A minha voz, a minha entoação, a minha linguagem corporal ou o teor daquilo que dizia? Que fórmula estava a usar para me avaliar? E seria justa?
>
> Normalmente não pensamos na solidão no contexto do que nos faz sentir a interação com uma máquina. [...] Mas do mesmo modo que a solidão pode ser causada pelo sentimento de estarmos a ser tratados injustamente e incapacitados pelo Estado e pelos políticos, então poderá também derivar do sentimento de estarmos a ser tratados dessa forma pelas «grandes empresas» e as tecnologias que utilizam.
>
> A verdade é que, quando um empregador coloca os nossos futuros profissionais nas mãos de um algoritmo, é difícil acreditar que seremos tratados com justiça ou que teremos uma significativa capacidade de reagir." (Hertz, N., 2020, p. 185-186)

Para Hertz (2020) este tipo de tecnologia não só ignora a parte humana da pessoa a ser avaliada mas anula qualquer necessidade de interação com outro ser humano quer seja num processo de recrutamento ou desempenho.

> "A minha entrevista para a Hirevue fez-me sentir impotente, invisível e vulnerável, que estava a ser avaliada com base em regras que ninguém me tinha exposto, que poderiam muito bem ser injustas ou enviesadas e contra as quais eu não tinha forma alguma de combater. Não admira que o processo gere um sentimento tão alienador. E, é claro, eu só estava a fazer uma experiência, pelo que não senti o stresse e a tensão adicionais que geraria num candidato genuíno. A minha experiência foi também um sintoma de uma história de maior dimensão. Estamos na verdade a meio da mais significativa reorganização do trabalho desde a Revolução Industrial, em que o poder é cada vez mais cedido à tecnologia - não só a algoritmos de contratação, mas também a mecanismos e robôs de avaliação da reputação, ferramentas de vigilância e dispositivos de monitorização e, por sua vez, àqueles que controlam estas alavancas. Em essência, tudo isto é alienador e contribui para que este seja o Século da Solidão." (Hertz, N., 2020, p. 190)

Este tipo de tecnologia e interação reflecte aquilo que Shoshana Zuboff apelidou de «Era do Capitalismo da Vigilância», em que "para um número crescente de pessoas, o empregador não só as observa constantemente, mas também usa constantemente IA, Big Data e numerosos dispositivos de medição intrusivos e granulares que lhe permitem tirar todo o tipo de conclusões sobre nós" (Hertz, N., 2020, p. 192). Conclusões essas que, sem qualquer contexto, podem decidir a nossa vida e o nosso futuro.

Esta constante vigilância leva os trabalhadores à autocensura e reclusão, adoptando comportamentos mecanizados que passem despercebidos a qualquer tipo de observação, obrigando-os a alienar-se da sua própria humanidade.

Michael Anteby (Sociólogo da Universidade de Boston), estudando as práticas organizacionais na Administração de Segurança dos Transportes dos Estados Unidos, observou esta mesma alienação por parte de funcionários que estavam permanentemente a ser observados "faziam «todos os possíveis para se manterem fora do radar, no fundo para desaparecerem... Tentam nunca levantar a voz, nunca se destacam, nunca fazem alguma coisa que possa ser alvo da atenção dos superiores»." (Hertz, N., 2020, p. 195)

> "Num ambiente de permanente vigilância, o nosso instinto diz--nos que nos viremos para dentro, que nos isolemos das pessoas à nossa volta e leva-nos a tentar esgueirar-nos o máximo possível para longe do olhar vigilante do nosso empregador. O problema é, como observou Anteby, «isto gera um círculo vicioso em que os superiores vão ficando cada vez mais desconfiados e se sentem legitimados a intensificar a vigilância». O resultado é que os colaboradores se escondem das câmaras e uns dos outros. Tornam-se a cada dia menos presentes, cada dia que passa são menos eles mesmos no trabalho." (Hertz, N., 2020, p. 195)

Esta alienação do ser humano e do seu comportamento abre a porta a um futuro em que, segundo Hertz (2020), este seja substituído por processos automáticos. Sendo os robots e os processos de automação já uma realidade em diversas indústrias, estes têm vindo também a tornar-se mais frequente noutras áreas e especialmente no sector dos serviços.

> "[N]ão terão de competir apenas com outros humanos por um emprego: a sua concorrência será todo um exército de robôs cozinheiros que usam sempre a espátula certa para a carne crua e a carne cozinhada, limpam sempre a grelha meticulosamente, sabem sempre qual o momento exato de virar o hambúrguer, nunca chegam atrasados ao trabalho, nunca pedem folgas, não precisam de benefícios, não fazem greve, não metem baixa nem infetam um colega de trabalho. Nenhum ser humano poderá alguma vez competir com isso, em especial considerando que os custos dos robôs continuam a diminuir, à medida que melhora o seu desempenho de tarefas de humanos." (Hertz, N., 2020, p. 207)

Em conclusão, assistimos cada vez mais à prevalência da tecnologia e das plataformas digitais nas nossas vidas, não só no trabalho como na nossa vida em geral. Estas ferramentas foram inicialmente criadas para serem utilizadas como uma extensão do ser humano, em que o objectivo era uma coexistência com a tecnologia como forma de melhorar a eficiência no trabalho ou de promover o debate e a troca de ideias, mas hoje estas ferramentas suprimem algo fundamental no ser humano e no seu desenvolvimento, as dinâmicas sociais de fala Nicolelis (2020) e a nossa capacidade de comunicar com outras pessoas. O que com a introdução da narrativa dos nativos digitais de Desmurget (2021), a utilização destas plataformas por crianças em substituição das experiências do seu quotidiano que visam o seu desenvolvimento, pode precipitar ainda mais o seu uso no futuro e causar danos irreversíveis.

Capítulo 5 - O Desenvolvimento Social

"Deslindar os mistérios do conflito entre os nossos instintos sociais e egoístas não tem sido apanágio único dos psicólogos evolucionários, mas sim uma preocupação quase universal da nossa espécie, desde que os nossos antepassados evolucionários pensaram duas vezes antes de roubar a comida da boca de um irmão mais pequeno."

(Suzman, James, Trabalho: Uma História de Como Utilizamos o Nosso Tempo, 2020, p. 15)

5.1 - Economias de Retorno

O antropólogo britânico James Woodburn estudou durante mais de 50 anos diversas tribos africanas, tendo sido o primeiro a desenvolver uma relação a longo prazo com os *Hadzabes*, que são uma tribo na Tanzânia que "fazem parte de uma linhagem antiga contínua de caçadores-recoletores que remonta a dezenas de milhares de anos" (Suzman, J., 2020, p. 7).

Woodburn "ficou perplexo com o pouco esforço necessário para que os *hadzabes*, caçadores de arco e flecha, conseguissem sustento" (Suzman, J., 2020, P. 8), cumprindo facilmente as suas necessidades alimentares "sem grande esforço, grande previsão, grande equipamento ou grande organização" (Suzman, J., 2020, p. 8).

> "Uma das coisas que mais o intrigavam nos hadzabes era não só o pouco tempo despendido na busca de alimento, mas o facto de, novamente como os ju/'hoansis, nunca terem tendência para colher mais do que o necessário diariamente e nunca guardarem alimentos. Quanto mais tempo lá passava, mais se convencia de que este tipo de pensamento a curto prazo era a chave para compreender a razão de sociedades igualitárias, estáveis e duradouras como a deles." (Suzman, J., 2020, p. 8-9)

Para Suzman (2020) este equilíbrio devia-se a este retorno directo e imediato que eles retiravam do seu trabalho, consumindo o que caçavam ou encontravam no dia ou nos dias seguintes, preocupando-se mais "com ganhos e perdas de flechas uns aos outros em jogos de azar do que com a origem da refeição seguinte" (Suzman, J., 2020, p. 8).

> "Woodburn disse que os hadzabes tinham uma "economia de retorno imediato". Comparou-a com as "economias de retorno diferido" das sociedades agrícolas e industriais. Nestas últimas, reparou que o esforço laboral se concentra quase sempre e principalmente no alcance de recompensa futura, e era isso que distinguia grupos como os ju/'hoansis e os bambutis, não só de sociedades agrícolas e industrializadas, mas também das sociedades caçadoras-recoletoras

> complexas e em larga escala, como, por exemplo, as que viviam ao longo das águas ricas em salmão da costa do Pacífico Noroeste dos Estados Unidos.
>
> Woodburn não se interessava particularmente por tentar compreender a transformação de sociedades com economia de retorno imediato em sociedades com economia de retorno diferido, nem em que medida essa transição terá moldado a nossa atitude para com o trabalho. Porém, intrigava-o o facto de todas as sociedades de retorno imediato também desdenharem hierarquias, não terem chefes, líderes nem figuras de autoridade institucional, e não tolerarem diferenças de riqueza material significativas entre indivíduos." (Suzman, J., 2020, p. 9)

Esta despreocupação originava, não só na confiança que tinham de que o seu ambiente iria providenciar o que necessitavam, mas também "se apoiava em normas e costumes sociais que garantiam a justa distribuição de alimento e outros recursos materiais" (Suzman, J., 2020, p.9), não havendo "ninguém em posição de mandar nos outros. Entre eles, uma das normas mais importantes era a «partilha da procura»" (Suzman, J., 2020, p.9).

5.2 - Relação com o Ambiente

Colin Turnbull, também ele um antropólogo britânico que, entre 1953 e 1958 visitou a floresta Ituri, no norte do Congo, e estudou as suas populações. No seu livro *The Forest People: A Study of the People of the Congo*, onde ele, utilizando os relatos de pesadelo de Joseph Conrad aquando da ocupação belga, descreveu que "ficou encantado com «um vigoroso coro de louvores» que celebrava um «mundo maravilhoso». Descreveu que, para os *bambutis*, não havia nada de tenebroso, deprimente ou ameaçador nessa floresta" (Suzman, J., 2020, P. 5), encontrando uma convivência harmoniosa desta população com o seu meio, relacionando-se as duas perspectivas, já que uma população autóctone procura criar esta relação de harmonia com o seu ambiente enquanto uma força de ocupação que era colonizadora dessa região procurava apenas explorar esse mesmo ambiente e beneficiar dos seus recursos.

> "As descrições que Turnbull fez da vida dos bambutis evocaram algo da profunda lógica que moldava a atitude dos recoletores para com a escassez e o trabalho. Primeiro, revelaram como as economias de "partilha" características das sociedades recoletoras eram uma extensão orgânica da sua relação com ambientes estimulantes. Tal como os ambientes partilhavam comida com eles, também eles partilhavam comida e objetos entre si. Segundo, revelaram que, mesmo com poucas necessidades e facilmente satisfeitas, as economias recoletoras estavam seguras pela confiança que tinham na providência dos seus ambientes." (Suzman, J., 2020, p. 5-6)

Esta relação não é única, por todo o lado podemos encontrar diversos povos nos mais diversos meios a estabelecer esta dinâmica com o seu meio ambiente, em que este não é só um pano de fundo para as suas vidas mas algo fundamental, com um significado não só material e objectivo, providenciando recursos, mas também como uma representação espiritual e de fé que rege as suas vidas.

> "Os bambutis não eram os únicos recoletores do século XX que viam pais generosos e ternos a espreitar nas sombras da floresta. Centenas de quilómetros para oeste, nos Camarões, outros povos pigmeus, como, por exemplo, os bacas e os biacas, também o faziam, bem como outros recoletores habitantes em florestas, os naiacas da província de Querala na Índia e os bateques da Malásia central. Os caçadores-recoletores habitantes de ambientes mais abertos e menos uterinos do que as florestas tropicais nem sempre se descreviam como "filhos" de paisagens acalentadoras que os amavam, alimentavam e protegiam. Não obstante, viam nos seus ambientes o que imaginavam ser as mãos dos espíritos, deuses e outras entidades metafísicas partilhando comida e outras utilidades com eles. Muitos dos povos aborígenes da Austrália, por exemplo, ainda insistem que rios, montes, florestas e regatos sagrados estão povoados de espíritos primevos que "cantaram" a terra para a fazer existir durante o "Tempo dos Sonhos", ou seja, a Criação. Os povos nómadas do Norte, entre eles as muitas sociedades inuítes, algumas delas que continuam a viver da caça nas margens do Ártico em degelo acelerado, acreditavam que alces, renas, morsas, focas e outras criaturas de que dependiam tinham não só alma como também ofereciam altruisticamente carne e vísceras para servirem de alimento e as peles de aquecimento aos humanos." (Suzman, J., 2020, p. 6)

5.3 - Ambiente - Igualdade vs. Estatuto Social

Suzman (2020) afirma que "[n]em todas as sociedades caçadoras-recoletoras bem documentadas tinham a mesma aversão à hierarquia que os *ju/'hoansis* ou os *hadzabes*" (Suzman, J., 2020, P. 19). Quando o *Homo sapiens* se expandiu pelo planeta teve que se adaptar às diferentes condições, não só ambientais como climatéricas, de forma a poder sobreviver e evoluir em diferentes condições, estas condições resultaram em normas sociais e culturais diferentes daquelas que existiam anteriormente.

Por exemplo, "[a]queles que se instalaram em climas mais frios, onde as estações eram mais pronunciadas do que para os Africanos e outros recoletores nos trópicos e subtrópicos húmidos, tiveram de ter uma abordagem diferente ao trabalho, pelo menos parte do ano." (Suzman, J., 2020, p. 19-20).

> "Além de estas sociedades se sustentarem por meio da caça, recoleção e pesca, e estarem igualmente convencidas da generosidade do seu ambiente, tinham obviamente pouquíssimo em comum com recoletores do género dos ju/'hoansis. Sendo descritos variadamente como "caçadores-recoletores complexos" ou "caçadores-recoletores de retorno diferido", pareciam-se mais com algumas das sociedades agrícolas mais produtivas em qualquer lugar. Viviam em grandes colónias permanentes, armazenavam comida em larga escala e preocupavam-se profundamente com a aquisição de estatuto social, o qual alcançavam mediante prendas exuberantes." (Suzman, J., 2020, p. 20)

Este novo sistema sazonal de "colheita" de recursos deu origem a novas tradições que acabaram por definir as diferentes culturas já que estas tinham mais tempo e energia para desenvolver outras facetas da sua sociedade.

> "As zonas de pesca eram tão produtivas sazonalmente que, durante grande parte do ano, essas sociedades gastavam a maior parte do tempo e da energia a desenvolver uma rica tradição artística, a exercer política, a realizar cerimónias sofisticadas e a organizar sumptuosos banquetes rituais — cerimónias potlatch — em que os anfitriões tentavam superar-se entre si com atos de generosidade. Ao refletir abundância material, esses banquetes também se caracterizavam por exibições de riqueza e, por vezes, até destruição ritualizada da propriedade, incluindo queima de barcos e assassínio cerimonial de escravos. Quando os convidados regressavam a casa em canoas carregadas de prendas, como, por exemplo, óleo de peixe, mantas ricamente tecidas, caixas de madeira arqueada, e pratos de cobre, os anfitriões começavam a calcular as dívidas por vezes consideráveis em que incorriam para dar as prendas exuberantes que lhes conferiam o estatuto desejado." (Suzman, J., 2020, p. 21)

Para Suzman esta construção de diferentes sociedades e a sua evolução está directamente ligada ao ambiente e ao clima onde viviam já que a necessidade de adaptação obrigava a novos hábitos de trabalho e à aquisição de conhecimento que lhe permitisse sobreviver em climas mais frios.

> "A vida nesses ambientes implicava não só trabalhar mais como também organizar a vida laboral de outro modo, durante parte do ano, pelo menos. A preparação para o inverno implicava significativamente mais planeamento para eles do que para recoletores africanos. Erigir uma casa de ossos de mamute e forrá-la com peles não era coisa que se pudesse fazer depois das primeiras tempestades de inverno. O mesmo se aplicava à caça e à preparação de peles para roupas de inverno. Do mesmo modo, nem sempre era prático, ou até possível, encontrar alimentos frescos só com algumas horas de esforço espontâneo ao longo do ano. Nos vários meses em que a terra estava coberta de neve e gelo, a recoleção era quase impossível e a caça muito mais traiçoeira. Porém, viver numa vasta câmara congeladora durante meses tinha alguns benefícios. Significava que a comida não se decompunha e que a carne obtida nas primeiras geadas fortes ainda poderia estar própria para consumo meses depois, quando as neves começassem a derreter. É difícil dar sentido às provas de caça rotineira de animais corpulentos e perigosos como eram os mamutes se não se destinasse a criar excedentes. " (Suzman, J., 2020, p. 22)

Suzman (2020) considera que estes novos hábitos tenham dado origem ao aparecimento de novas tradições, do desenvolvimento cultural e da cultura dessas sociedades e também na aquisição de conhecimento e desenvolvimento de novas competências, não sendo apenas "coincidência que a abundância de obras de arte na Europa e na Ásia, que os arqueólogos e antropólogos outrora pensavam ser indicadora de que o Homo sapiens passara um limiar cognitivo crucial, possa ter sido fruto dos longos meses de inverno" (Suzman, J., 2020, p. 23).

Estas novas sociedades, com estes novos hábitos culturais acabaram por introduzir também uma nova normativa social, estabelecendo sociedades hierárquicas em que, devido à escassez causada pelos factores climatéricos, estas reflectiam a riqueza e o estatuto social dos membros dessa sociedade.

> "No armazenamento ocasional de alimentos, e na organização do ano de trabalho consoante intensas variações sazonais, as populações recoletoras europeias e asiáticas deram um passo importante rumo à adoção de uma relação com o trabalho mais focada no futuro e a mais longo prazo. Nesse sentido, também desenvolveram uma relação diferente com a escassez, parecida com aquela que molda a nossa vida económica em certos aspetos importantes. Porém, e mesmo

> que tivessem de planificar mais do que os recoletores em climas mais amenos, permaneciam grandemente confiantes, no mínimo, na providência sazonal do seu ambiente.“ (Suzman, J., 2020, p. 24)

5.4 - Sociedade de Partilha vs. Sociedades Capitalistas

Suzman (2020) considera também o choque cultural que muitos antropólogos viveram quando em contacto com estas populações, habituados a normativas sociais e culturais completamente distintas, senão opostas, destas com que agora conviviam. Estes depressa tiveram que aprender que “os recoletores não formulavam pedidos de comida ou coisas uns aos outros com «se faz favor», «obrigado» e outros gestos de reconhecimento e gratidão interpessoal” (Suzman, J., 2020, p. 10).

> “Alguns tiveram dificuldades na adaptação ao ritmo da vida recoletora e nunca conseguiram fugir à sensação de que se aproveitavam deles. Porém, a maioria logo ganhou uma impressão mais intuitiva da lógica que regia os fluxos de alimentos e outras coisas entre as pessoas, e descontraíram-se num mundo em que as convenções sociais de dar e receber eram, em certos aspetos, o extremo oposto daquelas com que tinham sido educados. Ficou evidente que ninguém achava falta de educação pedir frontalmente alguma coisa a alguém, mas que era considerado extrema grosseria recusar pedidos e que fazê-lo resultava com frequência em acusações amargas de egoísmo, podendo mesmo levar à violência” (Suzman, J., 2020, p. 10).

Nessas sociedades existe a obrigação de partilhar como forma de redistribuição da riqueza em que “quantidade de coisas que se dá depende da quantidade de coisas que se têm em relação aos outros” (Suzman, J., 2020, p. 11).

> “Nicolas Peterson, antropólogo que viveu com os recoletores aborígenes yolngu da Terra de Arnhem, Austrália, nos anos 1980, criou o conceito de “partilha da procura” para descrever essas práticas redistributivas. O termo ficou e emprega-se agora para descrever todas as sociedades em que se partilha comida e objetos com base nos pedidos de quem recebe e não nas ofertas de quem dá. Poderá dar-se o caso de a partilha da procura ser o meio principal de circulação de objetos e materiais entre pessoas apenas em economias caçadoras-recoletoras, mas o fenómeno da partilha da procura não é único a essas sociedades. Trata-se de um importante mecanismo redistributivo de alimentos e outros objetos em contextos específicos em todas as outras sociedades também.” (Suzman, J., 2020, p. 11).

Outros antropólogos, no entanto, rotularam esta prática como “roubo tolerado” equiparando-a à tributação estatal, do fisco por exemplo, sobre os salários se fizermos esta analogia entre estas sociedades com outras ocidentais.

> “«Roubo tolerado» é no que muito boa gente pensa quando olha com má cara para recibos de vencimento e repara no quanto foi apropriado pelo fisco. Porém, e mesmo que a tributação formal sirva um objetivo de redistribuição análogo à partilha da procura, “partilha de ordens baseada em consenso” será provavelmente a melhor descrição dos sistemas fiscais ao nível do Estado —

> pelo menos nas democracias funcionais. Ao invés da partilha da procura, em que há ligação estreita entre quem dá e quem recebe, os sistemas fiscais estatais estão envoltos em anonimato institucional, e endossados pelo poder sem rosto do Estado, mesmo que tenham a autoridade de governos mandatados pelos cidadãos para lhes tirar dinheiro." (Suzman, J., 2020, p. 11-12).

Tal definição não podia estar mais longe da verdade, considerando Suzman (2020) que é "difícil legitimar a acusação em lugares onde as pessoas assumiram a responsabilidade coletiva pelo bem comum de modo a garantir uma sociedade sem a gangrena da desigualdade" (Suzman, J., 2020, P. 12), em contraste com situações em que "os lucros são desviados para sustentar a vida luxuosa e a ambição egoísta de reis e cleptocratas" (Suzman, J., 2020, p. 12).

Considerando o conceito de "parasitismo" na sociedade, embora não seja um conceito universal nas sociedades ocidentais (podendo variar consoante as crenças políticas ou estratos sociais de uma sociedade) pode-se sugerir que tal conflito entre elementos produtivos e parasitas numa sociedade seja universal, algo que não se verifica "entre recoletores em partilha de procura, essas distinções serem relativamente irrelevantes sugere que este conflito em particular tem proveniência muito mais recente." (Suzman, J., 2020, p. 12)

> "As sociedades recoletoras como os ju/'hoansis também constituem problema para quem estiver convencido de que a igualdade material e a liberdade individual são irreconciliáveis e estão em rota de colisão. Isto porque as sociedades em partilha da procura também eram altamente individualistas, ninguém estava sujeito à autoridade coerciva de ninguém, mas, em simultâneo, eram intensamente igualitárias. Por concederem a indivíduos o direito de tributar espontaneamente toda a gente, essas sociedades garantiam, primeiro, que a riqueza material acabava sempre por ser distribuída irmãmente; segundo, que toda a gente tinha que comer, independentemente da sua produtividade; terceiro, que se fazia circular amplamente e se disponibilizava gratuitamente objetos escassos ou valiosos, para usufruto de todos; e finalmente que não havia razão para as pessoas gastarem energia a tentar acumular mais riqueza material do que quaisquer outras, pois não havia propósito prático nisso." (Suzman, J., 2020, p. 12-13)

5.5 - Cooperação vs. Egoísmo

Para Suzman (2020) importa considerar os conceitos de ciúmes e inveja como forma de explicar a forma como as diferentes sociedades, e mesmo espécies, evoluíram ao longo do tempo em contraste com as sociedades mais cooperativas como as que partilhavam os seus bens e que redistribuem a sua riqueza.

Embora esses dois conceitos sejam distintos para nós que vivemos numa sociedade ocidental, em que o sentimento de ciúmes estão associados com a protecção do que já temos e a inveja com a cobiça em relação ao que os outros têm, "[n]ão surpreende que os dois não tenham tradução linear em muitas outras línguas. Por exemplo, em ju/'hoan, não há distinção,

e os ju/'hoansis que sejam fluentes em inglês ou africâner empregam o termo "ciúmes" para referir ambos." (Suzman, J., 2020, p. 14)

> "Não custa a ver por que razão os psicólogos evolucionários têm dificuldade em reconciliar atributos egoístas como são os ciúmes com os nossos atributos sociais. Do mesmo modo, não custa a ver porque é que Darwin considerava o comportamento cooperante de espécies de insetos altamente sociais uma "dificuldade especial", e afligia-se que fosse potencialmente "fatal" para a sua teoria da evolução. A título individual, os benefícios evolucionários das nossas emoções egoístas são óbvios. Além de nos ajudarem a continuar vivos quando há escassez, dão-nos energia para a busca de parceiros sexuais, melhorando assim as hipóteses de sobrevivência e de transmitirmos os nossos genes. Vemo-lo em ação entre outras espécies, e é justo depreender que algo parecido com as emoções estimuladas em nós pela inveja e pelos ciúmes corre pelas sinapses de outros animais, quando guerreiam para estabelecer hierarquias sociais, ou para ganhar acesso preferencial a comida ou parceiros sexuais." (Suzman, J., 2020, p. 14-15)

Embora o *Homo sapiens* seja também uma "espécie social e altamente colaborativa" (Suzman, J., 2020, p. 15), tem também de considerar estes sentimentos egoístas de forma a assegurar a sua "sobrevivência" a longo prazo.

> "Deslindar os mistérios do conflito entre os nossos instintos sociais e egoístas não tem sido apanágio único dos psicólogos evolucionários, mas sim uma preocupação quase universal da nossa espécie, desde que os nossos antepassados evolucionários pensaram duas vezes antes de roubar a comida da boca de um irmão mais pequeno. Tem encontrado expressão em todos os modos artísticos imagináveis, e tem gerado debates infindáveis entre teólogos e filósofos. Este conflito também subjaz aos teoremas rebuscados, gráficos arrebicados e equações vigorosas que são as ferramentas do economista moderno." (Suzman, J., 2020, p. 15)

Este conflito serviu de base para Adam Smith (filósofo escocês) "escrever o que viria a ser reconhecido como documento fundador da economia moderna" (Suzman, J., 2020, p.15). Documentando aquilo que é hoje a nossa economia, em que a escassez dos recursos existe devido a estes instintos egoístas, cuja redistribuição justa depende da aceitação de normas que mantêm as sociedades funcionais.

> "Smith era de opinião que as pessoas são, em derradeira análise, criaturas egoístas. Acreditava que «o Homem busca apenas ganho próprio». Todavia, também acreditava que, quando as pessoas agiam por interesse próprio, de algum modo todos beneficiavam, como que guiados nos seus atos por «**mão invisível**» para promover os interesses da sociedade com maior eficiência do que "o homem" poderia, mesmo que fosse sua intenção. As referências que Smith seguia para isso eram as localidades mercantis da Europa do século XVIII, onde mercadores, fabricantes e negociantes trabalhavam todos para fazer fortuna pessoal, mas onde o seu esforço ajudara coletivamente a enriquecer cidades e comunidades. Assim, Smith concluiu que a livre iniciativa sem o fardo da interferência reguladora acabaria por criar, inadvertidamente, riqueza para todos e, assim, garantir «a mesma distribuição dos bens de primeira necessidade, que teria sido feita se a terra estivesse dividida em partes iguais entre todos os seus habitantes»." (Suzman, J., 2020, p. 16)

Este conceito da “mão invisível” de Adam Smith está também presente nas sociedades recolectoras, que utilizam estes conceitos de egoísmo e inveja como forma de estabelecer o equilíbrio nas suas sociedades.

> “O “feroz igualitarismo” de recoletores como os ju/’hoansis era, por outras palavras, o desfecho orgânico de interações entre pessoas que agiam por interesse próprio em sociedades pequenas móveis, altamente individualistas, sem regentes, sem leis formais e sem instituições formais.“ (Suzman, J., 2020, p. 17)

> Os ju/’hoansis explicaram a razão para tal: “inveja” do caçador, e preocupação que alguém ganhasse excessiva reputação política ou social, se estivesse encarregado de distribuir carne com grande frequência. “Quando um jovem caça muita carne, começa a achar-se chefe ou grande homem, e pensa que os outros são criados ou inferiores”, explicou um homem particularmente eloquente a Richard Lee. “Não podemos aceitar isso… Portanto, dizemos sempre que a carne dele não vale nada. Assim arrefecemos-lhe o coração e tornamo-lo gentil.” (Suzman, J., 2020, p. 18)

Se considerarmos estes modelos de retorno de Suzman à nossa sociedade actual, é fácil interpretar a nossa sociedade, e a generalidade das sociedades ocidentais, como capitalistas, sociedades egoístas que acumulam recursos para proveito próprio, regulam e limitam a distribuição de recursos pela população e, embora a criação deste tipo de sociedades tenha sido com o objectivo de obter retorno diferidos a longo prazo, a evolução do capitalismo foca-se no consumo imediato e não tanto na produção (Desmurget, 2021) e no retorno directo do nosso investimento, seja de tempo ou financeiro.

Tendo isto em consideração, podemos então ter uma nova perspectiva da forma como Desmurget (2021) descreve a utilização das plataformas digitais, a simplicidade do *plug-and-play* e o uso focado no consumo que dá um retorno directo e imediato do seu uso, recompensando o tempo que é despendido de forma forma automática, incidindo apenas na utilização dos processos do Sistema 1 descritos por Kahneman (2011).

Capítulo 6 - Agregando conceitos

"A evolução só pode acontecer se o risco de extinção estiver presente. Além disso, *não há evolução sem que se arrisque a própria pele.*"

(Taleb, Nassim Nicholas, Arriscando a própria pele, 2018, p. 13)

Com o objectivo de sintetizar e relacionar os conceitos até agora expostos, podemos facilmente relacionar o uso da tecnologia e das plataformas digitais com os conceitos de Taleb (2018) que de, uma forma geral, faz a dissociação de que aquilo que se passa num mundo virtual em relação ao mundo real, num mundo real existem consequências e responsabilização pelos nosso actos, enquanto que num mundo virtual tudo (ou quase) é permitido, não só na utilização de redes sociais em que estamos protegidos pela distância e anonimato, como num jogo em que as nossas acções não têm quaisquer consequências.

6.1 - Tomada de decisões - Fazer vs. Entender

Segundo Taleb (2018), o ser humano devido à sua necessidade de ter um retorno imediato e palpável, tornou-se muito mais proficiente em fazer algo do que em entender como funciona. Esta necessidade acaba por reduzir as tomadas de decisão a um sistema binário de ganhar ou perder faz com que o entendimento dos processos seja coberto por uma opacidade casual já que não tem resultados visíveis e imediatos.

> "[H]á algo na matemática chamado problema inverso , que é solucionado por — e apenas por — quem arrisca a própria pele. Por enquanto simplificarei da seguinte forma: é mais difícil para nós fazermos engenharia reversa do que engenharia propriamente dita; vemos o resultado de forças evolutivas, mas não somos capazes de reproduzi-las devido à sua opacidade causal. Só podemos executar esses processos para a frente. A própria operação do Tempo (em maiúscula) e sua irreversibilidade requer a filtragem do "arriscar a própria pele". (Taleb, N., 2018, p. 25)

Esta necessidade de imediatez é também uma característica dos nativos digitais de Desmurget (2021) que procuram um retorno imediato do seu consumo e do tempo despendido numa plataforma digital. Estabelecendo esta mesma necessidade, focando-se mais no entretenimento e no retorno imediato do tempo despendido no presente do que noutro tipo de conteúdo focado na aprendizagem e no desenvolvimento pessoal que poderá apresentar retorno a longo prazo.

Nicolelis (2020) por outro lado, foca-se no retorno indefiro em que a disseminação de um "novo conhecimento por todo um grupo social, certamente define um dos atributos neurológicos que diferencia a nossa espécie dos outros primatas." (Nicolelis, M., 2020, p. 39)[4].

Este é um conhecimento que é adquirido e depois passado às gerações seguintes de emulação ou imitação, este actos motores garantem que o conhecimento vai ser passado, embora no último esta seja uma cópia do original enquanto que no primeiro o objectivo é que haja uma evolução, não só naquilo que está a ser reproduzido mas também nos seus métodos de produção[5].

No trabalho de James Woodburn (antropólogo britânico) em tribos africanas[6], citado por Suzman (2020), existe a necessidade manter uma relação de equilíbrio quer no meio ambiente quer no estatuto social da tribo, já que esta seria "a chave para compreender a razão de sociedades igualitárias, estáveis e duradouras como a deles." (Suzman, J., 2020, p. 8-9)

6.2 - Consequências do risco - Simetria vs. Assimetria

Num mundo virtual, ao contrário do mundo real, as nossas acções são inconsequentes, ou seja, não têm repercussões na nossa vida, aquilo que fazemos fica no mundo virtual. Para Taleb (2018) o conceito de arriscar a própria pele e lidar com as consequências dos nossos actos era "considerada a principal regra para a sociedade organizada" (Taleb, N., 2018, p. 16), uma regra básica do comportamento em sociedade e na forma como lidamos e interagimos socialmente, regra essa que prevalece também numa "forma bastante sofisticada no reino animal. Ou, em outras palavras, teve de prevalecer, caso contrário a vida teria sido extinta" (Taleb, N., 2018, p. 16).

Esta simetria de lidarmos directamente com a consequência dos nossos actos contrasta com aquilo que se assiste na descentralização das tomadas de decisão e transferência do risco do indivíduo para o sistema, para Taleb (2018) "a transferência de risco destrói os sistemas" (Taleb, N., 2018, p. 16). Esta transferência leva a uma assimetria em que, ao não arriscarmos a nossa própria pele na tomada de decisões leva a que sejam outros a lidar com as consequências dos nossos actos.

> "[A] pessoa profissionalmente assimétrica é rara, e assim tem sido no decorrer da história, até mesmo no presente. Ela causa um bocado de problemas, mas é rara. Pois a maioria das pessoas com quem nos deparamos na vida real — padeiros, sapateiros, encanadores, motoristas de táxi,

[4] Capítulo 2 desta dissertação - O aparecimento de um novo mundo

[5] Capítulo 2 desta dissertação - O aparecimento de um novo mundo

[6] Capítulo 5 desta dissertação - Economias de retorno

> contadores, consultores tributários, lixeiros, assistentes de dentistas, operadores de lava-jato (sem contar os especialistas em gramática da língua espanhola) — pagam um preço por seus erros." (Taleb, N., 2018, p. 27)

O mesmo não sucede na nossa experiência online, em que o anonimato é muitas vezes sinónimo de abusos e *cyberbullying* em que um pessoa é "livre" de dizer aquilo que quer sem sofrer quaisquer consequências e, nas raras vezes em que possa sofrer consequências, como ter posts apagados ou ser banido de plataformas, se queixa de censura e atentado à liberdade de expressão.

Suzman (2020) aborda este tema comparando a relação entre as populações autóctones e as populações colonizadoras com o seu ambiente envolvente[7], em que estas também nunca tiveram que lidar com as consequências das suas acções que, no mundo inteiro, levaram à destruição de vários locais e empobrecimento das populações locais, já que foram estas que tiveram que lidar com as consequências das suas acções.

6.3 - Desenvolvimento - Raciocínio vs. Experimentação

Para Taleb (2018) a forma como nós evoluímos e aprendemos é através do contacto com o mundo, expondo-nos às consequências, sejam elas boas ou más em que as "feridas resultantes de tais experiências orientam a aprendizagem e descoberta" (Taleb, N., 2018, p. 6).

> "[A] maioria das coisas que acreditamos terem sido "inventadas" por universidades foram na verdade descobertas por improviso e depois legitimadas por algum tipo de formalização. O conhecimento que obtemos por meio da improvisação, fuçando e bisbilhotando, via tentativa e erro, experiência e repetição — em outras palavras, o contato com a terra — é imensamente superior àquele obtido por meio do raciocínio, algo que instituições egoístas têm se dedicado a esconder de nós." (Taleb, N., 2018, p. 7)

Taleb (2018) faz a relação com os fracassos da política externa dos Estados Unidos nas últimas décadas que acabaram por causar desequilíbrios e consequências que acabaram por ser desastrosas: "1) eles pensam em estáticas, não em dinâmicas, 2) pensam em dimensões baixas, não altas, 3) pensam em termos de ações, nunca interações" (Taleb, N., 2018, p. 8). Classificando-as como um "defeito do raciocínio mental por parte de idiotas instruídos (ou, antes, trouxas semiletrados)" (Taleb, N., 2018, p. 8).

[7] Capítulo 5 desta dissertação - Relação com o ambiente

Isto é algo que pode ser explicado não só por Suzman (2020) no que diz respeito à relação que populações colonizadoras têm com o ambiente que ocupam, em que os danos que provocam acabam por ter uma consequência que as populações locais têm que lidar mas também uma dos grandes problemas identificados por Desmurget (2021) no consumo de plataformas digitais, a incapacidade de aprender e disseminar nova informação[8]. Tal como os nativos digitais, os Estados Unidos continuamente expressam esta incompetência com "uma espantosa e assustadora consistência" (Desmurget, M., 2021, p. 33) que revelam um problema que "é tão profundo que constitui nada mais nada menos do que uma «ameaça à democracia» " (Desmurget, M., 2021, p. 33)

6.4 - Descentralização de tomadas de decisão

Estes erros são uma consequência da descentralização das tomadas de decisão, em que a experiência não é essencial para se tomar decisões, evitando assim os riscos inerentes às suas consequências, considerando que "aqueles que não se expõem a riscos nunca deveriam se envolver na tomada de decisões" (Taleb, N., 2018, p. 10).

> "Alguns pensam que nos livrarmos de líderes guerreiros significa civilização e progresso. Não é bem assim. Enquanto isso,
>
> *A burocracia é uma construção pela qual uma pessoa é convenientemente separada das consequências de suas ações.*
>
> E, talvez alguém pergunte, o que podemos fazer, já que um sistema centralizado necessariamente precisará de pessoas que não estão diretamente expostas às consequências dos erros?
>
> Bem, para que haja menos desses tomadores de decisões não temos outra escolha senão descentralizar ou, em termos mais refinados, localizar.
>
> *A descentralização é baseada na noção simples de que a macrobaboseira é mais fácil do que a microbaboseira.*
>
> *A descentralização reduz as grandes assimetrias estruturais.*
>
> Mas não se preocupe, se não descentralizarmos e não distribuirmos responsabilidades, isso acontecerá por si só e do jeito mais difícil: um sistema que não nos permite arriscar a própria pele, com um acúmulo de desequilíbrios, no fim das contas acabará indo pelos ares e estará fadado a autorregenerar-se dessa maneira. Se sobreviver." (Taleb, N., 2018, p. 11)

[8] Capítulo 1 desta dissertação - Consumo vs. Produção

Segundo Taleb (2018) esta eliminação do factor de risco deve-se ao facto de que estas decisões não são tomadas por pessoas mas sim por um sistema, que ao contrário do indivíduo que aprende e evolui com as consequências das suas acções e dos seus erros, os sistemas aprendem por via negativa, eliminando peças substituindo-as por outras.

> "Então, aprendizagem não é exatamente o que ensinamos aos presos trancafiados nos presídios de segurança máxima chamados escolas. Na biologia, a aprendizagem é algo que, por meio do filtro da seleção intergeracional, fica impresso a nível celular — e posso afirmar: arriscar a própria pele está mais para um filtro do que para um impedimento." (Taleb, N., 2018, p. 13)

Esta descentralização das tomadas de decisão também é facilmente identificável nas plataformas digitais, como as redes sociais em que, segundo quem gere a plataforma, os indivíduos são responsáveis pelo que dizem ou publicam na sua plataforma, do outro lado, o utilizador utiliza as ferramentas providenciadas pela plataforma assim como o anonimato que esta lhe garante para publicar o que quer.

Vendo este tema considerando o trabalho de Kahneman (2011), podemos aplicar esta ideia das tomadas de decisão ao indivíduo[9] utilizando os conceitos de sistema 1 e sistema 2 em que um tal, como a tomada de decisão de um sistema se pode associar ao pensamento inconsciente e irracional do sistema 1, em que o outro se pode relacionar com o pensamento consciente e humano do Sistema 2, que ao contrário do anterior e mais moroso e exaustivo. Este processo de tomadas de decisão não precisaria de ser exclusivamente da pessoa ou do sistema este poderia utilizar a mesma forma que o nosso cérebro usa na tomada de decisões em que "Uma das principais funções do Sistema 2 é monitorar e controlar pensamentos e ações 'sugeridos' pelo Sistema 1, permitindo que parte deles sejam expressos diretamente no comportamento e suprimindo ou modificando outros." (Kahneman, D., 2011, p. 35)

Também aqui, tal como nos caso dos Sistemas, seria necessária levar em consideração o conceito de ***priming*** que Kahneman (2011) se refere[10], na forma em como, quer o sistema 1, quer o sistema 2, podem ser condicionados através da manipulação de ideias ou emoções.

6.5 - Homem vs. Máquina

Para Taleb (2018) vive-se actualmente numa lógica de modernização dos sistemas, em que se pode substituir uma mão "que funciona perfeitamente bem, por algo mais tecnológico, uma mão artificial, por exemplo" (Taleb, N., 2018, p. 27). em que podemos

[9] Capítulo 3 desta dissertação - Pensamento consciente e inconsciente

[10] Capítulo 3 desta dissertação - Associação de ideias e manipulação dos Sistemas

simplesmente substituir sistemas complexos por outros sem que se sofra as consequências dessa mudança, ignorando as suas causas.

> "O intelectualismo é a crença de que se pode separar uma ação dos resultados de tal ação, de que se pode separar a teoria da prática, e de que sempre se pode consertar um sistema complexo por enfoques hierárquicos, isto é, de uma maneira (cerimonial) de cima para baixo" (Taleb, N., 2018, p. 27)

Esta modernização a que Taleb chama de cientificismo é "uma interpretação ingênua da ciência como complicação e não da ciência como um processo e um empreendimento céticos" (Taleb, N., 2018, p. 27)

> "Substituir os processos "naturais", ou seja, processos muito antigos, que sobreviveram a trilhões de estressores de alta dimensão, por algo em um periódico "avaliado por pares" e que talvez não sobreviva à reprodução ou ao escrutínio estatístico não é nem ciência nem boa prática." (Taleb, N., 2018, p. 27)

Para Taleb (2018) uma das consequências inevitáveis desta modernização é o distanciamento já que "à medida que as coisas se tornam mais tecnológicas, há uma separação cada vez maior entre o criador e o usuário." (Taleb, N., 2018, p. 28). Adaptando isto às novas tecnologias e plataformas digitais podemos fazer a relação entre os objetivos que estiveram por detrás da sua criação e a forma como são hoje utilizadas. As redes sociais, por exemplo, foram criadas como forma de ligar pessoas, ajudá-las a comunicar e a promover o debate e a troca de ideias, hoje esses objectivos, a existirem, são apenas uma pequena parte daquilo para que são utilizadas, quer por parte dos usuários, quer por quem gere a plataforma (exemplo: Facebook-Cambridge Analytica durante o *Brexit* e eleições presidenciais americanas de 2016).

Também Hertz (2020) suporta esta ideia de que a modernização de ferramentas está a afectar a forma como nos relacionamos com os outros, provocando um cada vez maior distanciamento e isolamento[11]. A introdução de vídeo, e-mail, videoconferência e mensagens de texto, embora seja tecnologia que ajuda a comunicar melhor torna a comunicação uma "experiência limitadora e limitada" (Hertz, N., 2020, p. 163)

A integração destas plataformas no nosso dia-a-dia tem contribuído para uma cada vez maior distanciamento, já que "falar com as pessoas foi sendo cada vez mais substituído pelo bater de teclas, mesmo quando seria mais fácil e mais rápido comunicar pessoalmente" (Hertz, N., 2020, p. 160)

Para Taleb (2018) o conceito de arriscar a pele é algo que separa o ser humano das novas tecnologias que o têm vindo a "substituir", isto porque esta ideia de aprendizagem

[11] Capítulo 4 desta dissertação - O isolamento no local de trabalho

sofrendo as consequências das nossas acções e dos nossos erros é algo que nos obriga a evoluir. Ao contrário do indivíduo, as "máquinas" são um reflexo do sistema que as implementam, não sofrendo consequências das suas acções, regendo o seu processo de decisão por um retorno imediato e palpável.

> "Se quiser refletir sobre como a modernidade destruiu alguns dos alicerces dos valores humanos, faça a comparação entre as incondicionais mencionadas e as concessões modernistas: pessoas que, digamos, trabalham para lobbies nojentos (representando os interesses, por exemplo, da Arábia Saudita em Washington) ou que deliberadamente fazem o costumeiro jogo acadêmico antiético, e que aprenderam a conviver com si mesmos lançando mão de argumentos como "Tenho que pagar a educação dos meus filhos". Pessoas que não são moralmente independentes tendem a ajustar a ética a sua profissão (com um mínimo de retórica e distorção de fatos) em vez de encontrar uma profissão que se adapte a sua ética." (Taleb, N., 2018, p. 34)

Embora o uso da tecnologia seja essencial na nossa vida e no nosso trabalho, Hertz aborda também a forma como esta tem substituído o ser humano, não só afectando as suas relações no trabalho ou na sua vida pessoal, mas também o seu comportamento já que recorrendo à tecnologia é possível ser-se supervisionado e através do uso de "IA, Big Data e numerosos dispositivos de medição intrusivos e granulares que lhe permitem tirar todo o tipo de conclusões." (Hertz, N., 2020, p. 192)

Também a introdução de inteligência artificial no local de trabalho e sido usada como uma ferramenta essencial no processo de recrutamento ou na avaliação de desempenho[12]. Substituindo o ser humano e retirando o factor humano do processo de decisão.

> "Estamos na verdade a meio da mais significativa reorganização do trabalho desde a Revolução Industrial, em que o poder é cada vez mais cedido à tecnologia - não só a algoritmos de contratação, mas também a mecanismos e robôs de avaliação da reputação, ferramentas de vigilância e dispositivos de monitorização e, por sua vez, àqueles que controlam estas alavancas. Em essência, tudo isto é alienador e contribui para que este seja o Século da Solidão." (Hertz, N., 2020, p. 190)

Sendo um dos objetivos desta dissertação possibilitar a introdução de conceitos que possam contrariar esta tendência, abordando formas como podemos usar as tecnologias de uma forma que possa ter aplicabilidade fora das plataformas, não sendo utilizadas como forma de suprimir o ser humano, mas como forma de complementá-lo e ajudá-lo a curto, médio ou longo prazo.

[12] Capítulo 4 desta dissertação - A (má) influência da tecnologia

6.6 - Experiência vs. Vivência

Para Taleb (2018) a evolução do ser humano e o seu processo de aprendizagem estão ligados à possibilidade de sofrer consequências dos seus actos, esta é a separação que existe experienciar um mundo virtual ou viver essa mesma experiência no mundo real e os riscos que daí advêm.

> "[A] vida é sacrifício e admissão de riscos, e nada que não envolva uma quantidade moderada do primeiro, sob a restrição de satisfazer o último, está próximo do que podemos chamar de vida. Se você não assume um risco de dano real, reparável ou mesmo potencialmente irreparável, de uma aventura, não é uma aventura. Nosso argumento — de que o real requer perigo — pode levar a sutilezas sobre o problema mente-corpo, mas não conte para o seu filósofo local. Ora, pode-se argumentar que, uma vez dentro da máquina, talvez a pessoa acredite estar arriscando a própria pele, e talvez sinta as dores e consequências como se estivesse vivendo o dano real. Mas isso é lá dentro, não fora, e não há risco de danos irreversíveis, coisas que perduram e fazem o tempo fluir em uma direção e não na outra. A razão pela qual um sonho não é a realidade é que, quando acordamos subitamente ao despencar de um arranha-céu chinês, a vida continua." (Taleb, N., 2018, p. 124)

Esta ideia é também suportada por Desmurget (2021), principalmente no desenvolvimento das crianças, quer durante a infância, quer nas fases de pré-adolescência e adolescência[13]. A experiência de uma situação no mundo virtual não é igual nem se equipara à sua vivência, sendo essencial, especialmente nessas, viver as situações para garantir um desenvolvimento termos, motores, cognitivos e linguísticos que vão servir para o resto da vida. Até porque segundo Desmurget (2021) este tipo de aprendizagem que advém da experiência no mundo virtual pode ser feita em idade adulta sem que se prejudique o desenvolvimento enquanto criança.

Esta dissertação pretende estabelecer uma relação entre a experiência e a vivência, não através da criação algo virtual para ser experienciado pela primeira vez num mundo virtual, mas através da recriação de vivências que permitem ser experienciadas novamente através de um mundo virtual. Em que, por exemplo, o utilizador, num ambiente controlado pode superar medos ou fobias, ou que através de uma experiência virtual possa ser feita recolha de dados para investigação científica. Estes são alguns possíveis exemplos da aplicação dos conceitos identificados e a forma como poderão ser aplicados.

[13] Capítulo 1 desta dissertação - Aprendizagem e desenvolvimento

Informações

Problema

- Capítulo 1
  - A Fábrica de Cretinos Digitais
    Michel Desmurget
    2021
    Caps. 1 e 2
    - A influência das plataformas digitais no desenvolvimento das novas gerações
      - Geração do digital
        - Ficção
          - Digital natives
        - Realidade
          - Inaptos digitais
      - Tipos de uso
        - Consumo
        - Produção
      - Objectivos de consumo
        - Recreativos
        - Formativos
      - Hábitos de consumo
        - Uso presente
        - Uso futuro
      - Maturação cerebral
        - Aprendizagem
        - Desenvolvimento

Perpectivas

- Capítulo 2
  - O verdadeiro criador de tudo
    Miguel Nicolelis
    2020
    Cap. 2
    - O desenvolvimento do cérebro humano, factores físicos, fisiológicos, sociais e ambientais que deram origem à sua evolução
      - Evolução
        - Física
          - Aumento do tamanho do cérebro
            - Satisfação de necessidades físicas
              - Fogo, Nutrição
          - Capacidade de andar erecto
            - Exploração
              - Busca de recursos
        - Cognitiva
          - Criação de ferramentas
            - Emulação
            - Imitação
          - Linguagem
            - Desenvolvimento social
            - Evolução de conhecimento
      - Socialização
        - Teoria da mente
        - Teoria do cérebro social
      - Dinâmicas culturais
        - Transmissão de cultura
        - Criação de tradições
      - Inteligência
        - Geral
        - Individual
          - Integrada
- Capítulo 3
  - Rápido e devagar - Duas formas de pensar
    2011
    Cap. 1
    - O desenvolvimento do cérebro humano, factores físicos, fisiológicos, sociais e ambientais que deram origem à sua evolução
      - Os Sistemas
        - Sistema 1
        - Sistema 2
      - Modos de operar
        - Intuitivo
        - Deliberado
        - Automático
        - Atividades laboriosas
        - Habilidades inatas
        - Atenção
      - Natureza
        - Inconsciente
          - "O Sistema 1 detecta relações simples [...] e se sobressai em integrar informação sobre uma coisa, mas ele não lida com tópicos distintos e múltiplos de uma vez; tampouco é proficiente ao usar informação puramente estatística." p.29
        - Consciente
          - "Uma das principais funções do Sistema 2 é monitorar e controlar pensamentos e ações 'sugeridos' pelo Sistema 1, permitindo que parte deles sejam expressos diretamente no comportamento e suprimindo ou modificando outros." p.35
            - *Flow (fluxo)*
              - Execução de tarefas mentalmente laboriosas (Sistema 2) de forma inconsciente e automática (Sistema 1), dispendendo um mínimo de esforço
                - *Optimal Experience*
                  - As pessoas que experimentam o fluxo descrevem-no como 'um estado de concentração sem esforço tão profundo que elas perdem a noção do tempo, de si mesmas, de seus problemas', e suas descrições da alegria desse estado são tão persuasivas que Csikszentmihalyi o chamou de uma "experiência ótima" ("optimal experience"). [...] O fluxo separa distintamente as duas formas de esforço: concentração na tarefa e controle deliberado da atenção." p.33
      - Priming
        - Manipulação de ideias
          - Fenómeno associativo
            - "Na atual visão de como funciona a memória associativa, um bocado de coisas acontece ao mesmo tempo. Uma ideia que foi ativada não evoca meramente uma outra ideia. Ela ativa muitas ideias, que por sua vez ativam outras." p. 41
        - Experiências subjectivas
          - "Mas sua experiência subjetiva consiste em grande parte da história que seu próprio Sistema 2 conta sobre o que está acontecendo. Osfenômenos de priming surgem no Sistema 1, e você não tem qualquer acesso consciente a eles" pp. 44,45
      - Responsabilidades
        - Sobrevivência
          - "O Sistema 1 foi moldado pela evolução para fornecer uma avaliação contínua dos principais problemas que um organismo deve resolver para sobreviver"
        - Controlo
          - "A autocrítica é uma das funções do Sistema 2. No contexto das atitudes, contudo, o Sistema 2 age mais como um defensor para as emoções do Sistema 1 do que como um crítico dessas emoções — ele mais endossa que impõe." (p.76)
- Capítulo 3
  - O século da solidão
    Noreena Hertz
    2020
    Caps. 7 e 8
    - Como a evolução da sociedade moderna e a implementação das tecnologias está a afectar o desenvolvimento social
      - Espaço físico de trabalho
        - Casa
          - Distanciamento
            - Teletrabalho
              - Isolamento
        - Escritório
          - Proximidade
            - Open Space
              - Reclusão
      - Cultura empresarial
        - Necessidades financeiras
        - Necessidades profissionais
          - Sempre online
            - Ausência de vida social/familiar
      - Influência da tecnologia
        - Meios de controlo
          - Vigilância
        - Optimização do trabalho
          - E-mail, vídeo, SMS, etc.
      - Perda de tradições
        - Rituais
          - Almoços
        - Interações
          - Conversas informais
        - Contágio
- Capítulo 4
  - Trabalho: Uma história de como utilizamos o nosso tempo
    James Suzman
    2020
    Cap. 6
    - A evolução das sociedades, como evoluiram ao longo da história e os factores que a influenciaram
      - Economias de retorno
        - Directo
        - Diferido
      - Relação com o ambiente
        - Harmoniosa
          - Autoctónes
        - Exploratória
          - Colonizadores
      - Factores ambientais
        - Climas frios
          - Hierarquias
        - Climas quentes
          - Igualdade
      - Tipos de sociedade
        - Sociedade de partilha
        - Sociedade capitalista
      - Regimes de cooperação
        - Cooperativismo
          - Instintos sociais
        - Individualismo
          - Instintos egoístas
- Capítulo 5
  - Arriscando a própria pele: Assimetrias ocultas do cotidiano
    Nassim Nicholas Taleb
    2018
    - A modernização da sociedade, a forma como a descentralização das tomadas de decisão e a aversão ao risco tem influenciado a vida nos nossos dias
      - Consequências do risco
        - Simétricas
          - Consequências directas
        - Assimétricas
          - Consequências indirectas
      - Inovação
        - Raciocínio
          - Entender
        - Experimentação
          - Fazer
      - Centros de tomadas de decisão
        - Centralizados
          - Indivíduo
            - Homem
        - Descentralizados
          - Sistema
            - Máquina
      - Mundos
        - Real
          - Vivência
        - Virtual
          - Experiência

Presented with xmind

Capítulo 7 - Introdução ao tema

Neste capítulo será feita uma ligação entre os conceitos dos capítulos anteriores e os capítulos que se seguem. Embora a desinformação e a ideia de *Fake News* não seja recente, a evolução da tecnologia e a forma como as plataformas digitais fazem cada vez mais parte integrante das nossas vidas em que a nossa vida online não é mais uma extensão da nossa vida quotidiana mas, em muitos casos, com o crescimento do trabalho remoto, estas são agora o nosso quotidiano.

Nos últimos anos temos assistido a um crescimento exponencial da internet e da forma como a integramos no nosso quotidiano. Segundo Acerbi (2019), "[n]o início de 2018, mais de metade da população mundial tinha acesso à Internet" (Acerbi, A., 2019, p.2), números que aumentam ainda mais considerando factores demográficos, "[n]a Europa e na América do Norte, nove em dez adultos utilizam a Internet diariamente. Este número vai praticamente para dez em dez quando se consideram indivíduos entre os 18 e 50 anos" (Acerbi, A., 2019, p.2)[14]

Para Rani et al (2021), este crescimento e a importância que a internet assumiu nas nossas vidas fez com que os meios de informação tradicionais se tornassem menos relevantes.[15]

> "Sites de redes sociais tais como Twitter, Facebook, Sina Weibo, Google, YouTube, Instagram, LinkedIn, WhatsApp, e muitos mais são populares e amplamente utilizados. 62% dos indivíduos recebem notícias de meios sociais, dos quais 18% o fazem frequentemente." (Rani, N. et al, 2021, p.1) [16]

Segundo Rani et al (2021) estes número tendem a aumentar com a evolução da tecnologia nas diferentes plataformas.[17] Este facto assume uma ainda maior importância considerando que estas plataformas começam a ser o meio preferencial onde as pessoas "ingerem" as notícias e se procuram manter informadas.

---

[14] "At the beginning of 2018, more than half of the world population had Internet access (Wikipedia, 2018). In Europe and North America, nine-in-ten adults use the Internet daily. This figure goes to practically ten-in-ten when considering individuals between 18 and 50 years old (Pew Research Centre, 2018a)." (Acerbi, A., 2019, p.2)

[15] "Nowadays, Internet technology has become an essential part of our daily lives. Traditional information media like newspapers, televisions have become less prominent with the times." (Rani, N. et al, 2021, p.1)

[16] "Social networking sites such as Twitter, Facebook, Sina Weibo, Google, YouTube, Instagram, LinkedIn, WhatsApp, and many more are popular and widely used. 62% of individuals get news from social means, of which 18% do it frequently."

[17] "These numbers enhance as the social media platforms develop. A case study discussed shows an increase in social media usage and its significance to news ingesting." (Rani, N. et al, 2021, p.1)

> "Muitas pessoas integraram sites sociais populares online, tais como Facebook e Twitter, na sua vida quotidiana e confiam neles como uma das suas principais fontes de notícias." (Nguyen, N.P. et al, 2012, p.1) [18]

Existindo, no entanto uma cultura de desresponsabilização nestas plataforma em que a incapacidade de muitos utilizadores em disseminar informação aliada a esta disponibilidade e facilidade de acesso implica que "as pessoas podem ser facilmente expostas a informação fraudulenta que é acidentalmente divulgada (*misinformation*) ou deliberadamente distribuída (*disinformation*)." (Endresen, A. et al, 2019, p.1) [19] [20].

A evolução da internet, segundo Rani et al (2021), têm feito com que a tecnologia utilizada seja cada vez mais proactiva e aja de forma cada vez mais simbiótica com os seus utilizadores, evoluindo desde a web 1.0 dos anos 1990 que era uma web focada nos conteúdos - constituída maioritariamente por páginas estáticas em que havia "pouca interacção entre os utilizadores, e a interacção com os websites não era possível." (Rani, N. et al, 2021, p.3)[21] - até à web 5.0 dos nossos dias focada nos pensamentos - "uma web emocional que teria a capacidade perceber os sentimentos dos seus utilizadores, utilizando várias técnicas" (Rani, N. et al, 2021, p.4)[22] - podendo desta forma, através do uso de Inteligência Artificial antecipar as necessidades do utilizador.

Esta evolução da internet e das plataformas tecnológicas mostram a importância e o espaço que ocupam no dia-a-dia dos utilizadores, longe dos dias em que *web* era somente informativa e estática, hoje ela procura funcionar em simbiose com o utilizador procurando antecipar as suas necessidades e desejos.

Para Acerbi (2019) existe um "receio crescente de que este novo ecossistema de informação se venha a revelar terreno fértil para a difusão de desinformação, embustes e notícias falsas ou fabricadas". (Acerbi, A., 2019, p.1)[23]

Segundo Rani et al (2021) as plataformas sociais apresentam algumas vantagens, como a rapidez com que se obtêm as notícias, assim como proporcionar "mais controlo sobre os utilizadores, permitindo maior flexibilidade na recolha das últimas notícias e outras

---

[18] "Many people have integrated popular online social sites, such as Facebook and Twitter, into their everyday lives and rely on them as one of their major news sources."

[19] "Today, more than ever, many people have instant access to information from millions of sources available in their pockets through smartphones and other internet-connected devices. Unfortunately, people may be easily exposed to fraudulent information that is accidentally spread (misinformation) or deliberately distributed (disinformation)." (Endresen, A. et al, 2019, p.1)

[20] Em português *misinformation* e *disinformation* são a mesma palavra, desinformação

[21] "There was little interaction among the users, and interaction with the websites was not possible. Static web pages were used" (Rani, N. et al, 2021, p.3)

[22] Web 5.0 is being developed for specific interaction between computers and with humans. It would be an emotional web that will sense human feelings using various techniques. (Rani, N. et al, 2021, p.4)

[23] "An increasing fear that the new information ecosystem would prove fertile ground for the spread of misinformation, hoaxes, and false or 'fake' news, has accompanied the diffusion of Internet and social media, especially in recent years." (Acerbi, A., 2019, p.1)

informações." (Rani, N. et al, 2021, p.1)[24]. Podendo também ser utilizadas facilmente na recolha de informação ao analisar sentimentos referentes às "opiniões do mercado, tendências, e examinam o efeito do impacto do produto e da marca." (Rani, N. et al, 2021, p.1)[25] No entanto "estes sites também influenciam negativamente a sociedade. Conteúdos não confirmados e errados são divulgados porque há menos políticas de examinação para verificar o conteúdo que é colocado online." (Rani, N., 2021, p.2)[26]

> "Os indivíduos partilham os dados sobre as redes sociais sem verificar a validade da sua fonte e a credibilidade da informação. O conteúdo de um artigo é partilhado repetidamente e difundido tão rapidamente, embora possivelmente não seja confirmado ou esteja incorrecto." (Rani, N., 2021, p.2) [27]

Para Rani et al (2021) este impacto negativo das plataformas sociais vai mais além da veracidade dos conteúdos divulgados e partilhados, o *cyber bullying* e *hacking* são consequências do anonimato e insegurança que proliferam nestas plataformas.

> "De acordo com o relatório publicado pelo PewCenter.org, um máximo de jovens tem recorrido ao *cyber bullying* na última década. Isto significa que, ao criar uma conta falsa, qualquer pessoa pode publicar qualquer conteúdo no site. A conta pessoal de qualquer utilizador pode ser hackeada e partilhada nos meios de comunicação social. Pode perturbar a vida de qualquer indivíduo em muitas perspectivas, como perdas financeiras, vida pessoal, e assédio mental. As agências de segurança podem aceder às contas pessoais de pessoas sem o seu consentimento. Criar e divulgar histórias falsas entre os meios de comunicação social pode facilmente manchar a reputação de qualquer indivíduo ou organização." (Rani, N., 2021, p.2)[28]

Rani et al (2021) considera também que a rapidez de transmissão de informação que por um lado seria uma vantagem, poderá também ser uma desvantagem já que devido "à comunicação digital, as notícias falsas e os rumores aumentaram fenomenalmente. Antes do advento da tecnologia da Internet, o jornalista divulgava as notícias factuais no mercado, pelo que as notícias falsas eram limitadas". (Rani, N., 2021, p.2)[29]

Para Acerbi (2019) a facilidade de uso das plataformas digitais, assim como o facto de ser fácil e barato utilizá-las para difundir informação, podem explicar também o prosperar destas plataformas e da desinformação que é circulada online em oposição ao offline, podendo também esta ser direccionada a "outros indivíduos confirmando informação

---

[24] "provide more control over users to allow more flexibility for collecting the latest news and other information"

[25] "Sentiments shown within tweets analyze market opinions, trends, and examine the effect of post on product and brand."

[26] "Besides many benefits, these sites also adversely influence society. Unconfirmed and wrong content gets disseminated because there are fewer examination policies to check the content being posted online."

[27] "Individuals share the data on social media without checking its source's validity and information credibility. An article's content is shared repeatedly and spread so fast, although it is possibly unconfirmed or incorrect."

[28] "As per the report issued by PewCenter.org, a maximum of youngsters have taken to cyber bullying in the last decade. It means by creating a fake account anybody can post any content on the site. The personal account of any user can be hacked and shared on the media. It might disturb any individual's life in many perspectives like financial losses, personal life, and mental harassment. Security agencies can access the personal accounts of people without their consent. Creating and spreading false stories among the media can easily tarnish the reputation of any individual or organization."

[29] "Because of digital communication, fake news and rumors increased phenomenally. Before the advent of Internet technology, the journalist spread the actual news in the market, so fake news was limited." (Rani, N. et al, 2021, p.2)

incorrecta" (Acerbi, A., 2019, p.5)[30] estando os algoritmos otimizados, quer das redes sociais quer dos motores de busca a criar um engagement superficial "dando um peso desproporcionado ao 'like' e ao tráfego anterior (Chakraborty et al. 2016)" (Acerbi, A., 2019, p.5)[31]

Tsfati et al (2020) afirmam que o fenómeno da desinformação não é algo novo, esta "tem circulado pelos media desde os primórdios da comunicação de massas" (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)[32], embora este seja um problema que se tem revelado cada evidente com nos últimos anos.

> "[E]studiosos e eruditos têm argumentado que os últimos anos marcam 'a ascensão da sociedade da desinformação' (Pickard, 2016, p. 119) e a era dos 'factos alternativos' e 'pós verdade' (Benkler et al., 2018; Madrigal, 2017). Como Higgins (2016, p. 9) explica, o termo 'pós-verdade' descreve não só um aumento da frequência de mentiras na esfera pública, mas refere-se a um mundo em que a verdade já não é uma expectativa". (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1) [33]

Acerbi (2019) considera que a desinformação não precisa de ser limitada nem coerente com a realidade, esta pode ser concebida "para atrair as preferências cognitivas mais do que a informação verdadeira pode". (Acerbi, A., 2019, p.6)[34]

Ao contrário do que acontece com a informação nos meios de comunicação tradicionais, para Nguyen et al (2012) a desinformação "parte frequentemente de nódulos que são menos influentes e a sua velocidade de propagação é assim restringida pelas relações de confiança inerentes ao processo de difusão a partir destas origens". (Nguyen, N.P. et al, 2012, p.2)[35]

Isto acaba por criar um ciclo já que, segundo Tsfati et al (2020) "a divulgação de notícias falsas implica a publicação de um rumor divulgado online e a explicação da sua não veracidade". (Tsfati, Y., et al, 2020, p.7)[36]

---

[30] "Various reasons have been proposed to explain why misinformation should thrive online (as opposed to offline), including the fact that everybody can quickly and cheaply spread information, that digital media make easier to find other individuals confirming incorrect information" (Acerbi, A., 2019, p.5)

[31] "and that search engines, and especially social media algorithms, are optimised for (shallow) engagement, giving disproportionate weight to 'like' and previous traffic (Chakraborty et al. 2016)."

[32] "disinformation has circulated through media since the early days of mass communication"

[33] "scholars and pundits have argued that recent years mark 'the rise of the misinformation society' (Pickard, 2016, p. 119) and the era of 'alternative facts' and 'post truth' (Benkler et al., 2018; Madrigal, 2017). As Higgins (2016, p. 9) explains, the term 'post-truth' describes not only an increase in the frequency of lies in the public sphere, but refers to a world in which truth is no longer an expectation." (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)

[34] "misinformation is less constrained by the need to be consistent with reality with respect to truthful information. In this respect, misinformation can be designed (as commented before, this does not need to be a conscious process) to appeal cognitive preferences more than truthful information can." (Acerbi, A., 2019, p.6)

[35] "misinformation often starts from nodes that are less influential and its propagation speed is thus constrained by the trust relationships inherent in the diffusion process from these origins."

[36] "reporting about fake news entails publishing an online rumor and explaining why it is not true"

> "Uma das razões pelas quais os noticiários ainda noticiam sobre notícias falsas é provável que os jornalistas se sintam obrigados a "limpar" a esfera pública de notícias falsas, uma vez que percebem que a informação falsa já foi amplamente distribuída." (Tsfati, Y., et al, 2020, p.7)[37]

> "O facto de as notícias falsas cumprirem os critérios das notícias não é surpreendente. Os economistas estabelecem uma ligação entre as barreiras de entrada mais baixas à indústria dos meios noticiosos (por exemplo, é fácil e barato criar um website, e mobilizar conteúdos através de plataformas publicitárias) e a divulgação de notícias falsas". (Tsfati, Y., et al, 2020, p.8)[38]

Segundo Acerbi (2019) existe uma "preferência generalizada pelo conteúdo negativo" (Acerbi, A., 2019, p.2), esta foi identificada em estudos de evolução cultural que "favorece a recordação de histórias, sendo os eventos negativos melhor recordados do que os positivos" (Acerbi, A., 2019, p.2), esta preferência faz com que tenhamos tendência para relatar eventos ambíguos como negativos.[39]

> "Alguns investigadores também sugeriram que a informação negativa poderia ser adaptável em narrativas fictícias (uma vez que a desinformação pode ser considerada): de acordo com a hipótese de que as expressões artísticas fornecem cenários hipotéticos para simular interacções sociais (Mar e Oatley, 2008), simular eventos negativos seria mais benéfico do que simular eventos positivos (Clasen, 2007)". (Acerbi, A., 2019, p.2)[40]

Segundo Acerbi (2019), os utilizadores revelam uma preferência cognitiva por diferentes objectos narrativos, que refere como preferenciais na busca de notícias e outra informação online.

> "Blaine e Boyer (2018) propuseram que a preferência pelo conteúdo negativo acima descrito não está relacionada com a negatividade per se, mas visa a informação relacionada com a ameaça, o que explicaria a sua lógica evolutiva. Além disso, mostraram que as ameaças descritas nos rumores não precisam de ser directamente relevantes para os indivíduos para aumentar o sucesso dos rumores. Este parece ser de facto o caso da maioria da desinformação online, onde as ameaças e os perigos são, de facto, pouco credíveis". (Acerbi, A., 2019, p.2)[41]

---

[37] "One reason why news media still report about fake news is likely that journalists feel compelled to 'clean' the public sphere from fake news given that they perceive that the false information has already been widely distributed."

[38] "The fact that fake news stories meet news criteria is not surprising. Economists make a connection between lower entry barriers to the news media industry (e.g. it is easy and cheap to set up a website, and to mobilize content through advertising platforms) and the spread of fake news."

[39] "A general preference for negative content has been identified in cultural evolutionary studies as a feature favoring the recall of stories, with negative events being better recalled than positive ones, and ambiguous events being more likely to be transformed in negative events when the stories are reported (Bebbington et al., 2017)." (Acerbi, A., 2019, p.2)

[40] "Some researchers have also suggested that negative information could be adaptive in fictional narratives (as misinformation can be considered): according to the hypothesis that artistic expressions provide hypothetical scenarios to simulate social interactions (Mar and Oatley, 2008), simulating negative events would be more beneficial than simulating positive ones (Clasen, 2007)." (Acerbi, A., 2019, p.2)

[41] "Blaine and Boyer (2018) proposed that the preference for negative content described above is not related to negativity per se, but it is targeted to threat-related information, which would explain its evolutionary rationale. In addition, they showed that the threats described in the rumours do not need to be directly relevant to the individuals to enhance the success of the rumours. This seems to be indeed the case for the majority of online misinformation, where threats and hazards are, in fact, hardly credible"

Além das ameaças, Acerbi (2019), menciona também, entre outros, o *disgust* que "é provavelmente, em evolução cultural, o factor mais bem estudado que favorece o sucesso das narrativas." (Acerbi, A., 2019, p.2)[42].

Acerbi (2019) destaca também os conteúdos minimamente contraintuitivos[43], este refere-se a conteúdos que "violam (poucas) expectativas intuitivas sobre as propriedades básicas das categorias ontológicas. Por exemplo, os seres sobrenaturais comportam-se de muitas formas esperadas, não surpreendentes (são ciumentos, podem zangar-se, etc.) mas também violam outras expectativas (podem ser imortais, podem ler os nossos pensamentos, etc.)." (Acerbi, A., 2019, p.2)[44]

Tsfati et al (2020) afirma que "o crescimento no uso da desinformação (definido como a difusão intencional e propositada de informação enganosa, que é diferente da *misinformation* que se refere a 'comportamentos não intencionais que inadvertidamente induzem em erro'; Chadwick & Vaccari, 2019, p. 14; ver também Benkler et al, 2018, p. 24)" (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)[45] é um fenómeno global, que abrange todo o mundo, havendo por isso necessidade de considerar o contexto social e cultural de cada região.

> **"**[D]esde a Europa e EUA até ao Brasil, Nepal e Rússia (para citar alguns exemplos) e em contextos que vão desde questões de saúde (tais como a segurança das vacinas infantis) através de problemas ambientais (tais como o aquecimento global) até tópicos de consumo (tais como os efeitos do colutório Listerine sobre a gravidade das constipações) e, claro, a diversos debates políticos e sociais". (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)[46]

Rani et al (2021) afirma que rumores na internet têm sido intensamente estudados nos últimos anos, em que "diferentes investigadores fornecem várias interpretações de rumores." (Rani N. et al, 2021, p.5), definindo estes rumores como informação não confirmada oficialmente que é difundida na internet, tornando-se viral. "Esta informação não confirmada pode ser **factual**, **parcialmente exacta**, ou **totalmente errada**, uma vez que permanece sem ser confirmada o tempo todo". (Rani, N., 2021, p.5)" [47]

---

[42] "A disgust-bias is probably, in cultural evolution, the most well-studied factor favouring the success of narratives."

[43] "minimally counterintuitive (MCI) content" (Acerbi, A., 2019, p.2)

[44] "Another cognitive preference widely studied is for minimally counterintuitive (MCI) content. MCI content refers to content that violate (few) intuitive expectations about basic properties of ontological categories. For example, supernatural beings behave in many expected, non-surprising, ways (they are jealous, they can get angry, etc.) but they also breach other expectations (they may be immortal, they may read our thoughts, etc.)"

[45] "The rise in use of disinformation (defined as the intentional and purposive spread of misleading information, which is different from misinformation which relates to 'unintentional behaviors that inadvertently mislead'; Chadwick & Vaccari, 2019, p. 14; see also Benkler et al., 2018, p. 24) (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)

[46] "spans across the globe from Europe and the U.S. to Brazil, Nepal, and Russia (to name a few examples) and across contexts from health issues (such as the safety of the childhood vaccinations) through environmental problems (such as global warming) to consumer topics (such as the effects of Listerine mouthwash on the severity of colds) and, of course, to diverse political and social debates." (Tsfati, Y. et al, 2020, p.1)

[47] "Rumors on the Internet have been intensely studied during the last decade. It refers to the information not confirmed by the official group and is viral on the Internet. Different researchers provide several interpretations of rumor. It is unverified information spread among the Internet. This unconfirmed information might be **factual**, **partially accurate**, or **totally wrong** as it remains unconfirmed all the time." (Rani, N., 2021, p.5)

Podendo separar-se os rumores em duas categorias essenciais, os **rumores de longa data** que circulam "durante um extenso período e nunca confirmados, verdadeiros ou falsos" (Rani, N., 2021, p.5)[48]; e os **rumores 'rápidos' "**que surgem das notícias de última hora são comuns, e lidam apenas com notícias de última hora." (Rani, N., 2021, p.5)[49]

Segundo Rani et al (2021) os rumores são estruturados considerando o seu **conteúdo** e o seu **contexto social**. Como **conteúdo**, define toda parte audiovisual que estabelece o primeiro contacto com o utilizador.

> "As características de **conteúdo** são aquelas que são extraídas da imagem e do texto. O conteúdo é derivado de três aspectos diferentes: conteúdo textual, vídeo e imagens diferentes e hashtag (#), referências de utilizadores (@), ligações a fontes externas, e ícones emoji. As características de conteúdo são ainda divididas em duas partes: características textuais e visuais". (Rani, N., 2021, p.6)[50]

Relativamente ao contexto social, Rani et al (2021) define-o como a forma como determinado conteúdo se espalha dentro de uma determinada comunidade.

> "As características de conteúdo social surgiram através da comunicação social entre utilizadores e conteúdos tais como etiquetagem, afixação, repostagem, e comentários. Numerosas características são derivadas da associação comunitária para a tarefa de descoberta de rumores." (Rani, N., 2021, p.7)

Podendo também identificar-se também "três categorias, tais como tipo de utilizador, propagação, e características temporais." (Rani, N., 2021, p.7)[51]

> "As características do utilizador são identificadas a partir da rede social do utilizador para descrever as características de um e de um grupo de utilizadores. As características individuais são obtidas a partir de uma única característica de utilizador, incluindo perfil de utilizador, idade, sexo, ocupação, critérios on-line, número de seguidores e mensagem de utilizador. Um pesquisador utilizou características de cliente e localização para descrever o comportamento de publicação do utilizador.48 Numa outra pesquisa, os autores avaliaram a consistência do utilizador através da verificação da integridade do utilizador, diversidade e localização da fonte." (Rani, N., 2021, p.7)[52]

---

[48] "Those rumors circulated for an extensive period and never confirmed true or false are known as long-standing"

[49] "Rumors arising from breaking news are common, and they deal only with breaking news."

[50] "Content features are those features that are extracted from the image and text. Content is derived from three different aspects: textual content, different video and images and hashtag (#), references of users (@), outer sources links, and emoji icons. Content features are further divided into two parts textual and visual features."

[51] "Social features are divided into three categories such as user, propagation, and temporal features."

[52] "User features are identified from the user's social network to describe the features of single and group of users. Individual features are fetched from a single user characteristic, including user profile, age, gender, occupation, online criteria, number of followers, and user message. A researcher used client and location features to describe the user posting behavior. In another research, the authors assessed the user's consistency via checking the user's integrity, diversity, and source location."

Endresen et al (2020) identificam a necessidade cognitiva como um "factor de diferença individual que pode desempenhar um papel importante na forma como as pessoas escrutinam a informação noticiosa" (Endresen, A. et al, 2020, p.2).[53]

> "A necessidade cognitiva indica se um indivíduo desfruta de tarefas cognitivas exigentes e, portanto, pode ser útil para prever até que ponto alguém procura situações mentalmente exigentes ou se empenha na resolução de problemas difíceis (Cacioppo et al., 1984). No que diz respeito ao processamento de informação, este factor diferencia entre os indivíduos que pensam muito nas suas decisões e os indivíduos que preferem tomar decisões com um esforço mental mínimo". (Endresen, A. et al, 2020, p.2)[54]

Segundo Endresen et al (2020), "Tsfati e Cappella (2005) encontraram uma associação entre a exposição de notícias e o cepticismo dos principais meios de comunicação social entre os participantes com menor necessidade de cognição" (Endresen, A. et al, 2020, p.2)[55]. Enquanto "Lee e Jang (2010) descobriram que os participantes com maior necessidade de cognição foram menos influenciados pelos comentários individuais dos leitores que se seguiram às notícias". (Endresen, A. et al, 2020, p.2)[56]

Afirmando que "trabalhos recentes têm mostrado que os indivíduos que se dedicam a uma reflexão menos cognitiva percebem as notícias falsas como mais precisas, independentemente da ideologia política (Pennycook & Rand, 2019b)." (Endresen, A. et al, 2020, p.3)[57]. Isto pode ser fundamental no desenvolvimento de literacia mediática, já que demonstra que um nível mais elevado de necessidade cognitiva é essencial de forma a fazer uma "a separação eficaz dos factos da ficção numa era noticiosa repleta de desinformação". (Endresen, A. et al, 2020, p.3)[58]

Tal como vimos nos capítulos anteriores, a internet e as plataformas digitais como as redes sociais, também estão numa constante evolução, uma evolução que de certa forma é comparável à que se viu na do Ser Humano em que as dinâmicas sociais assumem um papel fundamental nessa evolução.

Ao contrário do que acontecia com as dinâmicas sociais tradicionais, nestas plataformas, há uma cultura de desresponsabilização que, ao nível individual está garantida

---

[53] "One individual differences factor that may play an important role in influencing how people scrutinize news information is one's level of need for cognition"

[54] "The characteristic of need for cognition indicates whether an individual enjoys effortful cognitive tasks, and therefore may be helpful in predicting the extent to which someone will choose to seek out mentally demanding situations or engage in challenging problem solving (Cacioppo et al., 1984). With regard to information processing, this factor differentiates between individuals who put a lot of thought into their decisions and individuals who prefer to make decisions with minimal mental effort."

[55] "Tsfati and Cappella (2005) found an association between news exposure and mainstream media skepticism among participants lower in need for cognition."

[56] Lee and Jang (2010) found that participants with a higher need for cognition were less influenced by individual reader comments that followed news stories."

[57] "recent work has shown that individuals who engage in less cognitive reflection perceive fake news headlines as more accurate, regardless of political ideology (Pennycook & Rand, 2019b)."

[58] "Further research examining whether need for cognition predicts the effective sorting of fact from fiction in a news era rife with disinformation may play an important role in designing effective media literacy courses." (Endresen, A. et al, 2020, p.3)

pela acessibilidade e anonimato, enquanto que a nível organizacional, as plataformas "protegem-se" alegando que não são responsáveis pelo conteúdo produzido, apenas o publicam. Isto faz com que estas seja um terreno fértil que para *disinformation* quer *misinformation*.

A importância deste tema no âmbito desta dissertação, como vai ser explicado no próximo capítulo, deve-se à proximidade que existe entre *fake news* e teorias da conspiração com as histórias de ficção que apelam à suspensão voluntária da descrença, com a diferença que no caso dessas "histórias" estas sejam representadas como realidade e quem as consome não o faz como consumidor de um objecto de ficção.

Intro - Influencia das tecnologias na vida quotidiana

Cognitive attraction and online misinformation

- Internet
  - Capacidade de difusão das mensagens
    - Evolução cultural
    - Prespectiva antropológica
      - "spread of online misinformation from a cultural evolution and cognitive anthropology perspective."
  - Terreno fértil para criar desinformação e rumores
    - "An increasing fear that the new information ecosystem would prove fertile ground for the spread of misinformation, hoaxes, and false or 'fake' news, has accompanied the diffusion of Internet and social media, especially in recent years"
- Aspectos da Desinformação
  - Não se limita à realidade
  - Apelativa
    - "misinformation is less constrained by the need to be consistent with reality with respect to truthful information. In this respect, misinformation can be designed (as commented before, this does not need to be a conscious process) to appeal cognitive preferences more than truthful information can. If there is any advantage for misinformation, this could be one."
  - Memorável
- Polaridade
  - Positiva
  - Ambigua
    - Geralmente Interpretada como negativa
  - Negativa
    - Preferencial devido à evolução cultural do ser humano
      - "A general preference for negative content has been identified in many studies, suggesting it is a feature favoring the recall of stories, with negative events being better recalled than positive ones, and ambiguous events being more likely to be transformed in negative events when the stories are reported (Bebbington et al., 2017)."
    - Adaptável
      - "Some researchers have also suggested that negative information could be adaptive in fictional narratives (as misinformation can be considered): according to the hypothesis that artistic expressions provide hypothetical scenarios to simulate social interactions (Pfar and Oatley, 2008), simulating negative events would be more beneficial than simulating positive ones (Clasen, 2007)."
- Narrativas preferencias objectos
  - Ameaças
    - "Blaine and Boyer (2018) proposed that the preference for negative content described above is not related to negativity per se, but it is targeted to threat-related information, which would explain its evolutionary rationale. In addition, they showed that the threats described in the rumours do not need to be "realistic" to increase the "transmission" and the success of the rumours. This seems to be indeed the case for the majority of online misinformation, where threats and hazards are, in fact, hardly credible"
  - ***Disgust***
  - Contraintuitivas
    - Anti-Essencialistas
      - "The analysis also focused on a specific category of minimally counterintuitive elements, that is, elements concerning the violation of ordinary essentialist thinking. Essentialist thinking refers broadly to the intuition that living beings, contrary to artifacts, have a hidden essence that does not change, and that is responsible for their physical appearance and for their behaviour (Keil, 1992)."
    - "It has been proposed that entities that violate few intuitive expectations represent a cognitive optimum, being at the same time memorable, because of the violations, and still allowing making inferences, because of the confirmed intuitions (Boyer, 1994)."
- Características
  - Rápido
  - Barato
  - Direccionado
    - "that digital media make easier to find other individuals confirming incorrect information"
  - Anónimo
  - Acessível
    - Search Engines
    - Social media

Containment of Misinformation Spread in Online Social Networks

- Tipo de Informação
  - Confiável
    - "Due to the huge magnitude of social network users and the highly clustered structures commonly observed in these kinds of networks, it poses a substantial challenge to efficiently contain viral spread of misinformation in large OSNs. Conventional wisdom mainly focuses on immunization which chooses a set of nodes in the network to immunize in order to disrupt the diffusion process from a graph-theoretic standpoint. In the case of online social networks, however, the immunization of certain nodes requires inspecting every message traversing them and stopping those suspected of carrying misinformation."
  - "In order for online social networks to serve as a trustworthy channel for disseminating important information, it is crucial to have an effective strategy to contain or limit the viral effect of such misinformation. In particular, we aim to find a tight set of users whose dissemination with "good information" minimizes the devastating effects of misinformation, or in other words, we want to to make sure that most of the network users are aware of the good information by the time the bad one reaches them."
  - Não Confiável
    - Limitar
    - Conter
- Integração no quotidiano
  - "Many people have integrated popular online social sites, such as Facebook and Twitter, into their everyday lives and rely on them as one of their major news sources."
- Origem
  - "misinformation often starts from nodes that are less influential and its propagation speed is thus constrained by the trust relationships inherent in the diffusion process from these origins"

Causes and consequences of mainstream media dissemination of fake news: literature review and synthesis

- Desinformação
  - Pré-Era digital
    - "desinformation has circulated through media since the early days of mass communication"
  - Era digital
    - "recent years mark 'the rise of the misinformation society' (Pickard, 2016, p. 19) and the era of 'alternative facts' and 'post-truth' (Benkler et al., 2018; Madrigal, 2017). As Higgins (2016, p. 9) explains, the term 'post-truth' describes not only an increase in the frequency of lies in the public sphere, but refers to a world in which truth is no longer an expectation."
- Fenómeno global
  - "The rise in use of disinformation (defined as the intentional and purposive spread of misleading information, which is different from misinformation which relates to unintentional behaviors that inadvertently mislead; Chadwick & Vaccari, 2019, p. 14; see also Benkler et al., 2018, p. 24) spans across the globe from Europe and the U.S. to Brazil, Nepal, and Russia (to name a few examples) and across contexts from health issues (such as the safety of the childhood vaccinations) through environmental problems (such as global warming) to consumer topics (such as the effects of Listerine mouthwash on the severity of colds) and, of course, to diverse political and social debates."
- Objectivos
  - Políticos
    - "Politicians' opportunities to disseminate disinformation directly to the public, bypassing the media's gatekeeping and their editorial scrutiny, have increased with the rise of social media and the possibilities they afford and with a weakening of what Graves and Wells (2017, p. 42) call 'factual accountability.'"
  - Económicos
    - "Another cause of disinformation lies with the rise of 'the fake news genre' (Egelhofer & Lecheler, 2019), referring to the intentional spread of false information, masked as traditional news, to advance political goals or generate ad revenues (Bennett & Livingston, 2018; Guess et al., 2019; Pickard, 2016)."
- Características
  - Barato
  - Rápido
  - Anónimo

Rumor, misinformation among web: A contemporary review of rumor detection techniques during different web waves

- Integração no quotidiano
  - "Internet technology has become an essential part of our daily lives. Traditional information media like newspapers, televisions have become less prominent with the times."
  - "Social networking sites such as Twitter, Facebook, Sina Weibo, Google, YouTube, Instagram, LinkedIn, WhatsApp, and many more are popular and widely used. 62% of individuals get news from social means, of which 18% do it frequently."
  - "These numbers enhance as the social media platforms develop. A case study discussed shows an increase in social media usage and its significance to news ingesting."
- Características
  - Vantagens do digital
    - Rapidez
      - "Social platforms are the leading broadcasting medium for reporters and citizens to get the latest breaking and political news stories.5 These sites play a vital role in politics, education, economics, marketing, government departments, news collection, and much more."
    - Controlo
    - Flexibilidade
  - Desvantagens
    - Desinformação
    - Credibilidade
    - Anonimato
      - Cyber-bullying
      - Assédio
      - Trolling
    - Rapidez
      - "An article's content is shared repeatedly and spread so fast, although it is possibly unconfirmed or incorrect."
      - Because of digital communication, fake news and rumors increased phenomenally. Before the advent of Internet technology, the journalist spread the actual news in the market, so fake news was limited."
      - "As the online sites increased, the rate of fake news and rumors also increased. It influenced the opinion of the people and perception about any event."
      - "As per a survey in China, fake news or rumor constitutes almost one-third of the information on social media networks."
- Evolução da Web
  - Web de conteúdos
    - Informativo
    - Pouco interactivo
    - Páginas estáticas
  - Web social
    - Redes sociais
    - Video/Voz
    - Upload e partilha
  - Web semântica
    - Relação Conteúdo/Contexto
    - Geolocalização (Adaptação linguística e cultural)
    - Expansão dos search engines (Google)
  - Web das coisas
    - Simbiose homem/máquina (Reactiva)
    - Ligação em rede a diferentes objectos
    - Integração no dia-a-dia (trabalho, casa, transporte, etc.)
  - Web dos pensamentos
    - Simbiose homem/máquina (Proactiva)
    - AI
    - Antecipa acções e prevê sentimentos
- Motivações
  - Políticas
  - Financeiras
  - Informativas
  - Sociais
  - Técnicas
  - Entretenimento
- Rumores
  - Credibilidade
    - Factuais
    - Parcialmente correctos
    - Infundados
  - Categorias
    - Longos
    - "Rumors are divided into two categories — long-standing and rumor arising from breaking news. Those rumors circulated for an extensive period and never confirmed true or false are known as long-standing. Rumors arising from breaking news are common, and they deal only with breaking news."
    - Rápidos
  - Features
    - Conteúdo
      - Manifestação visual (texto, imagens, videos, etc.)
    - Contexto social
      - Manifestações culturais/sociais
  - Expansão
    - Razões
      - Procura da verdade
      - Dinâmicas sociais
      - Melhoramento pessoal

Sorting Fact From Fiction Without Source Evaluation Is a 50-50 Guess in the Disinformation Age

- Informação
  - Factual
  - Fictícia
    - misinformation
      - acidental
    - desinformação
      - intencional
    - "people may be easily exposed to fraudulent information that is accidentally spread (misinformation) or deliberately distributed (disinformation)."
- Níveis de necessidade de cognição
  - "One individual differences factor that may play an important role in influencing how people scrutinize news information is one's level of need for cognition. The characteristic of need for cognition indicates whether an individual enjoys effortful cognitive activity. Need for cognition is a trait describing the extent to which someone will choose to seek out mentally demanding situations or engage in challenging problem solving (Cacioppo et al., 1984). With regard to information processing, this factor differentiates between individuals who put a lot of thought into their decisions and individuals who prefer to make decisions with minimal mental effort."
  - "Tsfati and Cappella (2005) found an association between news exposure and mainstream media skepticism among participants lower in need for cognition. Lee and Jang (2010) found that participants with a higher need for cognition were less influenced by individual reader comments that followed news stories."
  - "[...] recent work has shown that individuals who engage in less cognitive reflection perceive fake news headlines as more accurate, regardless of political ideology (Pennycook & Rand, 2019b). Further research examining whether need for cognition predicts the effective sorting of fact from fiction in a news era rife with disinformation may play an important role in designing effective media literacy courses."

Capítulo 8 - Desconstruir a ilusão

8.1 - Introdução

O fenómeno da suspensão voluntária da descrença, definido como a suspensão voluntária e temporária do pensamento crítico e raciocínio lógico para efeitos de entretenimento no consumo de uma obra de ficção, é algo que tem sido estudado exaustivamente ao longo dos anos. Os estudos neste âmbito têm-se concentrado muito na definição e caracterização daquilo que é o fenómeno, os seus efeitos, como funciona o nosso cérebro nesse estado, não tanto no seu desenvolvimento e estrutura.

No que diz respeito à construção e desconstrução do fenómeno, como criar uma história que ponha o espectador nesse estado de suspensão, isso é algo sobre o qual não há muito, sequer algum, trabalho de investigação científica realizado. O que, em certa parte, faz algum sentido.

Quando falamos de obras literárias ou cinematográficas, por exemplo, diferentes autores têm formas e fórmulas diferentes de tentar criar essa suspensão no leitor ou espectador dessas obras. Temos também que considerar a existência de vários tipos de consumidor, com diferentes gostos, preferências e diferentes limites para entrar nesse estado. A existência de todas essas variáveis pode ser uma condicionante à realização de estudos e investigação científica.

Um estado de suspensão voluntária da descrença é definido pela suspensão consciente e temporária do pensamento crítico e raciocínio lógico para efeitos de entretenimento (definição *Oxford dictionary*). Walton (1990) introduziu o conceito de **distanciamento**, em que, apesar de estarmos num momento de suspensão da descrença, não assumimos o que vemos como realidade, para Walton apesar de estarmos imersos num mundo fictício, não o assumimos como realidade e continuamos a vê-lo como um objecto. Wolf (2013) expandiu a definição de Walton caracterizando esse distanciamento como um **distanciamento racional** relativo às ilusões estéticas que provocam a suspensão da descrença, definindo o conceito como consciência da representação (*awareness of the representational*).

Este **distanciamento racional** é o que permite ter conversas lógicas e racionais sobre assuntos fictícios, apesar de estarmos a falar de algo que sabemos que não existe. Se alguém propuser um filme que junte o Batman ao Spiderman, apesar de estarmos a falar de dois personagens fictícios, em dois “mundos” que não existem, é fácil explicar que tal seria impossível porque esses personagens fazem parte de diferentes universos fictícios, o Batman do universo DC e o Spider-Man da Marvel. Temos conferências como a *Comic-con* com painéis de debate sobre o universo *Star Trek*, a série *The Walking Dead* nos Estados Unidos,

após cada episódio, tinha um programa de debate sobre o episódio chamado *The Talking Dead*.

Tudo isto é possível devido à existência desse distanciamento, este não só nos permite ter este tipo de debate mas também ouvir essas conversas e mesmo reagir emocionalmente ao que é dito, porque no fim temos sempre consciência de que nada daquilo que está a ser falado é real, é apenas algo fictício que não existe fora daquele mundo fictício.

No entanto, aquilo que vemos hoje em dia é um fenómeno semelhante ao da suspensão voluntária da descrença, mas neste fenómeno não existe esse **distanciamento racional**, a suspensão da descrença deixa de ser temporária, consciente e voluntária e passa a fazer parte da vida das pessoas e das suas crenças, este é um fenómeno que, apesar de não ser recente, tem sido propagado exponencialmente nos nossos dias pela evolução da tecnologia e da forma como esta invadiu as nossas vidas, esse fenómeno é o da desinformação quer esta seja feita de forma intencional ou não[59].

Este tema da desinformação, quer esta seja causada por *disinformation, misinformation*, *fake news* ou teorias da conspiração, tem sido amplamente estudado ao longo dos anos. Ao fazermos a desconstrução dos seus elementos podemos facilmente fazer a relação com várias histórias e universos fictícios. Neste capítulo vai ser explorado trabalho feito neste âmbito de forma a identificar elementos que possibilitem construir algo que provoque essa suspensão voluntária da descrença.

8.2 - Construção da narrativa

8.2.1 - As origens da narrativa

É um instinto natural no ser humano a procura de respostas e, sempre que algo importante está para acontecer, esta necessidade de "[e]ncontrar explicações causais para os acontecimentos é uma parte importante da construção de uma compreensão estável, precisa e internamente consistente do mundo (Heider 1958)". (Douglas K et al, 2017, p.182)[60]

> "Um dos mais importantes processos psicológicos envolvidos neste esforço de procura de conhecimento é a tendência cognitiva para procurar **padrões** e **significados**. A investigação psicológica social mostrou que as pessoas são avessas à aleatoriedade dos acontecimentos

[59] Em português a palavra desinformação é usada para traduzir quer a palavra *misinformation* (não intencional) quer a palavra *disinformation* (intencional) que significam duas coisas distintas, para efeitos desta dissertação vão ser usadas as palavras em inglês para distinguir os dois conceitos.

[60] "When something important happens or something worrying is happening in society, people naturally want answers. Finding causal explanations for events is an important part of building up a stable, accurate and internally consistent understanding of the world (Heider 1958)." (Douglas K. et al, 2017, p.182)

> sociopolíticos e impõem-lhe um significado cognitivo, percebendo padrões nos acontecimentos, e fazendo explicações causais, mesmo quando estes não existem (Zhao et al. 2014). Os estudiosos têm argumentado que as crenças nas teorias da conspiração são uma resposta a esta aleatoriedade (Wilman 1998; Spark 2000; Barkun 2003).” (Douglas K et al, 2017, p.182)[61]

A **percepção de padrões** encontra-se associada incontornavelmente a **crenças conspiratórias** já que, segundo Douglas et al (2017), existe uma tendência para ver padrões inexistentes, estando esta percepção de padrões “significativamente associada à tendência para acreditar em teorias da conspiração” (Douglas K et al, 2017, p.182)[62]

Quando dois eventos que ocorrem em simultâneo e sem qualquer relação, “van der Wal, Sutton, Lange e Braga (2018) descobriram que as crenças de que estes eventos estão directamente relacionados causalmente estavam associadas à crença em teorias da conspiração.” (Douglas K et al, 2017, p.182)[63]

> “Estas descobertas fornecem provas de que ver padrões e ligações causais onde eles não existem (ou são muito improváveis de existir) contribui para crenças em teorias da conspiração. Descobertas relacionadas demonstraram que as crenças de conspiração estão associadas à tendência para sobrestimar a probabilidade de eventos co-ocorrentes (Brotherton, French 2014) e à tendência para detectar agência e intencionalidade onde ela não existe (Douglas et al. 2016), tais como no movimento de formas aleatórias num ecrã ou nas acções intencionais de objectos inanimados. A tentativa de satisfazer o **motivo epistémico** para ganhar significado e conhecimento pode, portanto, por vezes, levar as pessoas a procurar nos lugares errados". (Douglas K et al, 2017, p.182)[64]

Esta crença em teorias da conspiração parece mais acentuada nas pessoas que activamente as procuram, pessoas que “rotineiramente procuram significado e padrões no ambiente, incluindo crentes em fenómenos paranormais e outros tipos de fenómenos sobrenaturais” (Douglas K et al, 2017, p.182)[65].

---

[61] “One of the most important psychological processes involved in this knowledge-seeking endeavour is the cognitive tendency to search for patterns and meaning. Social psychological research has shown that people are averse to the randomness of socio-political events and impose meaning on it cognitively by perceiving patterns in events, and making causal explanations, even when they do not exist (Zhao et al. 2014). Scholars have argued that beliefs in conspiracy theories are a response to this randomness (Wilman 1998; Spark 2000; Barkun 2003).” (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[62] “They found that the tendency to see patterns where they did not exist – that is illusory pattern perception – was significantly associated with the tendency to believe in conspiracy theories. Further evidence supports the link between pattern perception and conspiracy beliefs.” (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[63] “In events that are objectively structured, but between which no direct causal links exist (so called spurious correlations such as the relationship between national chocolate consumption and Nobel Prizes), van der Wal, Sutton, Lange and Braga (2018) found that beliefs that these events are directly causally connected were associated with belief in conspiracy theories.” (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[64] “These findings provide evidence that seeing patterns and causal connections where they do not (or are very unlikely to) exist contributes to beliefs in conspiracy theories. Related findings have shown that conspiracy beliefs are associated with the tendency to overestimate the likelihood of co-occurring events (Brotherton, French 2014) and the tendency to detect agency and intentionality where it does not exist (Douglas et al. 2016), such as in the movement of random shapes on a screen or the intentional actions of inanimate objects. Attempting to satisfy the epistemic motive to gain meaning and knowledge may therefore sometimes lead people to look in the wrong places.” (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[65] “beliefs in conspiracy theories appear stronger for people who routinely seek meaning and patterns in the environment, including believers in paranormal and other types of supernatural phenomena” (Douglas K. et al, 2017, p.182)

> "A crença em teorias de conspiração também parece ser mais forte quando os acontecimentos são especialmente grandes em escala, como quando um presidente é morto, e as pessoas estão por isso insatisfeitas com explicações mundanas e de pequena escala (Leman, Cinnirella 2013). Isto está relacionado com o preconceito de proporcionalidade em que as explicações para os eventos devem ser numa escala semelhante à do próprio evento. Assim, quando as pessoas procuram uma explicação precisa para um evento, uma pequena explicação não parece satisfatória." (Douglas K et al, 2017, p.182)[66]

Esta necessidade de encontrar uma explicação satisfatória deve-se à necessidade de encerramento cognitivo (Marchlewska, Cichocka e Kossowska 2017), esta "é a motivação para procurar informação que forneça respostas firmes e evite ambiguidades (Kruglanski, Webster, 1996) - está associada a crenças em teorias conspiratórias salientes para eventos que carecem de explicações oficiais claras." (Douglas K et al, 2017, p.182)[67]

> "Finalmente, algumas investigações sugerem que a crença na conspiração é mais forte quando as pessoas experimentam angústia como resultado de se sentirem incertas (van Prooijen, Jostmann 2013). Como um estado mental aversivo, as pessoas tentam reduzir a incerteza e procuram respostas nas teorias da conspiração." (Douglas K et al, 2017, p.182)[68]

Estudos também parecem sugerir, segundo Douglas et al que "pessoas são atraídas pelas teorias da conspiração quando lhes falta a capacidade ou motivação para procurar informação noutro lugar" (Douglas K et al, 2017, pp.182)[69]. Este facto pode ser indicativo e estar relacionado com níveis inferiores de pensamento analítico revelando uma maior probabilidade de "sucumbir a teorias de conspiração do que de procurar informação de fontes mais credíveis (Swami et al. 2014)". (Douglas K et al, 2017, pp.182-183)[70]

> "Além disso, a crença em teorias de conspiração está consistentemente relacionada com níveis de educação mais baixos (Douglas et al. 2016), o que significa que a falta de competências e ferramentas apropriadas para recolher e filtrar informação atrai pessoas para relatórios menos credíveis de eventos. É também provável que as pessoas acreditem em múltiplas teorias de conspiração, mesmo quando se contradizem directamente (Wood et al. 2012). A motivação para procurar significado e ordem pode, portanto, ser um tiro pela culatra para as pessoas que não têm as experiências que lhes permitem dizer que informação é fiável e o que não é". (Douglas K et al, 2017, p.183)[71]

---

[66] "Belief in conspiracy theories also appears to be stronger when events are especially large in scale such as when a president is killed, and people are therefore dissatisfied with mundane, small-scale explanations (Leman, Cinnirella 2013). This is related to the proportionality bias in which explanations for events must be on a similar scale to the event itself. So, when people are seeking an accurate explanation for an event, a small explanation does not seem satisfactory. " (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[67] "Marchlewska, Cichocka and Kossowska (2017) found that the need for cognitive closure – is the motivation to seek out information that provides firm answers and avoids ambiguity (Kruglanski, Webster, 1996 – is associated with beliefs in salient conspiracy theories for events that lack clear official explanations." (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[68] " Finally, some research suggests that conspiracy belief is stronger when people experience distress as a result of feeling uncertain (van Prooijen, Jostmann 2013). As an aversive mental state, people attempt to reduce uncertainty and seek answers in conspiracy theories." (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[69] "Research also suggests that people are attracted to conspiracy theories when they lack the ability or motivation to seek information elsewhere." (Douglas K. et al, 2017, p.182)

[70] "For example, belief in conspiracy theories is correlated with lower levels of analytic thinking, meaning that people who do not adopt a methodical or step-by-step approach to thinking and problem-solving are more likely to succumb to conspiracy theories rather than seeking information from more credible sources (Swami et al. 2014)." (Douglas K. et al, 2017, pp.182-183)

[71] "Furthermore, belief in conspiracy theories is consistently related to lower levels of education (Douglas et al. 2016), meaning that a lack of appropriate skills and tools to gather and filter information attracts people to less credible reports of events. People are also likely to

No âmbito desta dissertação podemos fazer esta relação com obras ficcionais em que, muitas vezes na origem de uma história, a procura de explicações e percepção de padrões entre eventos não imediatamente relacionáveis, dá origem a toda a uma narrativa ou série de narrativas.

Nota: O artigo aqui utilizado estava incluído no livro *Routledge handbook of conspiracy theories (*Secção 2, capítulo 3 - *Motivations, emotions and belief in conspiracy theories)* e o número das páginas das transcrições e citações referem-se à paginação desse livro. O artigo original de *Karen M. Douglas*, *Robbie M. Sutton* e *Aleksandra Cichocka* encontra-se referenciado na bibliografia

8.2.2 - Tipos de narrativa - Factuais vs. Fictícias

Para Butter & Knight (2020) o "conspiracionismo aparece tanto em narrativas **factuais** como **ficcionais"** (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)[72], tendo estas últimas, mais recentemente, tentado provocar diluir as diferenças entre as duas. Tendo as narrativas factuais um âmbito mais discursivo e baseado ou contextualizado na realidade enquanto que as ficcionais são mais dramáticas e apelam à imaginação.

Apesar de tanto as versões **factuais** como as **ficcionais** partilharem diversas qualidades, Butter & Knight (2020) consideram fundamental fazer a distinção entre narrativas discursivas e dramáticas. As narrativas discursivas, por um lado, tentam expor "uma alegada conspiração reunindo e apresentando provas que supostamente convencem os leitores de que existe uma conspiração perigosa" (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)[73]. Por outro lado, narrativas conspirativas ficcionais procuram a dramatização dos "seus cenários de conspiração e geralmente fornecem um ponto de ligação imaginativo (Butter 2014: 25-7)" (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)[74].

> "[A] ficção conspiratória surge no final do século XIX em reacção à ascensão do estado burocrático moderno e à sua lógica estrutural de secretismo e conhecimento panóptico. Em vez de representarem meramente a suposta conspiração e o seu encobrimento contínuo, os textos da moderna teoria da conspiração ficcional tendem a encorajar os seus leitores a identificarem-

---

believe in multiple conspiracy theories, even when they directly contradict each other (Wood et al. 2012). The motivation to seek meaning and order therefore may backfire for people who do not have the experiences that allow them to tell what information is reliable and what is not."" (Douglas K. et al, 2017, p.183)

[72] "Conspiracism appears in both **factual** and **fictional** narratives (and some of the latter have focused on how conspiracy theories can lead to an erosion of a clear distinction between the two)" (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)

[73] "Discursive texts 'expose an alleged conspiracy by gathering and presenting evidence that is supposed to convince readers that a dangerous conspiracy exists'" (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)

[74] "whereas **fictional** texts dramatise their conspiracy scenarios and usually provide an imaginative point of connection (Butter 2014: 25–7)." (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.35)

> se com uma personagem individual, geralmente uma figura de detective solitário e heróico". (Butter, M. & Knight, P., 2020, pp.35-36)[75]

Segundo Butter & Knight (2020) é possível identificar as "características narrativas típicas tanto das teorias da conspiração discursiva como da dramaturgia" (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.36)[76].

> "Fenster (1999), por exemplo, identifica três elementos que são comuns às narrativas conspiratórias: A sua 'velocidade narrativa' e a sua 'velocidade' (acção de ritmo elevado que se desloca pelo mundo a um ritmo crescente); a importância dos 'pivôs narrativos' (o momento em que o protagonista começa a ligar os pontos); e a restauração da agência (ou com a publicação do relato factual, ou, em versões fictícias, a derrota imaginária da conspiração pelo herói)." (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.36)[77]

Isto é algo que também podemos identificar nas narrativas de ficção, aquelas que são puramente ficcionais (*Star Wars*, *Game of Thrones*, etc.) e outras que introduzem um contexto real.

Nesta categoria, podemos, no entanto, distinguir narrativas que se baseiam em factos reais (*Argo*, *Spotlight*, *Zero Dark Thirty*), outras embora puramente fictícias são introduzidas num contexto de realidade (*The Wire*, *House of Cards*, *Sicario*, por exemplo) e outras que fazem a extrapolação ou ficcionalização de eventos reais (Código de DaVinci, *Inglorious Basterds*, etc.)

8.2.3 - Elementos da narrativa

De uma forma geral, uma teoria da conspiração pode ser considerada "como narrativa (ver Birchall 2006; Fenster 2008; Butter 2014), pois retrata actores envolvidos e eventos ligados à conspiração, e para as principais relações significantes nas teorias da conspiração são as de temporalidade e causalidade" (Leone, M., et al., 2020, p.49)[78]

---

[75] "conspiracy fiction emerges in the late nineteenth century in reaction to the rise of the modern bureaucratic state and its structural logic of secrecy and panoptic knowledge. Instead of merely representing the supposed conspiracy and its on-going cover-up, modern fictional conspiracy theory texts tend to encourage their readers to identify with an individual character, usually a lone, heroic detective figure." (Butter, M. & Knight, P., 2020, pp.35-36)

[76] "Literary criticism has thus begun to develop accounts of the typical narrative features of both discursive and dramatising conspiracy theories." (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.36)

[77] "Fenster (1999), for example, identifies three elements that are common to conspiracy narratives: Their 'narrative speed' and 'velocity' (highpaced action that zips around the world at an increasing pace); the importance of 'narrative pivots' (the moment when the protagonist begins to connect the dots); and the restoration of agency (either with the publication of the factual account, or, in fictional versions, the imaginary defeat of the conspiracy by the hero)." (Butter, M. & Knight, P., 2020, p.36)

[78] "To generalise, conspiracy theory as a textual type can be classified as narrative (see Birchall 2006; Fenster 2008; Butter 2014), for it depicts actors involved in and events connected to the conspiracy, and for the principal signifying relations in conspiracy theories are those of temporality and causality" (Leone, M., et al., 2020, p.49)

Leone et. al (2020) notam a importância de que a causa de conspiração está relacionada com a subordinação da generalidade da sociedade relativamente aos vilões que são os conspiradores, estes são "frequentemente retratados como sendo supernaturalmente poderosos (Knight 2002; Campion-Vincent 2007; Madisson 2014, 2017)" (Leone, M., et al., 2020, p.49)[79]. Estes representam tudo de mal que foi feito no passado ou que será feito no futuro, as "as teorias da conspiração esboçam analogias (a principal relação significante da modelação icónico-contínua) com a malevolência natural das sociedades secretas" (Leone, M., et al., 2020, p.49)[80].

> "Como desenvolvimento desta teoria, as teorias da conspiração poderiam ser articuladas em tipologias que mapeassem a variância das teorias da conspiração ou a representação dos seus elementos básicos (**conspiradores**, **natureza da conspiração**, **vítimas da conspiração**, **eventos secundários relacionados com a conspiração**) à escala da modelação discreta-não-discreta. Considerando a teoria da conspiração como um tipo textual poderia igualmente responder à questão da expressão mínima das conspirações ou, por outras palavras, tentar explicar que formas textuais curtas (por exemplo, tweets, memes, actualizações de estado) podem ser consideradas teorias da conspiração". (Leone, M., et al., 2020, p.49)[81]

Para Leone et al. os quadros da semiótica literária e da narratologia (Eco 1979; Genette 1980; Greimas 1983), permitem "explicar os princípios da construção de narrativas de conspiração concretas" (Leone, M., et al., 2020, p.49)[82]

> "[A]s relações entre **enredo** e **história**, os dispositivos para criar **tensão** narrativa e **culminação**, os **motivos subjacentes** ao texto, a **posição do narrador** em relação à narrativa, o **meio textual** e a **tonalidade**, etc. A semiótica considera as narrativas de conspiração não ficcionais geralmente como casos de narrativas históricas (ver Fenster 2008: 123) ou quotidianas (por exemplo, documentários, histórias noticiosas, explicações vernaculares de eventos). Assim, o quadro de análise do discurso semiótico clássico (Eco 1976; Greimas, Courtès 1976; Barthes 1981; 1986) pode ser utilizado para analisar a posição dos eventos de conspiração nos sistemas histórico-geográficos e socioculturais, a atribuição da agência, a relação do narrador com a narrativa, os tropos textuais generalizados, os tipos de argumentação, subtextos ideológicos, etc." (Leone, M., et al., 2020, p.49)[83]

---

[79] "It is, however, important to note that the causality outlined in conspiracy narratives is characterised by its subordination to the evil will of the conspirators, who are often depicted as being supernaturally powerful (Knight 2002; Campion-Vincent 2007; Madisson 2014, 2017)" (Leone, M., et al., 2020, p.49)

[80] "Representing the past or future damage done by the conspiracies, conspiracy theories sketch analogies (the principal signifying relation of iconic-continuous modelling) to the natural malevolence of secret societies." (Leone, M., et al., 2020, p.49)

[81] "Representing the past or future damage done by the conspiracies, conspiracy theories sketch analogies (the principal signifying relation of iconic-continuous modelling) to the natural malevolence of secret societies." (Leone, M., et al., 2020, p.49)

[82] "frameworks of literary semiotics and narratology (Eco 1979; Genette 1980; Greimas 1983) enable us to explicate the principles of constructing concrete fictional conspiracy narratives" (Leone, M., et al., 2020, p.49)

[83] "the relations between plot and story, the devices for creating narrative tension and culmination, the motives underpinning the text, the narrator's position in relation to the narrative, textual milieu and tonality, etc. Semiotics regards non-fictional conspiracy narratives commonly as cases of historical (see Fenster 2008: 123) or everyday narratives (e.g. documentaries, news stories, vernacular explanations for events). Thus, the framework of classic semiotic discourse analysis (Eco 1976; Greimas, Courtès 1976; Barthes 1981; 1986) can be used to analyse the position of conspiracy events in historical-geographical and socio-cultural systems, the attribution of agency, the narrator's relation to the narrative, widespread textual tropes, the types of argumentation, ideological sub-texts, etc." (Leone, M., et al., 2020, p.49)

Existem vários casos em que teorias da conspiração de diferentes géneros (ficcionais e factuais) se "misturam e formam um todo explicativo específico (ver Boym 1999; Cobley 2004; Ponzio 2016)" (Leone, M., et al., 2020, p.50)[84]. Destacando-se, por exemplo, a Libra de Don DeLillo ou O Código Da Vinci de Dan Brown, que servem de base para a construção de narrativas da conspiração não ficcionais, sendo usadas como "fontes inesgotáveis de analogias e por vezes até funcionam como obras alegadamente proféticas que lidam com acontecimentos históricos reais" (Leone, M., et al., 2020, p.50)[85]

> "Também houve casos em que romancistas teceram referências a teorias conspiratórias semelhantes a narrativas históricas nas suas obras; por exemplo, O Cemitério de Praga de Umberto Eco refere-se claramente aos Protocolos dos Anciãos de Sião e a teorias sobre os Illuminati. A construção deste tipo de representações de conspiração intertextuais tornou-se especialmente importante no contexto das possibilidades significativas da hipermídia (adição de hiperligações, simples cópia de fragmentos textuais) e das normas de construção textual de referência da cultura participativa." (Leone, M., et al., 2020, p.50)[86]

Neste ponto podemos facilmente relacionar os elementos de uma narrativa conspirativa com os mesmos elementos de uma narrativa para uma obra de ficção, em que identificamos os intervenientes: os heróis, os vilões e as suas vítimas. Também conseguimos identificar os diferentes arcos narrativos com eventos principais e secundários. Sendo importante também identificar o narrador e a "posição" dele em relação à história assim como a ligação entre o enredo ou o arco narrativo e a história, a tensão narrativa, etc.. Todos estes são elementos comuns na construção de qualquer narrativa, seja ela de uma natureza conspirativa ou não.

Nota: O texto aqui utilizado é da autoria Massimo Leone, Mari-Liis Madisson e Andreas Ventsel fazendo parto do livro *Routledge handbook of conspiracy theories* (Secção 1, capítulo 3 - *Semiotic approaches to conspiracy theories*).

8.2.4 - Construção de identidades ('**us**' versus '**them**')

Este ponto 4 faz parte do mesmo capítulo do livro *Routledge handbook of conspiracy theories* e tem a mesma autoria (Massimo Leone, Mari-Liis Madisson and Andreas Ventsel) que o ponto anterior. Fez-se a separação destes dois pontos para se destacar a importância

[84] "For instance, non-fictional conspiracy narratives sometimes rely on influential fictional conspiracies, e.g. Don DeLillo's Libra or Dan Brown's The Da Vinci Code. These fictions are inexhaustible sources of analogies and sometimes even function as allegedly prophetic works dealing with real historical events." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

[85] "These cases where representations of conspiracy from different genres and textual spheres intermingle and form a specific explanatory whole (see Boym 1999; Cobley 2004; Ponzio 2016) are of special interest to semiotic research." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

[86] "There have also been cases where novelists weave references to conspiracy theories similar to historical narratives into their works; for example, Umberto Eco's The Prague Cemetery clearly refers to the Protocols of the Elders of Zion and to theories about the Illuminati. Constructing these kinds of intertextual conspiracy representations has become especially important in the context of the signifying possibilities of hypermedia (adding hyperlinks, simple copying of textual fragments) and of the reference-heavy textual construction norms of participatory culture." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

da construção da identidade dos personagens como elemento fundamental na construção destas narrativas.

A construção de identidades numa teoria da conspiração é fundamental de forma a enquadrar-se e dar-se sentido à narrativa, separando-se o *'us'* que são os heróis e as vítimas do sistema e o *'them'* que são o vilões que controlam a sociedade, em que para a caracterizar os "teóricos da conspiração tendem a basear-se numa lógica polarizada de identificação que é dominada por uma oposição antitética entre '**nós**' e '**eles**'." (Leone, M., et al., 2020, p.50)[87].

> "O modelo 'antitético' de cultura (anti-cultura) pode ser visto como um tipo de criação de identidade relegada ao ponto de vista 'interno' das culturas que, impondo um rigoroso princípio de normatividade (correcção) aos seus sistemas de expressão, consideram os desvios no plano de expressão como perturbadores da ordem do sentido, em vez de sem sentido." (Leone, M., et al., 2020, p.50)[88]

Para Leone et al. (2020) a construção da identidade está ligada ao valor dos sinais mais (+) e menos (-), positivo ou negativo, sendo que esta construção de um inimigo antitético frequentemente feita como uma "**cópia simétrica** das próprias estruturas com um sinal menos ou uma **projecção espelhada** (Lotman, Uspenskij 1984)" (Leone, M., et al., 2020, p.50)[89].

Esta projecção é precedida de uma outra projecção em que, primeiro, atribuímos a "**eles**" os "**nossos**" problemas, e depois "é criada a antítese espelhada-projectiva: os 'seus' problemas são contrastados com o marcador zero ou ausência de problemas na 'nossa' estrutura (Lepik, 2008: 72)" (Leone, M., et al., 2020, p.50)[90].

> "Tal oposição semiótica tem uma função específica na constituição de uma teoria da conspiração como unidade semiótica. É a componente dominante que garante a integridade da estrutura, "focaliza, rege, determina e transforma os restantes" (Jakobson 1971: 82). Estes tipos de estruturas centrais são frequentemente organizadas de forma rígida. Os **vilões** imaginados pelos teóricos da conspiração, sejam eles o NWO, os Bilderbergers, os judeus, etc., são todos entendidos como algo que precisa de ser detectado e erradicado da estrutura social. Em muitos casos, agentes/estruturas sociais são abordagens semióticas às teorias da conspiração demonizadas como maléficas, como o inimigo antitético de um 'nós' construído (Ventsel 2016a: 325). Isto é ilustrado pela série de polarizações que caracterizam 'nós' e 'eles' (inimigos): Luz -

---

[87] " Conspiracy theorists tend to rely on a polarised logic of identification that is dominated by positing an antithetical opposition between 'us' and 'them'." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

[88] " The 'antithetical' model of culture (anti-culture) can be seen as a type of identity creation relegated to the 'inner' point of view of cultures that, imposing a strict principle of normativity (correctness) to their systems of expression, regard deviations in the plane of expression as disruptive of the order of meaning, rather than meaningless." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

[89] "When an antithetic enemy is created, it is often constructed as a symmetrical copy of one's own structures with a minus sign or a mirror projection (Lotman, Uspenskij 1984)." (Leone, M., et al., 2020, p.50)

[90] "Mirror projection is often preceded by plain projection: First, 'our' problems are attributed to 'them'; second, the mirror-projective antithesis is created: 'their' problems are contrasted with the zero marker or absence of problems in 'our' structure (Lepik, 2008: 72)" (Leone, M., et al., 2020, p.50)

> escuridão, nacionalismo - cosmopolitismo, prosperidade da cultura - catástrofe cultural, honestidade - corrupção, etc. (ibid., 315-6)" (Leone, M., et al., 2020, pp.50-51)[91].

Para Leone et al. (2020) a procura de um inimigo comum torna-se mais intensa durante as crises sociais e, embora o inimigo possa variar, a sua identificação e características são incrivelmente similares, todos eles refletem um medo interior que é projectado no outro que é identificado como o inimigo.

Quando se procura construir um inimigo é necessário criar uma mensagem para que o medo possa crescer junto dos "crentes", essa mensagem tem que conter um código que contextualiza a semântica da mensagem. Uma eventual "mudança semântica só se torna possível se um novo código for adicionado e, através desse código, a informação anteriormente conhecida recebe um novo significado." (Leone, M., et al., 2020, p.52)[92]

> "Por exemplo, o discurso online dos extremistas de direita estonianos ("imigrantes islâmicos" são uma ameaça para os estónios brancos, e fazem parte de um plano da UE que pretende minar a independência da República da Estónia) pode ser interpretado de acordo com um código económico ("os migrantes ameaçam a sustentabilidade do país porque "roubam" empregos e dificultam o crescimento económico"), um código social ("proporcionar benefícios sociais aos estrangeiros põe em risco o bem-estar social dos estónios") ou um código cultural ("usam burkas e difundem agressivamente a sua religião, o que é perigoso para a cultura estónia"). Se um novo código for acrescentado, o quadro auto-comunicativo de associações que organiza várias interpretações extremistas é mais uma vez confirmado." (Leone, M., et al., 2020, p.52)[93]

A construção das identidades é um elemento fundamental na construção de qualquer narrativa, seja ela de conspiração ou não, em que as qualidades e atributos são um reflexo uma da outra. Podemos identificar isto facilmente em combinações herói-vilão icónicas como Batman e Joker em que ambos têm uma *origin story* semelhante mas seguiram caminhos diferentes, também quando nos referimos a grupos podemos identificar estas características como a Resistência e o Império em *Star Wars*, representados pelos *Jedi* e o *Sith* em que uns representam lados diferentes da Força (*light side* e o *dark side*).

---

[91] "Such a semiotic opposition has a specific function in the constitution of a conspiracy theory as a semiotic unit. It is the dominant component that guarantees the integrity of the structure, 'focuses, rules, determines, and transforms the remaining ones' (Jakobson 1971: 82). These kinds of core structures are often rigidly organised. The villains imagined by conspiracy theorists, be they the NWO, Bilderbergers, the Jews, etc., are all understood as something that needs to be detected and eradicated from the social structure. "In many cases, agents/social structures are Semiotic approaches to conspiracy theories demonised as evil, as the antithetic enemy of a constructed 'us' (Ventsel 2016a: 325). That is illustrated by the series of polarisations that characterise 'us' and 'them' (enemies): Lightness– darkness, nationalism–cosmopolitanism, prosperity of culture–cultural disaster, honesty–corruption, etc. (ibid., 315–6)." (Leone, M., et al., 2020, pp.50-51)

[92] "This semantic shift becomes possible only if a new code is added and, through that code, the previously known information is given new meaning." (Leone, M., et al., 2020, p.52)

[93] "For example, the online discourse of Estonian extreme rightists ('Islamic migrants' are a threat to white Estonians, and part of a bigger E.U. plan to undermine the independence of the Estonian Republic) can be interpreted according to an economic code ('migrants are threatening the sustainability of the country because they "steal" jobs and encumber economic growth'), a social code ('providing social benefits to foreigners jeopardises the social welfare of Estonians') or a cultural code ('they wear burkas and aggressively spread their religion, which is dangerous for Estonian culture'). If a new code is added, the auto-communicative framework of associations that organises various extreme interpretations is confirmed once again." (Leone, M., et al., 2020, p.52)

De uma forma geral, em qualquer narrativa se identificam os vilões como um elemento fundamental da narrativa em que estes, apesar de serem uma cópia negativa dos heróis, são muito mais poderosos já que não estão limitados pela sua conduta moral, sendo "frequentemente retratados como [...] supernaturalmente poderosos (Knight 2002; Campion-Vincent 2007; Madisson 2014, 2017)" (Leone, M., et al., 2020, p.49)[94].

.

8.2.5 - Enquadramentos da narrativa

O conspiracionismo não é um "conjunto de posições políticas racionais que possam ser facilmente explicadas através do exame do seu conteúdo ideológico" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.68)[95]. Nem tão pouco pode ser inteiramente explicado através dos seus interesses pessoais ou colectivos nem baseado em razões culturais ou contra-culturais (Blanuša & Hristov 2020).

> "Os teóricos da conspiração são movidos não só por crenças, mas também por desejo. As abordagens convencionais ao fenómeno da conspiração raramente têm em conta o desejo, e com efeito, muitas vezes patologizam inadvertidamente as teorias da conspiração como meros produtos do pensamento ilusório. Mas a psicanálise e a teoria crítica fornecem conceitos que podem ajudar a explicar porque é que as narrativas conspiracionistas se tornaram tão populares." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.68)[96]

Blanuša & Hristov (2020) citam o trabalho de Frederick Jameson, que segundo eles, "forneceu a interpretação mais influente do fascínio pela conspiração na cultura de entretenimento contemporânea" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.72)[97]. Argumentando que "as teorias da conspiração na cultura pós-moderna funcionam como 'mapeamento cognitivo' da totalidade não representativa da volátil e complexa ordem social do capitalismo tardio, embora enganadora e contraproducente (Jameson 1988: 356)" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, pp.72-73)[98]

> "Jameson afirma que o desejo de cartografia cognitiva em textos conspiradores, 'quaisquer outras mensagens que emita ou implique, também pode ser levado a constituir um esforço inconsciente e colectivo para tentar descobrir onde estamos e que paisagens e forças nos

[94] "It is, however, important to note that the causality outlined in conspiracy narratives is characterised by its subordination to the evil will of the conspirators, who are often depicted as being supernaturally powerful (Knight 2002; Campion-Vincent 2007; Madisson 2014, 2017)" (Leone, M., et al., 2020, p.49)

[95] "Conspiracism is not a set of rational political positions that can be easily explained by examining their ideological content." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.68)

[96] "Conspiracy theorists are driven not only by beliefs but also by desire. Conventional approaches to the phenomenon of conspiracism rarely take desire into account, and in effect they often inadvertently pathologise conspiracy theories as merely the products of delusional thinking. But psychoanalysis and critical theory provide concepts that can help explain why conspiracist narratives came to be so popular." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.68)

[97] "Frederic Jameson has provided the most influential interpretation of the fascination with conspiracy in contemporary entertainment culture." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.72)

[98] "He argues that conspiracy theories in postmodern culture function as 'cognitive mapping' of the unrepresentable totality of the volatile and complex social order of late capitalism, albeit misleading and counterproductive (Jameson 1988: 356)" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, pp.72-73)

> confrontam' (Jameson 1995: 3). Os romances e filmes de conspiração representam a totalidade da ordem social, seja no modo de uma fantasia melancólica de que tudo está perdido porque todos são controlados pela máquina secreta do poder, seja no modo de uma fantasia fervorosa de que um acontecimento - uma **crise** ou uma **revolução** - poderia tornar tudo possível. As narrativas conspiracionistas tendem a oscilar entre os dois modos (Jameson 2009: 593-603)." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.73)[99]

Segundo Blanuša & Hristov (2020) as narrativas conspiracionistas deve-se ao facto de estas identificam um objectivo claro, que vai de encontro ao objecto de desejo dos teóricos da conspiração, estes, de acordo com Lacan (2002) escolhem "os objectos do seu desejo, identificando-se com os outros. O objecto do desejo de um é originalmente o desejado pelo outro; é um reflexo do desejo do outro, e nesse sentido, o desejo é originalmente uma forma de ciúme." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.73)[100]

Os objectos de desejo conspiracionista são, muitas vezes, verdades impossíveis ou objetivos inatingíveis, logo "os teóricos da conspiração só podem sustentar o seu desejo deslocando-o para infinitos mais pormenores (Fenster 2008: 105)" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)[101]. Criando uma cadeia de pormenores que reenquadram a narrativa e sustentam o desejo, um exemplo disso é Q-Anon nos Estados Unidos, que continua a "prever" eventos que nunca acontecem, sendo a justificação que tal evento não aconteceu porque um outro irá acontecer no futuro. Esta cadeia de pormenores torna-se significativa se "for lida como um sintoma do seu desejo de revelação que nunca poderá ser realizado. Por muito longa que seja esta cadeia metonímica de detalhes, nunca se aproxima do objecto impossível do desejo" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)[102]

> "Fenster (2008: 95) argumenta que esta prática interpretativa excessiva numa era de cepticismo pós-modernista "manifesta um desejo popular de reconstruir a narrativa principal" da história e da política modernas, ou a ordem final de poder por detrás de todas as conspirações descobertas que se encontram sempre noutro lugar. Apesar de se opor à patologização das teorias da conspiração, Fenster afirma que tal forma de prática interpretativa influencia negativamente a participação cívica, deslocando o desejo dos cidadãos de um papel activo na política com um regime auto-paralisador que se esgota em "um desejo obsessivo de informação" (Fenster 2008: 96). A prática interpretativa é paradoxal porque exige uma incessante escavação criativa de informação e a criação de ligações entre elas, motivos variáveis, acções, significados, enredos e referências ao passado, mas as perspectivas e conclusões são invariavelmente as mesmas -

---

[99] "Jameson claims that the desire for cognitive mapping in conspiracist texts, 'whatever other messages it emits or imply, may also be taken to constitute an unconscious, collective effort at trying to figure out where we are and what landscapes and forces confront us' (Jameson 1995: 3). Conspiracy novels and films represent the totality of the social order, either in the mode of a melancholic fantasy that everything is lost because everyone is controlled by the secret machine of power, or in the mode of a fervent fantasy that an event – a **crisis** or a **revolution** – could make anything possible. Conspiracist narratives tend to oscillate between the two modes (Jameson 2009: 593–603)" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.73)

[100] "Lacan claims that one learns to choose the objects of one's desire by identifying with others. The object of one's desire is originally what is desired by the other; it is a reflection of the other's desire, and in that sense, desire is originally a form of jealousy" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.73)

[101] "If the object of conspiracist desire is an impossible truth, conspiracy theorists can sustain their desire only by displacing it onto endless further details (Fenster 2008: 105)." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.73)

[102] "This chain of insignificant details, however, only becomes meaningful if it is read as a symptom of his desire for revelation that can never be fulfilled. No matter how long this metonymic chain of details is, it never comes close to the impossible object of the priest's desire. It sustains the conspiracist desire only by deferring the realisation of its impossibility (Lacan 1981:228–9; Fenster 2008: 105)." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)

> uma grande conspiração, cuja descoberta é uma tarefa potencialmente interminável." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)[103]

Para Blanuša & Hristov (2020) os desejos não são satisfeitos apenas por expor algo secreto, mas sim pelo "reconhecimento público e a resolução da crise provocada pela conspiração. Se isso acontecer, o dia é salvo, o inimigo é derrotado, a ordem social restaurada" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)[104]. Aqui reside a armadilha dos teóricos da conspiração (Fenster 2008), qualquer "nova ordem política e social que substituir a conspiração constituiria, por definição, uma nova relação de poder que por definição exigiria a mais profunda das suspeitas" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, pp.74-75)[105]. Havendo sempre um nova conspiração a seguir, semelhante à anterior mas com novos intervenientes.

> "Se o objecto do desejo conspiracionista é impossível, se não pode ser satisfeito, como pode produzir o poderoso efeito a que Marc Fenster chama 'pressa conspirativa' (Fenster 2008: 110-11)? Podemos explicar isso se tivermos em conta a função da fantasia no desejo conspiracionista. Para o fazer, contudo, precisamos de ter em conta a diferença entre desejo, necessidade e procura (Lacan 2002: 689-72). Segundo Lacan, o desejo emerge da necessidade, mas a satisfação de muitas necessidades humanas depende de outras. Portanto, para ser satisfeito, a necessidade tem de ser comunicada aos outros, e por isso tem de ser articulada por significantes". (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.75)[106]

Segundo Blanuša & Hristov (2020), de acordo com a teoria de Žižek (1997), pode-se explicar as teorias da conspiração como "uma tentativa de compensar a impotência do Outro colocando um Outro do Outro" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[107]. Aplicando isto a uma sociedade, significa imaginar que "por detrás da cortina da ordem social aparente existe uma verdadeira realidade governada por uma conspiração de actores malévolos e poderosos responsáveis pelos problemas da sociedade" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[108].

Logo, segundo Žižek (1997), "a possibilidade de interpretação conspiracionista é desencadeada por um acontecimento traumático que perturba a ordem simbólica e abre uma

---

[103] "Fenster (2008: 95) argues that this excessive interpretive practice in an age of postmodernist scepticism 'manifests a popular desire to reconstruct the master narrative' of modern history and politics, or the final order of power behind all discovered conspiracies that always lies elsewhere. Although opposed to the pathologisation of conspiracy theories, Fenster claims that such a form of interpretive practice negatively influences civic participation by displacing citizens' desire for an active role in politics with a self-paralysing signifying regime which exhausts itself in 'an obsessive desire for information' (Fenster 2008: 96). The interpretive practice is paradoxical because it requires incessant creative digging of information and making connections between them, variable motives, actions, meanings, plots and references to the past, but the insights and conclusions are invariably the same – a grand conspiracy, whose discovery is a potentially endless task." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)

[104] "On the surface, such demand is orientated toward public recognition and resolution of the crisis provoked by conspiracy. If that happens, the day is saved, the enemy defeated, social order restored." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74)

[105] "There is always another conspiracy to track, and the new political and social order that replaces conspiracy would by definition constitute a new relation of power, which would by definition require the deepest of suspicions." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.74-75)

[106] "If the object of conspiracist desire is impossible, if it cannot be satisfied, how can it produce the powerful affect that Marc Fenster calls 'conspiracy rush' (Fenster 2008: 110–11)? We can explain that if we take into account the function of fantasy in conspiracist desire. In order to do that, however, we need to take into account the difference between desire, need and demand (Lacan 2002: 689–72). According to Lacan, desire emerges out of need, but the satisfaction of many human needs depends on others. So, to be satisfied, the need has to be communicated to the others, and therefore it has to be articulated by signifiers." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.75)

[107] "[C]onspiracy theories can be explained as an attempt to compensate for the impotence of the Other by positing an Other of the Other." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

[108] "[I]magining that behind the curtain of the apparent social order exists true reality ruled by a conspiracy of malevolent and powerful actors responsible for the societal troubles." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

outra ordem chamada 'o Real'" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[109]. Este 'Real' distingue-se da realidade já que faz parte de uma ordem simbólica e a realidade é significativa.

> "Uma vez que as teorias da conspiração estão enraizadas no Real, começam como uma experiência de ruptura das fantasias que respondem à questão constitutiva de qualquer desejo, 'O que é que o Outro quer? A fim de evitar a miséria subjectiva, para proteger o seu desejo, o sujeito tenta responder a essa pergunta através de uma fantasia sobre uma ameaça ('izek 1989: 128)." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[110]

De acordo com Blanuša & Hristov (2020) esta ameaça é "geralmente representada como uma imagem do inimigo relacionada com os estereótipos de uma dada sociedade, e deriva o seu significado de um processo histórico-político concreto que é transformado numa narrativa" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[111].

> "Qual é a função de uma tal imagem? Fornece os meios pelos quais as pessoas tentam reparar o trauma real através do imaginário e da ordem simbólica. Normalmente, os outros hostis são concebidos como figuras políticas poderosas e seus aliados - elites corruptas, organizações sombrias, instituições ou outras nações vistas como antagonistas alegadamente conspirando para atingir algum objectivo imoral, ilegal ou prejudicial. Aqui, as teorias da conspiração derivam o seu impulso da experiência do Real no "outro", ou seja - da insondável lacuna da alteridade radical do Real. Enfrentar este núcleo estranho, traumático como um atributo inerte, inacessível e enigmático do outro, levanta as questões: "Porque é que a nossa sociedade não funciona?", "Porque é que o nosso povo está a sofrer?" ou "Quem deve ser responsabilizado por isto?". Segundo a teoria lacaniana, a derradeira questão que inconsc ientemente colocamos nessa situação é 'Quem está a roubar o nosso prazer?'." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)[112]

Tal como Leone et al (2020) falam no ponto acima relativamente à construção das identidades, também Blanuša & Hristov (2020) suportam essa ideia de que as teorias da conspiração procuram "[d]efinir o inimigo de modo a definir-se como sua imagem espelho e, portanto, ancorar os significantes que identificam o seu próprio grupo, comunidade ou sociedade" (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.78)[113]

> "Esta dimensão das teorias da conspiração envolve uma série de distinções morais ou binários assimétricos que, em última análise, afirmam diferenciar o bem do mal. Finalmente, as teorias da conspiração têm uma função sintomática mais ampla. Como explicações emocionalmente

---

[109] "According to Žižek, the possibility of conspiracist interpretation is triggered by a traumatic event that disrupts the symbolic order and opens up another order called 'the Real'." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

[110] "Since conspiracy theories are rooted in the Real, they start as an experience of breakdown of the fantasies answering the constitutive question of any desire, 'What does the Other want?'. In order to avoid subjective destitution, to protect her or his desire, the subject tries to answer that question by a fantasy about a threat (Žižek 1989: 128)." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

[111] "The threat is generally represented as an image of the enemy related to the stereotypes of a given society, and it derives its meaning from a concrete historical-political process that is turned into a narrative." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

[112] "What is the function of such an image? It provides the means by which people try to repair the real trauma through the imaginary and the symbolic order. Usually, the hostile others are conceived as powerful political figures and their allies – corrupt elites, shadowy organisations, institutions or other nations perceived as antagonists allegedly conspiring to achieve some immoral, unlawful or harmful goal. Here, conspiracy theories derive their impulse from the experience of the Real in the 'other', or in other words – from the unfathomable gap of the radical otherness of the Real. Facing this alien, traumatic core as an inert, inaccessible and enigmatic attribute of the other raises the questions: 'Why is our society not functioning?', 'Why are our people suffering?' or 'Who is to be blamed for this?'. According to Lacanian theory, the ultimate question we unconsciously pose in that situation is 'Who is stealing our enjoyment?'." (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.77)

[113] "The general function of conspiracy theories is thus identificational: Defining the enemy in order to define oneself as its mirror image and therefore to anchor the signifiers that identify one's own group, community or society. " (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.78)

> carregadas, articulam clivagens políticas mais profundas que atravessam o campo político através da interpretação de eventos e processos traumáticos anteriores como encontros com supostos inimigos. A teoria da conspiração como leitura sintomática da realidade política, uma espécie de 'behindologia' (do italiano, dietrologia - cf. Bratich 2008: 15) revela as imagens estereotipadas dos outros hostis e os objectos de prazer ameaçados por eles. Independentemente de as teorias da conspiração serem justificadas ou injustificadas, podem funcionar como mecanismos inconscientes do comportamento político dos cidadãos (Blanuša 2011b: 311).” (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.78)[114]

Tal como as teorias da conspiração, algumas das mais famosas obras de ficção se inserem no mesmo contexto, de crise ou revolução, sendo o resultado dessa narrativa traduzido no contexto e no desfecho da história.

A forma como se enquadra uma narrativa na história é fundamental, a ideia que de uma acção surge uma reacção que desencadeia novos eventos contra os quais é preciso “lutar”. Como por exemplo, a derrota de um vilão abre lugar a outros que vêm ocupar o seu lugar.

A distinção que importa fazer neste caso é que, numa obra de ficção esta cadeia de eventos acaba por ter um fim, enquanto que no mundo das teorias da conspiração se vive num *loop* infindável em que, num eventual fim de ciclo, uma ordem social é substituída por outra, dando origem a novas narrativas com novos intervenientes baseada nestas novas relações de poder.

Nota: O texto aqui utilizado é da autoria Nebojša Blanuša e Todor Hristov fazendo parto do livro *Routledge handbook of conspiracy theories* (Secção 1, capítulo 5 - *Psychoanalysis, critical theory and conspiracy theory*).

[114] “This dimension of conspiracy theories involves a number of moral distinctions or asymmetrical binaries that ultimately claim to differentiate good from evil. Finally, conspiracy theories have a wider symptomatic function. As emotionally charged explanations, they articulate deeper political cleavages running through the political field by means of interpreting previous traumatic events and processes as encounters with supposed enemies. Conspiracy theory as a symptomatic reading of political reality, a sort of ‘behindology’ (from the Italian, dietrologia – cf. Bratich 2008: 15) reveals the stereotypical images of the hostile others and the objects of enjoyment threatened by them. Regardless of whether the conspiracy theories are warranted or unwarranted, they can function as unconscious mechanisms for citizens’ political behaviour (Blanuša 2011b: 311)” (Blanuša, N. & Hristov. T., 2020, p.78)

8.3 - Evolução da Narrativa

8.3.1 - As dinâmicas sociais (Teoria Social)

"A credibilidade das teorias da conspiração aumenta quando a confiança nas autoridades epistémicas oficiais diminui (Renard, 2015)" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[115]. A razão para esta falta de confiança deve-se à descrença nas explicações oficiais para justificar os diferentes eventos que afectam a vida das pessoas o que "cria um ambiente cultural em que a alternância assume a realidade, incluindo as teorias da conspiração, pode florescer" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[116].

Esta desconfiança é inevitável quando existe a suspeita de que explicações oficiais promovem "os interesses particulares daqueles que a propagam (Uscinski et al. 2016), ou quando a desconfiança partidária, intrínseca ao sistema democrático, evolui para políticas de conspiração que validam as crenças em teorias de conspiração detidas por alguns eleitores (Moore 2018)" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[117]

> "[S]ão, em primeiro lugar, os processos de **racionalização, secularização e desencanto do mundo**, que corroem as visões do mundo e crenças tradicionais e as substituem pelos métodos tentativos da ciência e a formalidade abstracta da burocracia, e obviamente não podem dar respostas finais ou significado à realidade social. Em segundo lugar, há o **desenvolvimento da tecnologia da informação** e, com ela, a difusão de uma consciência crescente da contingência das instituições e ideias sociais, e também, em termos pós-modernos, o fim das grandes narrativas e a prevalência das representações sobre a realidade. Em terceiro lugar, há a emergência do Estado-nação como encarnação política de uma sociedade unificada, e a sua diluição no processo de **globalização.**" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[118]

Segundo Nefes & Romero-Reche (2020) há muito que a cultura de suspeição é discutida no âmbito da Teoria Social e os processos na modernidade que a produziram, embora o tema das teoria da conspiração não tenha sido abordado explicitamente (Remmling 1969; Carroll 1977). Na sua análise da modernidade e da forma como esta terá causado esta cultura de suspeição, "muitos dos suspeitos habituais identificados por teóricos posteriores foram alinhados: Medo, ansiedade, insegurança, individualismo e solidão." (Nefes, T.S. &

---

[115] "The credibility of conspiracy theories increases when trust in official epistemic authorities decreases (Renard 2015)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[116] "In other words, a lack of trust in official explanations creates a cultural environment in which alternate takes on reality, including conspiracy theories, can flourish." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[117] "This happens when we suspect that the official version promotes the particular interests of those propagating it (Uscinski et al. 2016), or when partisan distrust, intrinsic to the democratic system, develops into conspiracy politics that validate the beliefs in conspiracy theories held by some voters (Moore 2018)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[118] "These are, first, the processes of rationalisation, secularisation and disenchantment of the world, which erode traditional worldviews and beliefs and replace them with the tentative methods of science and the abstract formality of bureaucracy, and obviously cannot provide ultimate answers or meaning to social reality. Second, there is the development of information technology and, with it, the spread of a growing consciousness of the contingency of social institutions and ideas, and also, in postmodern terms, the end of grand narratives and the prevalence of representations over reality. Third, there is the emergence of the nation-state as the political embodiment of a unified society, and its dilution in the globalisation process." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

Romero-Reche, A., 2020, p.100)[119], assistindo-se por isso a uma fragmentação da sociedade moderna, dividindo em "facções desconfiadas, cada uma desenvolvendo os seus próprios produtos culturais e questionando os dos outros" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[120].

> "A emergência de estilos de pensamento separados com os seus universos de discurso correspondentes tem duas consequências: cada um destes universos desenvolve uma resposta paranóica a todos os outros [...] o processo de comunicação significativa entre estes universos mutuamente desconfiados chega a um impasse virtual. Eventualmente, toda a investigação objectiva e factual sobre o conteúdo das afirmações fora do grupo é substituída pela pergunta suspeita: Quais são os motivos ocultos por detrás do ponto de vista externo? (Remmling 1969: 7-8; ênfase acrescentada)". (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)[121]

Para os teóricos sociais, as teorias da conspiração são vistas como "um subproduto indesejado (e indesejável) de um ou outro processo que constitui a modernidade" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[122]. Segundo Popper (2002), o primeiro destes processos é o da secularização.

> "[A] teoria da conspiração da sociedade 'na sua forma moderna [...] é o resultado típico da secularização das superstições religiosas' (Popper 2002: 459). Tal modo de pensar 'vem do abandono de Deus e depois da pergunta: 'Quem está no seu lugar?'' (Popper 2002: 166). Se os nossos antepassados acreditavam que os acontecimentos na sua realidade social eram causados pela vontade, ou pelas acções dos deuses, os teóricos da conspiração acreditam que os acontecimentos na nossa são causados pela vontade e pelas acções subsequentes de poderosos e secretos cabais que puxam os cordelinhos por detrás dos bastidores: Alguém, seja humano ou divino, deve ser responsável." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[123]

Nesta concepção de Popper, esta teorização de conspirações não é algo novo, "é uma sobrevivência de tempos anteriores, um modo de inferência que mudou a sua forma externa, mantendo a mesma estrutura básica" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[124].

---

[119] "While not always explicitly addressing conspiracy theories, social theorists have long discussed the processes in modernity that produced a culture of suspicion (Remmling 1969; Carroll 1977). In their analysis of modernity and its ailments, many of the usual suspects identified by later theorists were lined up: Fear, anxiety, insecurity, individualism and loneliness." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[120] "In this perspective, modern society was fragmenting into distrusting factions, each developing its own cultural products and questioning those of the others" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[121] "The emergence of separate thought-styles with their corresponding universes of discourse has two consequences: each of these universes develops a paranoidal response to all the others […] the process of meaningful communication between these mutually distrustful universes comes to a virtual standstill. Eventually all objective and factually grounded inquiry into the content of out-group utterances is replaced by the suspicious query: What are the ulterior motives behind the outside point of view? (Remmling 1969: 7–8; emphasis added)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.100)

[122] "conspiracy theorising has been understood by social theorists as an undesired (and undesirable) by-product of one or another processes that constitute modernity." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

[123] "[T]he conspiracy theory of society 'in its modern form […] is the typical result of the secularization of religious superstitions' (Popper 2002: 459). Such a mode of thinking 'comes from abandoning God and then asking: 'Who is in his place?"' (Popper 2002: 166). If our ancestors believed that events in their social reality were caused by the will, or the actions, of the gods, conspiracy theorists believe that events in ours are caused by the will and subsequent actions of powerful, secret cabals that pull the strings behind the scenes: Someone, whether human or divine, must be responsible." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

[124] "In Popper's conception, conspiracy theorising is a survival of earlier times, a mode of inference that has changed its external shape while maintaining the same basic structure." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

Para Nefes & Romero-Reche (2020) esta contribuição de Popper na "análise da cultura da conspiração moderna é complementada pelo conceito menos conhecido da 'teoria da conspiração da ignorância'" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[125]. Esta consiste na "noção de que a nossa ignorância é deliberadamente causada por algum poder conspirador que não só obscurece a verdade como nos infunde relutância ao seu conhecimento (Popper 2002: 4)" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[126].

> "Enquanto a teoria da conspiração da sociedade explica porque é que as coisas acontecem, a teoria da conspiração da ignorância explica porque é que não sabemos porque é que as coisas acontecem: Alguém (jornalistas que trabalham para a imprensa capitalista, o clero, etc.) não quer que saibamos, e está a conspirar activamente para nos esconder a verdade. Esta teoria, Popper argumenta ser "a consequência quase inevitável da crença optimista de que a verdade, e portanto a bondade deve prevalecer se apenas for dada uma oportunidade justa à verdade" (Popper 2002: 10). Mas, esta 'falsa epistemologia' foi também 'a maior inspiração de uma revolução intelectual e moral sem paralelo na história' (Popper 2002: 10). Se a teoria da conspiração da ignorância é um erro, é, admite Popper, um erro frutuoso. As teorias da conspiração não são apenas efeitos secundários da modernidade, mas podem ter desempenhado um papel na promoção da modernidade. Se a acusação de 'engano sacerdotal' é, na opinião de Popper, um exemplo perfeito da teoria da conspiração da ignorância, o seu papel proeminente no Iluminismo, e por conseguinte na vinda da modernidade, deve ser concedido (ver Lancaster, McKenzie-McHarg 2018)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)[127]

Desta forma podemos assim ver na conspiração um reforço na confiança do indivíduo e no seu papel na sua sociedade passando este a ser mais interventivo. Isto é algo que também podemos assistir no mundo da ficção em que as sagas que nos levam a suspender a descrença juntam os fãs consumidores das diferentes narrativas, sendo hoje bastante comum quer online quer em conferências com presença física verificar a presença destas comunidades.

Nota: O texto aqui utilizado é da autoria de Türkay Salim Nefes e Alejandro Romero-Reche fazendo parte do livro '*Routledge handbook of conspiracy theories'* (Secção 1, capítulo 7 - *Sociology, social theory and conspiracy theory*).

---

[125] "Popper's influential contribution to the analysis of modern conspiracy culture is complemented by the lesser-known concept of the 'conspiracy theory of ignorance'" (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

[126] "The notion that our ignorance is deliberately caused by some conspiring power that not only obscures the truth but infuses us with reluctance to its knowledge (Popper 2002: 4)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

[127] "While the conspiracy theory of society explains why things happen, the conspiracy theory of ignorance explains why we do not know why things happen: Someone (journalists working for the capitalist press, the clergy, etc.) does not want us to know, and is actively conspiring to keep the truth from us. This theory, Popper argues is 'the almost inevitable consequence of the optimistic belief that truth, and therefore goodness must prevail if only truth is given a fair chance' (Popper 2002: 10). But, this 'false epistemology' was also 'the major inspiration of an intellectual and moral revolution without parallel in history (Popper 2002: 10). If the conspiracy theory of ignorance is a mistake, it is, Popper admits, a fruitful mistake. Conspiracy theories are not just side-effects of modernity but may have played a part in bringing modernity forth. If the accusation of 'priestly deception' is, in Popper's view, a prime example of the conspiracy theory of ignorance, its prominent role in the Enlightenment, and hence in the coming of modernity, must be conceded (see Lancaster, McKenzie-McHarg 2018)." (Nefes, T.S. & Romero-Reche, A., 2020, p.101)

8.3.2 - As necessidades individuais

Este ponto tal como o ponto 4 fazem parte do mesmo texto e têm a mesma autoria (Daniel Jolley, Silvia Mari e Karen M. Douglas). Para esta dissertação fez-se a separação destes conceitos, dividindo-os como forma de fazer uma ligação lógica entre os diferentes processos da evolução das narrativas. Começando pela origem, abordando a parte social, seguindo-se esta que se refere à parte individual, a próxima aborda a sua propagação e finalmente o ponto 4 que se refere às consequências.

As teorias da conspiração apesar de assentarem em eventuais e dinâmicas sociais da sociedade e do mundo onde vivemos, estas surgem de necessidades individuais e "à primeira vista parecem satisfazer necessidades psicológicas importantes (Douglas et al. 2017)" (Jolley et al., 2020, p.231)[128]. Podendo essas ser **necessidades epistémicas**, que "podem permitir às pessoas obter uma compreensão precisa e consistente do mundo" (Jolley et al., 2020, p.231)[129]

> "[A]s pessoas que precisam de respostas concretas (Marchlewska et al. 2017) e as que mostram uma tendência para sobrestimar a probabilidade de ocorrência de eventos conjuntos (Brotherton, French 2014) são mais susceptíveis de serem atraídas para as teorias da conspiração." (Jolley et al., 2020, p.231)[130]

Estas também podem ser usadas como forma de segurança e controlo, satisfazendo assim **necessidade emocionais**.

> "[P]essoas ansiosas (Grzesiak-Feldman 2013) e que se sentem impotentes (por exemplo, van Prooijen, Acker 2015) são susceptíveis de subscrever as teorias da conspiração. Além disso, as teorias da conspiração podem permitir às pessoas manter um sentido positivo do eu e dos grupos sociais a que se pertence (necessidade social); por exemplo, as teorias da conspiração apelam mais aos narcisistas (Cichocka et al. 2016) e às pessoas que se vêem do lado perdedor dos processos políticos (Uscinski, Parent 2014)."(Jolley et al., 2020, p.231)[131]

Tal como no ponto anterior em que as narrativas de ficção podem ser usadas como forma de nos integrarmos num grupo social, estas também satisfazem necessidades individuais tal como acontece nas teorias da conspiração. Muitas histórias de ficção também satisfazem quer necessidades emocionais, quer necessidades epistémicas.

---

[128] "Conspiracy theories at first glance appear to satisfy important psychological needs (Douglas et al. 2017; see also Chapter 2.3 in this volume)" (Jolley et al., 2020, p.231)

[129] "For example, conspiracy theories may allow people to gain an accurate and consistent understanding of the world (epistemic need)" (Jolley et al., 2020, p.231)

[130] "For example, conspiracy theories may allow people to gain an accurate and consistent understanding of the world (epistemic need)" (Jolley et al., 2020, p.231)

[131] "[P]eople who are anxious (Grzesiak-Feldman 2013) and feel powerless (e.g. van Prooijen, Acker 2015) are likely to subscribe to conspiracy theories. Moreover, conspiracy theories may allow people to maintain a positive sense of the self and the social groups one belongs to (social need); for example, conspiracy theories appeal more to narcissists (Cichocka et al. 2016) and people who view themselves on the losing side of political processes (Uscinski, Parent 2014)." (Jolley et al., 2020, p.231)

Nota: O texto aqui utilizado é da autoria de Daniel Jolley, Silvia Mari e Karen M. Douglas fazendo parte do livro '*Routledge handbook of conspiracy theories'* (Secção 2, capítulo 7 - *Consequences of conspiracy theories*).

8.3.3 - Transmissão e contágio

Apesar da internet ser um terreno fértil para a propagação de teorias da conspiração, a sua transmissão verbal continua a ser utilizada de forma bastante significativa "devido ao seu impacto igualmente drástico" (Astapova, A., 2020, p.391)[132].

Segundo Astapova (2020) a transmissão oral de teorias da conspiração têm sido estudadas por "psicólogos sociais, sociólogos e folcloristas, os quais têm vindo a elaborar a sua própria terminologia específica" (Astapova, A., 2020, p.391)[133]. Acabando por dividi-las em duas classes, utilizando os termos rumores e lendas para separar os diferentes géneros narrativos.

> "Enquanto muitos estudiosos argumentam que as fronteiras entre **rumores** e **lendas** são confusas (Kapferer 1990: 9; Turner 1993: 5; Goldstein 2004: 25; Fine, Ellis 2010: 4), outros surgiram com duas diferenças fundamentais entre os géneros. Uma dessas diferenças é a complexidade da narrativa: Um **rumor** é uma narrativa curta sem um determinado enredo, enquanto uma **lenda** urbana é mais longa e tem um enredo, incluindo introdução, parte principal e culminação. A outra diferença é que a definição do género depende da presença de vilões: Enquanto os rumores visam determinados protagonistas ou instituições, os protagonistas das lendas são geralmente anónimos (Smith 1984; Brunvand 2002: xxvii)." (Astapova, A., 2020, p.392)[134]

Contudo, por vezes, a sua classificação não é tão clara isto porque as mesma histórias podem mudar "de forma e de motivo de pessoa para pessoa e mesmo de um relato para outro dentro do repertório da mesma pessoa (Smith 1984)" (Astapova, A., 2020, p.392)[135].

> "O que as definições dos géneros rumor, lenda e teoria da conspiração têm em comum é a conotação negativa da **desinformação**, **mentira**, **paranóia** e mesmo **patologia** (ver as sínteses críticas de tal tendência em Shibutani 1966: 56-8; 62; Harambam 2017: 10-22; Bergmann 2018:

---

[132] "Despite the growing number of conspiracy theories on the Internet, their verbal transmission remains significant and topical due to their similarly drastic impact" (Astapova, A., 2020, p.391)

[133] "Traditionally, the fragmented conspiracy theories transmitted orally have been mostly studied by social psychologists, sociologists and folklorists, who have come up with their own specific terminology." (Astapova, A., 2020, p.391)

[134] "While many scholars argue that the borders between rumour and legend are hazy (Kapferer 1990: 9; Turner 1993: 5; Goldstein 2004: 25; Fine, Ellis 2010: 4), others have come up with two key differences between the genres. One such difference is the complexity of the narrative: A rumour is a short narrative without a particular plot, while an urban legend is longer and has a plot, including introduction, main part and culmination. The other difference is that the definition of the genre depends on the featuring villains: While rumour targets particular protagonists or institutions, legend protagonists are usually anonymous (Smith 1984; Brunvand 2002: xxvii)." (Astapova, A., 2020, p.392)

[135] "However, in practice, classifications have not been so simple, as scholars still study what they call 'legends' even when they depict, for instance, particular protagonists or institutions as villains. Since the study of oral rumours or legends shows that the same texts mutate in form and motif from person to person and even from one telling to another within the repertoire of the same person (Smith 1984)" (Astapova, A., 2020, p.392)

> 6). Só nos estudos folclóricos, a tendência para o estudo de lendas 'como histórias que sabemos serem falsas, mas que o contador ingénuo não sabe' é profunda e alimenta a percepção vernácula de que 'lenda' e 'história falsa' são sinónimos (Lindahl 2012: 141). Embora os folcloristas tenham reconhecido que uma narrativa não tem de ser falsa para ser qualificada como lenda, este reconhecimento formal não é realmente implementado na prática, uma vez que os estudos folclóricos gravitam em narrativas que quase invariavelmente acreditam ser falsas (Oring 2008: 159)." (Astapova, A., 2020, p.392)[136]

Para Astapova (2020) outro aspecto que define "rumores, lendas e outras formas de teorias da conspiração, é a sua fluidez e inconsistência" (Astapova, A., 2020, p.392)[137] sendo no entanto "difícil definir lendas ou rumores com a ajuda das suas características formais, uma vez que não as têm (Dégh 1971: 73)" (Astapova, A., 2020, p.392)[138]. Sendo esta ausência vista como outro aspecto chave para a sua definição.

> "Em 1920, o psicólogo Frederic Bartlett publicou o seu primeiro trabalho sobre a transmissão de narrativa popular utilizando dois contos folclóricos: um africano e um índio norte-americano. Escolheu deliberadamente estes casos desconhecidos e complicados, ofereceu-os a súbditos britânicos e pediu-lhes que passassem os contos oralmente em comunicação one-to-one. A experiência demonstrou quanto do conteúdo original se perde durante a comunicação, que a memória nunca é precisa e vulnerável à distorção (Bartlett 1920). Mais tarde, Bartlett (1958) atribuiu a sua experiência a uma sugestão dada por Norbert Wiener para fazer uso de um jogo popular a que chamou 'Escândalo Russo', também conhecido como 'Chinese Whispers' ou 'Broken Telephone' (Cornwell, Hobbs 1992: 610). No seu livro sobre propaganda política, Bartlett aplicou os resultados desta experiência ao teorizar sobre a circulação natural de rumores (Bartlett 1940)". (Astapova, A., 2020, p.393)[139]

Isto levou à 'hipótese multi-conduto' "formulada por investigadores de rumores muito mais tarde, confirmou que o rumor é transmitido através de indivíduos que pensam da mesma maneira e que se inclinam para a conservação do seu conteúdo normativo." (Astapova, A., 2020, p.393)[140]

> "As experiências sobre a transmissão da narrativa popular e a distorção da comunicação inspirada por Bartlett e Anderson ainda se repetem, e as suas modificações mostram, por

---

[136] "What definitions of rumour, legend and conspiracy theory genres have in common is the negative connotation of misinformation, lie, paranoia and even pathology (see the critical overviews of such a tendency in Shibutani 1966: 56–8; 62; Harambam 2017: 10–22; Bergmann 2018: 6). In folklore studies alone, the bias towards the study of legends 'as stories that we know to be untrue, but which the naïve teller does not' runs deep and feeds the vernacular perception that 'legend' and 'false story' are synonyms (Lindahl 2012: 141). Although folklorists have acknowledged that a narrative does not have to be false to qualify as a legend, this formal recognition is not really implemented in practice since folklore studies gravitate to narratives that they almost invariably believe to be false (Oring 2008: 159)." (Astapova, A., 2020, p.392)

[137] "Another aspect uniting the understanding of rumour, legend and other forms of conspiracy theories, is their fluidity and inconsistency." (Astapova, A., 2020, p.392)

[138] "Scholars have long agreed that it is hard to define legends or rumours with the help of their formal features, as they lack them (Dégh 1971: 73)." (Astapova, A., 2020, p.392)

[139] "In 1920, psychologist Frederic Bartlett published his first work about the transmission of folk narrative using two folktales: one African and one North American Indian. He deliberately chose these unfamiliar and complicated cases, offered them to British subjects and asked them to pass the tales orally in one-to-one communication. The experiment demonstrated how much of the original content is lost during communication, that memory is never accurate and vulnerable to distortion (Bartlett 1920). Later, Bartlett (1958) attributed his experiment to a suggestion given by Norbert Wiener to make use of a folk game he called 'Russian Scandal', also known as 'Chinese Whispers' or 'Broken Telephone' (Cornwell, Hobbs 1992: 610). In his book on political propaganda, Bartlett applied the results of this experiment when theorising about the natural circulation of rumour (Bartlett 1940)." (Astapova, A., 2020, p.393)

[140] "The 'multi-conduit hypothesis', formulated by rumour researchers much later, confirmed that the rumour gets transmitted via like-minded individuals that lean towards the conservation of its normative content." (Astapova, A., 2020, p.393)

> exemplo, que as pessoas transmitem rumores que produzem as emoções mais fortes, tais como o desgosto. Por exemplo, numa experiência, o rumor de encontrar um rato numa lata de refrigerante era mais susceptível de ser transmitido do que outros rumores (Heath et al. 2001). Quer se chame a isto o inconsciente (ver Jung) ou o emocional, certos componentes do boato motivam efectivamente uma melhor transmissão ou alteram completamente o texto original de acordo com as necessidades emocionais de cada um." (Astapova, A., 2020, p.394)[141]

Segundo Astapova (2020) a popularidade dos rumores segue a seguinte fórmula: R=IxA, segundo "esta fórmula, a quantidade de rumores em circulação varia com a **importância** do assunto (I) e a **ambiguidade** (A) das provas" (Astapova, A., 2020, p.394)[142]

> "A relação entre a importância e a ambiguidade não é aditiva mas sim multiplicativa: Se a importância ou ambiguidade é zero, não há rumor. Gordon W. Allport e Leo Postman, que inventaram a fórmula, ilustram esta relação argumentando que um cidadão americano, por exemplo, não é provável que espalhe rumores sobre o preço de mercado dos camelos no Afeganistão, porque o sujeito não tem importância para ele. Do mesmo modo, dizem, se alguém experimentou pessoalmente um assunto, por exemplo, partir uma perna, por mais importante que o assunto seja para si, ninguém irá fomentar o rumor (Allport, Correio 1947: 502-3)." (Astapova, A., 2020, p.394)[143]

No pós-segunda guerra mundial, o interesse no estudo dos rumores em si deixou de ter interesse para a generalidade dos psicólogos sociais e sociólogos, focando a sua atenção na sua transmissão em vez do seu conteúdo.

> "Foi sobretudo a transmissão de lendas contemporâneas e a emergência das suas múltiplas versões que continuou a captar a atenção dos folcloristas. Por essa altura, o chamado método histórico-geográfico de investigação folclórica tinha-se formado e tornou-se realmente influente nos estudos folclóricos. O método implicava a recolha do maior número possível de versões de uma dada narrativa, sendo o objectivo observar como as suas versões diferem em vários contextos culturais e encontrar o arquétipo hipotético das narrativas, o ponto de partida geográfico e as rotas de viagem históricas. O método foi inicialmente aplicado ao estudo dos contos de fadas: Os folcloristas procuravam as suas múltiplas versões de todo o mundo para reconstruir o suposto protótipo de conto de fadas. Numa linha semelhante, lendas contemporâneas com as suas muitas versões forneceram os materiais para o futuro desenvolvimento do método. Isto também coincidiu com o desenvolvimento do interesse académico na migração e nas relações interétnicas." (Astapova, A., 2020, p.395)[144]

---

[141] "The experiments on the folk narrative transmission and the distortion of communication inspired by Bartlett and Anderson are still repeated, and their modifications show, for instance, that people transmit rumours that produce the strongest emotions, such as disgust. For instance, in one experiment, the rumour about finding a rat in a soda can was more likely to be passed on than other rumours (Heath et al. 2001). Whether one calls this the unconscious (see Jung) or the emotional, certain components in rumour effectively motivate a better transmission or they completely change the original text in accordance with one's emotional needs." (Astapova, A., 2020, p.394)

[142] "A seminal formula for rumour popularity was invented based on this real-life fieldwork: R=I×A. According to this formula, the amount of rumour in circulation varies with the importance of the subject (I) and the ambiguity (A) of the evidence." (Astapova, A., 2020, p.394)

[143] "The relation between importance and ambiguity is not additive but multiplicative: If either importance or ambiguity is zero, there is no rumour. Gordon W. Allport and Leo Postman, who came up with the formula, illustrate this relation by arguing that an American citizen, for instance, is not likely to spread rumours concerning the market price for camels in Afghanistan because the subject has no importance for him. Similarly, they say, if one has personally experienced an issue, for instance, breaking a leg, no matter how important the issue is, one will not foster the rumour (Allport, Postman 1947: 502–3)." (Astapova, A., 2020, p.394)

[144] "It was first and foremost the transmission of contemporary legends and the emergence of their multiple versions that continued to capture the attention of folklorists. By that point, the so-called historic-geographic method of folk narrative research had formed and become really influential in folklore studies. The method implied the collection of as many versions of any given narrative as possible, the aim being to observe how its versions differ in various cultural settings and to find the narratives' hypothetical archetype, geographical starting point and historical travelling routes. The method was initially applied to the study of fairy-tales: Folklorists were searching for

Esta comparação de diferentes versões de uma mesma lenda pode analisar a diferença do significado mediante o seu contexto, levando à sua desconstrução na procura de significados implícitos com o objectivo de "encontrar a mensagem moral ou secundária, o que supostamente permite que sentimentos ocultos entrem na discussão pública (Fine, Ellis 2010: 8)" (Astapova, A., 2020, p.395)[145]. Estas "pequenas variações podem revelar preocupações específicas da **cultura**", como dizem os folcloristas (Goldstein 2004: 36), e muitas mais (muitas vezes xenófobas) lendas são ilustrativas disto" (Astapova, A., 2020, p.395)[146].

Segundo Astapova (2020), mais recentemente temos assistido ao ressurgimento de investigações sobre rumores à semelhança do que acontecia durante a Segunda Guerra Mundial, sendo esta análise feita aos "rumores na Internet, impulsionados pelos fenómenos da guerra da informação, *fake news*, populismo e pós-verdade" (Astapova, A., 2020, p.398)[147].

> "Como resultado, as teorias da conspiração transmitidas verbalmente são agora ignoradas na sua maioria pela literatura académica. A aquisição pela Internet desviou a atenção erudita do facto de as teorias da conspiração ainda se manifestarem muito para além da Internet, em textos, discursos e imagens, em ficção e não-ficção, em discursos populares e oficiais, meios de comunicação de massas e comunicação oral." (Astapova, A., 2020, p.398)[148]

Para Astapova (2020) para se fazer uma análise abrangente das teorias da conspiração estas devem ser vistas "como a combinação destas representações, repletas de contradições, inconsistências e idiossincrasias (Heathershaw 2012: 612)" (Astapova, A., 2020, p.398)[149].

> "Afinal de contas, para muitas teorias de conspiração, o boca-a-boca continua a ser a fonte de informação convincente. As redes sociais (reais e não as da Web) podem por vezes ter muito mais impacto na transmissão de teorias de conspiração do que a informação transmitida através da Internet. [...] Como tal, a transmissão verbal das teorias de conspiração é essencial para compreender a sua complexidade e para responder a muitas perguntas sem resposta sobre o seu conteúdo, difusão, significado implícito e impacto." (Astapova, A., 2020, p.398)[150]

---

their multiple versions from all over the world to reconstruct the supposed proto fairy-tale. In a similar vein, contemporary legends with their many versions provided the materials for the further development of the method. This also coincided with the development of scholarly interest in migration and interethnic relations." (Astapova, A., 2020, p.395)

[145] "The search for an implicit meaning has become a major endeavour for folklorists: They have been deconstructing legends in order to find the moral or secondary message, which supposedly allows concealed sentiments to enter public discussion (Fine, Ellis 2010: 8)." (Astapova, A., 2020, p.395)

[146] 'Even minor variations can reveal culture specific concerns', as folklorists say (Goldstein 2004: 36), and many more (oftentimes xenophobic) legends are illustrative of this." (Astapova, A., 2020, p.395)

[147] 'The 2010s saw a resurgence of research on rumour similar to that of the Second World War, except that this is the analysis of rumours on the Internet, spurred by the phenomena of information warfare, fake news, populism and post-truth." (Astapova, A., 2020, p.398)

[148] 'As a result, the verbally transmitted conspiracy theories are now mostly overlooked by scholarly literature. The takeover by the Internet has shifted scholarly attention away from the fact that conspiracy theories still manifest far beyond the Internet, in text, speech and images, in fiction and non-fiction, in popular and official discourses, mass media and oral communication." (Astapova, A., 2020, p.398)

[149] Only the observation of conspiracy theories as the combination of these representations, replete with contradictions, inconsistencies and idiosyncrasies (Heathershaw 2012: 612), allows for their comprehensive analysis." (Astapova, A., 2020, p.398)

[150] 'After all, for many conspiracy theories, word-of-mouth remains the compelling information source. Social networks (real rather than those on the Web) may sometimes be much more impactful for the transmission of conspiracy theories than the information transmitted via the Internet. [...] As such, the verbal transmission of conspiracy theories is essential for understanding their complexity and for responding to many unanswered questions on their contents, spread, implicit meaning and impact." (Astapova, A., 2020, p.398)

Também no mundo da ficção podemos identificar aquilo que nas teorias da conspiração se consideram lendas e rumores, em que as lendas são histórias mais desenvolvidas e narrativas mais complexas e os rumores se assemelha a narrativas mais simplificadas, isto também pode ser encontrado dentro de uma mesma história, com uma narrativa mais complexa como arco principal e outras mais simples como arcos secundários.

Outro facto importante a retirar é a popularidade do rumor referida por Astapova, aqui também se pode aplicar essa ideia ao mundo da ficção, em que a popularidade de uma história ou de uma saga pode estar relacionada com a sua importância sócio-cultural ou ambiguidade quer na narrativa quer no contexto. Exemplo disso são filmes como o *Matrix*, séries como o *Black Mirror* ou obras literárias como "1984" de George Orwell.

Nota: O texto aqui utilizado é da autoria de Anastasiya Astapova fazendo parte do livro '*Routledge handbook of conspiracy theories'* (Secção 4, capítulo 1 - *Rumours, urban legends and the verbal transmission of conspiracy theories*).

8.3.4 - As Consequências

Tal como indicado anteriormente, este ponto 4 faz parte do mesmo texto e tem a mesma autoria (Daniel Jolley, Silvia Mari e Karen M. Douglas) que o ponto 2. Estes conceitos foram divididos como forma de fazer uma ligação lógica entre os diferentes processos da evolução das narrativas. Começando pela origem, abordando a parte social e a parte individual, seguindo-se a propagação e finalmente este ponto que se refere às consequências.

Apesar de hoje em dia já se ter um bom entendimento daquilo que atrai as pessoas para as teorias da conspiração, "sabe-se menos sobre as suas consequências" (Jolley et al., 2020, p.232)[151].

> "Estudiosos sugeriram uma vez que as teorias da conspiração podem ser inofensivas, divertidas e pouco preocupantes (Bratich 2008; Clarke 2002). Para além de serem talvez tolas e ilógicas, pensava-se portanto que as teorias da conspiração têm pouca ou nenhuma influência prejudicial sobre a sociedade (por exemplo, Melley 2002; Willman 2002). Embora esta visão seja agora menos popular, se as teorias da conspiração têm consequências mais **positivas** ou **negativas** ainda permanece aberta ao debate." (Jolley et al., 2020, p.232)[152]

[151] "Whilst psychologists now understand a great deal about the factors that draw people toward conspiracy theories, less is known about their consequences." (Jolley et al., 2020, p.232)

[152] "Scholars once suggested that conspiracy theories may be harmless fun and of little concern (Bratich 2008; Clarke 2002). Other than being perhaps foolish and illogical, it was therefore thought that conspiracy theories have little or no detrimental influence over society (e.g. Melley 2002; Willman 2002). Although this view is now less popular, whether conspiracy theories have more **positive** or **negative** consequences still remains open for debate." (Jolley et al., 2020, p.232)

Segundo Jolley et al. (2020), "algumas investigações sugerem que pode haver **consequências positivas** de apoiar teorias de conspiração" (Jolley et al., 2020, p.232)[153], já que acreditar nelas "pode levar a um sentimento de comunidade partilhada com outros que subscrevam as mesmas teorias (Franks et al. 2017), satisfazendo assim uma necessidade social." (Jolley et al., 2020, p.232)[154]. Estas podem abrir a possibilidade de um debate político baseado na forma como questiona a credibilidade de um governo.

> "[T]eorias da conspiração podem, em certos contextos, inspirar a **acção colectiva** e as tentativas de **mudança social**, especialmente em reacção a acontecimentos ameaçadores. Potencialmente, portanto, têm a capacidade de satisfazer necessidades existenciais. Por exemplo, Imhoff e Bruder (2014) descobriram que os alemães com níveis mais elevados de crença conspirativa tinham mais probabilidades de tomar medidas políticas, tais como organizar um protesto, em resposta ao desastre nuclear de Fukushima de 2011. Num contexto diferente, Mari et al. (2017) descobriram que as representações da recente crise económica europeia entre os participantes italianos e gregos como uma conspiração secreta de grupos poderosos influenciaram diferentes formas de participação política. As crenças conspiratórias desencadearam tanto formas clássicas de respostas políticas positivas, tais como activismo legal (por exemplo, assinar petições), como outras formas atípicas, tais como resistência financeira (por exemplo, levar dinheiro para o estrangeiro). A crença em teorias da conspiração previa uma acção política para além dos efeitos da ideologia e dos sentimentos de vulnerabilidade pessoal." (Jolley et al., 2020, p.232)[155]

Certos estudos sugerem também que teorias da conspiração "podem revelar anomalias reais nas principais explicações (por exemplo, Clarke 2002; Swami, Coles 2010)"(Jolley et al., 2020, p.232)[156].

> "De facto, algumas teorias de conspiração provaram ser verdadeiras, tais como os planos do Departamento de Defesa dos EUA para orquestrar o terrorismo e culpabilizar Cuba, o escândalo Watergate que envolveu uma invasão na sede do Comité Nacional Democrático, onde a administração do Presidente Nixon tentou encobrir o seu envolvimento, e o escândalo Tuskegee sífilis, onde o tratamento foi retido a 399 homens negros sem o seu consentimento informado. As teorias da conspiração podem, portanto, permitir que as pessoas questionem as hierarquias sociais, o que pode encorajar os governos a serem mais transparentes (ver Swami, Coles 2010)." (Jolley et al., 2020, p.232)[157]

---

[153] "some research suggests that there may be **positive** consequences of endorsing conspiracy theories." (Jolley et al., 2020, p.232)

[154] "believing in conspiracy theories might lead to a sense of shared community with others who endorse the same theories (Franks et al. 2017), thus satisfying a social need." (Jolley et al., 2020, p.232)

[155] "[C]onspiracy theories may in certain contexts inspire collective action and social change attempts, especially in reaction to threatening events. Potentially, therefore, they have the capacity to satisfy existential needs. For example, Imhoff and Bruder (2014) found that Germans with higher levels of conspiracy belief were more likely to take political action, such as organising a protest, in response to the Fukushima nuclear disaster of 2011. In a different context, Mari et al. (2017) found that representations of the recent European economic crisis amongst Italian and Greek participants as a secret plot by powerful groups influenced different forms of political participation. Conspiracy beliefs triggered both classic positive forms of political responses such as legal activism (e.g. signing petitions) and other atypical forms, such as financial resistance (e.g. taking money abroad). Belief in conspiracy theories predicted political action beyond the effects of ideology and feelings of personal vulnerability." (Jolley et al., 2020, p.232)

[156] "Scholars have also suggested that conspiracy theories can reveal actual anomalies in mainstream explanations (e.g. Clarke 2002; Swami, Coles 2010)." (Jolley et al., 2020, p.232)

[157] "Indeed, some conspiracy theories have been proven to be true, such as the U.S. Department of Defence plans to orchestrate terrorism and blame it on Cuba, the Watergate scandal that involved a break-in at the Democratic National Committee headquarters where President Nixon's administration attempted to cover-up their involvement and the Tuskegee syphilis scandal, where treatment was withheld from 399 black men without their informed consent. Conspiracy theories may, therefore, allow people to question social hierarchies, which may encourage governments to be more transparent (see Swami, Coles 2010)." (Jolley et al., 2020, p.232)

Jolley et al. (2020) afirma que apesar de existirem algumas consequências positivas, não existe nenhum estudo ou investigação científica que suporte esse facto, já que "a grande maioria da investigação que examina as consequências das teorias da conspiração tem-se concentrado nas **consequências negativas**" (Jolley et al., 2020, pp.232-233)[158]. Estas podem ser identificadas essencialmente nos campos da política e da saúde e "podem ser divididas em diferentes áreas: **Psicologia**, **polarização de atitudes**, **vida política**, **científica** e **quotidiana**" (Jolley et al., 2020, p.233)[159]

> "[P]ensa-se que as crenças conspiratórias satisfazem **necessidades psicológicas** importantes (Douglas et al. 2017). Contudo, a investigação experimental emergente demonstrou que as teorias da conspiração podem frustrar estas necessidades mais do que ajudar as pessoas a satisfazê-las. Por exemplo, a exposição a teorias de conspiração pode aumentar directamente os sentimentos de impotência, desilusão, incerteza, desconfiança e anomia em vez de os diminuir (Jolley, Douglas 2014a, 2014b; Jolley et al. 2019). Ou seja, em vez de ajudar a aliviar estados psicológicos negativos, as teorias da conspiração podem por vezes agravá-los: Tal como Douglas et al. (2017: 538) afirmam, "[as teorias da conspiração] podem ser mais apelativas do que satisfatórias." (Jolley, D. et al., 2020, p.233)[160]

As teorias da conspiração podem também influenciar a forma como as pessoas processam determinados eventos, em que informações provenientes de "fontes externas podem desempenhar um papel crítico na formação de crenças (cf. Swami et al. 2013)" (Jolley, D. et al., 2020, p.233)[161]. Para Swami et al (2013) esta formação de **atitudes** baseia-se, de forma geral, na "revisão crítica de todas as questões relevantes, a natureza da informação que um indivíduo recebe sobre um dado fenómeno deve ter um impacto nas suas atitudes" (Jolley, D. et al., 2020, p.233)[162].

> "Tem sido dedicada especial atenção aos ambientes online. O viés de confirmação - a tendência para seleccionar a informação que adere ao sistema de crenças de um indivíduo e para evitar contradições - promove a exposição selectiva à informação relativa à narrativa específica de interesse, ignorando ao mesmo tempo pontos de vista alternativos. Del Vicario et al. (2016a) mostraram que isto também é verdade ao considerar o consumo online das teorias da conspiração e a difusão de conteúdos. Além disso, as redes sociais online permitem a agregação de indivíduos em comunidades com narrativas e visões do mundo partilhadas, actuando como câmaras de eco, que reverberam e reforçam as narrativas tendenciosas. As principais características de tais comunidades, de facto, referem-se à forte homogeneidade de grupo - o

---

[158] "Whilst there may be some positive consequences of believing in conspiracy theories, empirical research examining these consequences is lacking. At present, the vast majority of research examining the consequences of conspiracy theories has focused on negative consequences" (Jolley et al., 2020, pp.232-233)

[159] "These consequences can be broken down into different areas: **Psychological**, **attitude polarisation**, **political**, **scientific** and **daily life**." (Jolley et al., 2020, p.233)

[160] "conspiracy beliefs are thought to satisfy important **psychological needs** (Douglas et al. 2017). However, emerging experimental research has demonstrated that conspiracy theories might thwart these needs more than they help people meet them. For example, exposure to conspiracy theories can directly increase feelings of powerlessness, disillusionment, uncertainty, mistrust and anomie rather than decrease them (Jolley, Douglas 2014a, 2014b; Jolley et al. 2019). That is, rather than helping alleviate negative psychological states, conspiracy theories might sometimes make them worse: As Douglas et al. (2017: 538) put it, '[conspiracy theories] may be more appealing than satisfying'." (Jolley et al., 2020, p.233)

[161] "Research more broadly exploring the influence of information has shown that external sources can play a critical role in shaping beliefs (cf. Swami et al. 2013)" (Jolley et al., 2020, p.233)

[162] "Based on this idea, Swami et al. (2013) argued that, as **attitude** formation is rarely based on a critical review of all the relevant issues, the nature of the information that an individual receives about a given phenomenon should have an impact on their attitudes." (Jolley et al., 2020, p.233)

> principal motor da difusão de conteúdos - e **polarização** (Del Vicario et al. 2016a, 2016b)". (Jolley, D. et al., 2020, p.234)[163]

Para Jolley et al. (2020) as teoria da conspiração podem também afectar **comportamentos políticos**, podendo estar associado a sentimentos de apatia e preconceitos e levar "a comportamentos como não querer votar, doar a partidos políticos ou colocar sinais políticos (Uscinski, Parent 2014)" (Jolley, D. et al., 2020, p.234)[164]. Teorias da conspiração por norma identificam grupos poderosos como responsáveis por conspirações ou esquemas secretos, por norma sendo identificado como "o governo, mas também pode ser outros grupos sociais, tais como pessoas que são judias (Golec de Zavala, Cichocka 2012)" (Jolley, D. et al., 2020, p.234)[165].

> "[T]eorias da conspiração também podem ser **politicamente** activas, tais como organizar um protesto (Imhoff, Bruder 2014) ou estar envolvido em acções políticas ilegais, tais como ocupar edifícios (Mari et al. 2017). Como Jolley et al. (no prelo) discutem, dependendo do contexto (como o sentimento de poder pela [in]acção), as teorias da conspiração podem levar à inacção e não à acção. Por exemplo, desvincular-se da votação pode ser um poder para pessoas que acreditam que o governo está a conspirar, mas, ao mesmo tempo, protestar contra o governo pode ser um poder para pessoas que também acreditam que forças sinistras no governo devem ser desafiadas." (Jolley, D. et al., 2020, p.234)[166]

No que diz respeito ao comportamento político, as teorias da conspiração podem, por um lado, "gerar um sentimento de impotência que promove a **inacção** [...] outras podem irritar as pessoas, levando-as à **acção** (cf. Mari et al. 2017)" (Jolley, D. et al., 2020, p.234)[167].

> "As teorias da conspiração estão também associadas à **desconfiança institucional**. Mari et al. (em revisão), utilizando um conjunto de dados transculturais com quase 12 000 participantes em 11 democracias, descobriram que o apoio a crenças de conspiração política geral determinou desconfiança em relação a diferentes instituições específicas (o governo representativo; organismos governamentais não representativos e instituições de segurança) e o efeito foi generalizado, com poucas excepções, nos diferentes países. Num estudo experimental, Einstein

---

[163] "Special attention has been devoted to online environments. The confirmation bias – the tendency to select the information that adheres to an individual's system of beliefs and to avoid contradictions – promotes the selective exposure to information relative to the specific narrative of interest while ignoring alternative viewpoints. Del Vicario et al. (2016a) showed that this is also true when considering conspiracy theories' online consumption and content diffusion. Moreover, online social media allow for the aggregation of individuals in communities with shared narratives and worldviews, acting as echo chambers, that reverberate and reinforce biased narratives. The main features of such communities, indeed, refer to the strong group homogeneity – the primary driver for the diffusion of content – and **polarisation** (Del Vicario et al. 2016a, 2016b)." (Jolley et al., 2020, p.234)

[164] "Subscribing to these conspiracy theories can lead to apathy and prejudice. For example, focusing on **political behaviours**, political scientists have found that conspiracy thinking is associated with behaviours such as not wanting to vote, donate to political parties or put up political yard signs (Uscinski, Parent 2014)." (Jolley et al., 2020, p.234)

[165] "Conspiracy theories propose that (perceived) powerful groups are involved in secret plots and schemes. Typically, the conspirator is seen to be the government but can also be other social groups, such as people who are Jewish (Golec de Zavala, Cichocka 2012)." (Jolley et al., 2020, p.234)

[166] "[C]onspiracy theories can also be **politically** activating, such as organising a protest (Imhoff, Bruder 2014) or being involved in illegal political actions such as occupying buildings (Mari et al. 2017). As Jolley et al. (in press) discuss, depending on the context (such as feeling empowered by the [in]action), conspiracy theories may lead to inaction rather than action. For example, disengaging from voting might be empowering for people who believe the government is conspiring, but, at the same time, protesting against the government may be empowering for people who also believe sinister forces in the government ought to be challenged." (Jolley et al., 2020, p.234)

[167] "Alternatively, some conspiracy theories may breed a feeling of helplessness that promotes in inaction (such as feeling politically powerless, so not wanting to vote; Jolley, Douglas 2014a), whereas others may make people angry, leading to action (cf. Mari et al. 2017)." (Jolley et al., 2020, p.234)

> e Glick (2015) revelaram que a exposição a uma alegação de conspiração reduziu a confiança no governo e em instituições não relacionadas com a acusação. As teorias da conspiração contribuem assim para a difusão da suspeita e a erosão do clima de confiança necessário entre os cidadãos e as autoridades centrais, pondo assim em perigo todo o sistema democrático." (Jolley, D. et al., 2020, p.235)[168]

Esta desconfiança alastra-se também a outras áreas, levando "à inacção e à **desvinculação no domínio científico**" (Jolley, D. et al., 2020, p.236)[169].

> "Por exemplo, uma teoria de conspiração popular propõe que os cientistas das alterações climáticas falsifiquem os seus dados a fim de receberem financiamento para a investigação (Douglas, Sutton 2015). As sondagens indicam que mais de 37 por cento dos americanos acreditam que o aquecimento global é um embuste (Jensen 2013; ver também Uscinski et al. 2017). Isto é potencialmente problemático se as pessoas agirem de acordo com as suas crenças e não quiserem envolver-se com a ciência climática." (Jolley, D. et al., 2020, p.236)[170]

Este comportamento também pode afectar a saúde já que "[t]eorias da conspiração também têm demonstrado ter impacto em escolhas médicas importantes" (Jolley, D. et al., 2020, p.236)[171]

> "Ao considerar as vacinas, Jolley e Douglas (2014b) exploraram a ligação entre as teorias da conspiração anti-vacinação e as intenções de vacinação. [...] os investigadores descobriram que a exposição às teorias da conspiração anti-vacinação reduziram as intenções de vacinação, em comparação com as outras duas condições. Jolley e Douglas (2014b) também incluíram vários mediadores a fim de explicar este efeito. Verificou-se que o relato da teoria da conspiração levantou suspeitas quanto aos perigos percebidos das vacinações, e fez com que as pessoas se sentissem impotentes, desiludidas e desconfiadas, levando a uma menor intenção de vacinar a criança fictícia." (Jolley, D. et al., 2020, p.237)[172]

Teorias da conspiração podem também afectar o comportamento das pessoas no seu quotidiano, influenciando o seu comportamento quer a sua vida social, levando-as "a

---

[168] "Conspiracy theories are also associated with institutional distrust. Mari et al. (under review), using a cross-cultural dataset with almost 12 000 participants in 11 democracies, found that supporting general political conspiracy beliefs determined mistrust toward specific different institutions (the representative government; non-representative government bodies and security institutions) and the effect was generalised, with few exceptions, across the different countries. In an experimental study, Einstein and Glick (2015) revealed that exposure to a conspiracy claim reduced trust in the government and institutions not connected to the accusation. Conspiracy theories thus contribute to the diffusion of suspicion and the erosion of the necessary trust and confidence climate between citizens and central authorities, hence endangering the entire democratic system." (Jolley et al., 2020, p.235)

[169] "Conspiracy theories can also lead to inaction and disengagement in the **scientific** domain." (Jolley et al., 2020, p.236)

[170] "Conspiracy theories can also lead to inaction and disengagement in the **scientific** domain. For example, a popular conspiracy theory proposes that climate change scientists fake their data in order to receive research funding (Douglas, Sutton 2015). Polls indicate that upwards of 37 per cent of Americans believe that global warming is a hoax (Jensen 2013; also see Uscinski et al. 2017). This is potentially troublesome if people were to act on their beliefs and not wish to engage with climate science." (Jolley et al., 2020, p.236)

[171] "Conspiracy theories have also been shown to impact important medical choices." (Jolley et al., 2020, p.236)

[172] "When considering vaccinations, Jolley and Douglas (2014b) explored the link between anti-vaccine conspiracy theories and vaccination intentions. [...] researchers found that exposure to anti-vaccine conspiracy theories reduced vaccination intentions, compared to the other two conditions. Jolley and Douglas (2014b) also included a number of mediators in order to explain this effect. It was found that the conspiracy theory account aroused suspicion concerning the perceived dangers of vaccinations, and made people feel powerless, disillusioned and mistrustful, leading to a lower intention to vaccinate the fictional child." (Jolley et al., 2020, p.237)

afastarem-se das normas sociais, tornando-as mais susceptíveis de se envolverem em comportamentos contra-normativos" (Jolley, D. et al., 2020, p.237)[173].

> "Jolley et al. exploraram esta questão inovadora. Especificamente, num estudo correlacional com participantes britânicos, mediram os preditores conhecidos de crimes quotidianos - que são delitos comuns que a maioria das pessoas é susceptível de cometer em algum momento das suas vidas, tais como passar com o sinal vermelho e pagar contas com dinheiro para evitar pagar impostos (Karstedt, Farrall 2006), a par da crença em teorias da conspiração. Os resultados demonstraram que, juntamente com outros preditores de personalidade conhecidos (por exemplo, Honesty-Humility), as teorias da conspiração (tanto as crenças gerais de conspiração como a crença em teorias de conspiração bem conhecidas na sociedade) foram consideradas como preditoras únicas de uma tendência crescente para o crime quotidiano." (Jolley, D. et al., 2020, p.237)[174]

No âmbito desta dissertação é necessário também considerar as consequências quer negativas, quer positivas da suspensão da descrença criada por obras de ficção. Considerando a relação que está a ser feita entre o mundo da ficção e o das teorias da conspiração importa realçar que ambos são uma possibilidade. Embora os objetivos de uma obra de ficção seja, na generalidade das vezes, para causar um impacto positivo do ponto de vista sócio-cultural, muitas vezes estas são usadas como inspiração com consequências negativas. Exemplo disso foi a tentativa de assassinato do presidente americano Ronald Reagan em que John Hinckley Jr. se inspirou no personagem de Robert de Niro no filme Taxi Driver.

[173] "Conspiracy theories may also lead people to disengage from social norms, making them more likely to engage in counter-normative behaviour." (Jolley et al., 2020, p.237)

[174] "Jolley et al. (in press) have explored this novel issue. Specifically, in a correlational study with British participants, they measured known predictors of everyday crimes – which are common offences that most people are likely to commit at some point in their lives, such as running red lights and paying with cash to avoid paying taxes (Karstedt, Farrall 2006), alongside belief in conspiracy theories. Results demonstrated that, along with other known personality predictors (e.g. Honesty-Humility), conspiracy theories (both general conspiracy beliefs and belief in well-known conspiracy theories in society) were found to uniquely predict an increased tendency towards everyday crime." (Jolley et al., 2020, p.237)

8.4 - Os processos cognitivos

8.4.1 - Os sistemas

Tal como foi descrito no capítulo 3 desta dissertação "[u]ma ideia central no campo da cognição social é que a mente humana tem dois sistemas funcionais para processar informação" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)[175]. Estes sistemas funcionam de forma complementar e são necessários no dia-a-dia do ser humano.

O sistema 1 é usado para processar informação de forma rápida e automática, baseando-se na intuição e nas emoções, este "pode experimentar uma suspeita imediata, ao nível do instinto" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)[176]. O sistema 2, por seu lado, "é lento, e avalia a informação através do pensamento analítico, deliberações racionais e uma avaliação minuciosa da informação disponível" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)[177].

Segundo van Prooijen et al. (2020) a maior parte das crenças que temos têm origem no sistema 1, já que este se baseia no primeiro impulso intuitivo, duvidar da informação que nos foi disponibilizada inicialmente, iria requerer um esforço mental activo e a activação do sistema 2. Gilbert, Tafarodi e Malone (1993) concluíram que, ao impor uma pressão de tempo aos participantes do seu estudo para, anular a possibilidade de recorrerem ao sistema 2, aumentaram "a influência de informações obviamente falsas nas classificações dos participantes sobre a forma de punir um criminoso" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168-169)[178].

> "Aparentemente, as pessoas precisam de algum tempo e esforço para reconhecer a informação como falsa, e para ajustar as suas avaliações do criminoso em conformidade. Pantazi, Klein e Kissine (2018) descobriram que, mesmo na ausência de tal pressão de tempo, as pessoas podem exibir tal 'tendência para a verdade', ou seja, uma tendência para acreditar na informação, independentemente de esta ser verdadeira. A ideia de que não acreditar mas desacreditar requer o pensamento do Sistema 2 corresponde a conclusões relativas à base sócio-cognitiva de sistemas de crenças específicos." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)[179]

---

175 "A central idea in the field of social cognition is that the human mind has two functional systems in place to process information" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)

176 "For instance, through System 1 a perceiver may experience an immediate, gut-level suspicion that a new political candidate is not to be trusted." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)

177 "The other mental system is slow, and evaluates information through analytic thinking, rational deliberations and a thorough assessment of the available information." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168)

178 "For instance, Gilbert, Tafarodi and Malone (1993) noted that people's first intuitive impulse after comprehending a proposition is to believe it, and they need to exert active mental effort (System 2) to unbelieve a proposition. They found that imposing time pressure on participants – disabling their capacity to use analytical System 2 processes – increased the influence of obviously false information on participants' ratings of how to punish a criminal." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.168-169)

179 "Apparently, people need some time and effort to recognise information as false, and to adjust their evaluations of the criminal accordingly. Pantazi, Klein and Kissine (2018) have found that, even in the absence of such time pressure, people may display such a 'truth bias', that is, a tendency to believe information regardless of whether it is true. The idea that not believing but unbelieving requires System 2 thinking corresponds to findings pertaining to the social-cognitive basis of specific belief systems." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)

8.4.2 - Intuição vs. Pensamento Analítico

Para van Prooijen et al. (2020) uma análise às teorias da conspiração se relacionada com as funções dos dois sistemas, dois indicadores parecem ser os mais relevantes: "(1) **o pensamento intuitivo versus analítico** e (2) a i**ntensidade dos sentimentos e emoções**, mais notavelmente a incerteza ansiosa [...], como resultado de experiências ameaçadoras." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)[180]

> "Se a crença em teorias da conspiração tem origem no pensamento do Sistema 1, deve ser associada de forma fiável e positiva ao pensamento intuitivo. Além disso, deve ser associada a uma série de sentimentos e emoções que reflectem a incerteza ansiosa. Se a crença em teorias de conspiração tem origem no pensamento do Sistema 2, contudo, deve ser associada de forma fiável e positiva ao pensamento analítico, e não relacionada, ou mesmo negativamente relacionada, com sentimentos de incerteza ansiosa." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)[181]

Apesar de muitas teorias da conspiração se apresentarem de forma complexa e articulada, "as evidências sugerem que a crença em tais teorias está enraizada no **pensamento intuitivo**" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)[182].

> "Em geral, as crenças das pessoas sobre muitas questões sociais que estão sujeitas a teorias da conspiração (por exemplo, alterações climáticas, vacinas, energia nuclear, G.M.O.) dependem fortemente dos seus **valores culturais ou atitudes políticas** (Kahan et al. 2011). Quando estes valores ou atitudes são inconsistentes com a evidência científica, as pessoas rejeitam frequentemente a evidência (Washburn, Skitka 2017). Isto sugere que as crenças das pessoas sobre o mundo dependem em grande medida daquilo que elas intuitivamente sentem ser verdade." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, pp.169-170)[183]

Segundo van Prooijen et al. (2020) existem estudos em que se pode fazer relações directas entre teorias da conspiração e o pensamento intuitivo ou analítico, estudos esses que constataram "que o pensamento analítico é insuficiente para promover o cepticismo em relação às teorias da conspiração" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)[184], é necessário

---

[180] "Here, we review the evidence for two indicators of System 1 versus System 2 thinking in conspiracy theories: (1) intuitive versus analytic thinking and (2) the intensity of feelings and emotions, most notably anxious uncertainty (i.e. uncertainty as an anxious emotional experience, which is distinct from cognitive uncertainty due to a lack of information), as a result of threatening experiences." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)

[181] "If belief in conspiracy theories originates from System 1 thinking, it should be reliably and positively associated with intuitive thinking. In addition, it should be associated with a range of feelings and emotions reflecting anxious uncertainty. If belief in conspiracy theories originates from System 2 thinking, however, it should be reliably and positively associated with analytic thinking, and unrelated, or even negatively related, with feelings of anxious uncertainty." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)

[182] "As to the first indicator, despite the observation that many conspiracy theories are complex and articulate, evidence suggests that belief in such theories is rooted in intuitive thinking." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.169)

[183] "In general, people's beliefs about many societal issues that are subject to conspiracy theories (e.g. climate change, vaccines, nuclear power, G.M.O.) depend strongly on their cultural values or political attitudes (Kahan et al. 2011). When these values or attitudes are inconsistent with scientific evidence, people often reject the evidence (Washburn, Skitka 2017). This suggests that people's beliefs about the world largely depend on what they intuitively feel is true." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, pp.169-170)

[184] "These studies found that analytic thinking is insufficient to promote scepticism towards conspiracy theories" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

também “a motivação para ser racional e basear as conclusões em provas” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)[185].

> "Dito de outra forma, apenas as pessoas que combinam a habilidade com a vontade de pensar analiticamente exibem uma crença de conspiração diminuída (Ståhl, van Prooijen 2018). Além disso, uma educação mais baixa prevê um ligeiro aumento da crença na conspiração, uma descoberta que é mediada por uma diminuição do pensamento analítico e uma tendência crescente para perceber soluções simples para os problemas que a sociedade enfrenta (van Prooijen 2017)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)[186]

Pessoas com “sistemas de crença que dependem fortemente do **pensamento intuitivo** estão associados a maiores crenças conspiratórias” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)[187], com vários estudos a revelar “relações consistentes consistentes entre crenças conspiratórias e crenças no paranormal, pseudociência, superstição, precognição, bruxaria e formas de vida extraordinárias (Darwin et al. 2011; ver também Barron et al. 2014; Lobato et al. 2014; Swami et al. 2014; van Prooijen et al. 2018)” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)[188].

> "Em suma, o primeiro indicador do pensamento do Sistema 1, pensamento intuitivo, prevê a crença em teorias da conspiração. As crenças conspiratórias estão relacionadas com sistemas de crenças intuitivos (por exemplo, crença no paranormal), pensamento heurístico e os processos cognitivos automáticos de percepção de padrões e detecção de agências. O pensamento analítico prevê, em vez disso, uma diminuição da crença em teorias de conspiração. Estas descobertas apoiam a afirmação de que as teorias da conspiração têm origem no pensamento do Sistema 1." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)[189]

8.4.3 - Ameaças e incertezas

Quando nos deparamos com sentimentos e emoções que estão associados a experiências ameaçadoras, os sistema reagem de forma diferente, “[o] pensamento de Sistema 1 pode ser 'quente' e emocional, enquanto que o pensamento de Sistema 2 tende a

---

185 “the motivation to be rational and base conclusions on evidence is critical” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

186 “Put differently, only people who combine the skill with the will to think analytically display decreased conspiracy belief (Ståhl, van Prooijen 2018). Furthermore, lower education predicts a slight increase in conspiracy belief, a finding that is mediated by decreased analytic thinking and an increased tendency to perceive simple solutions for the problems that society faces (van Prooijen 2017).” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

187 “belief systems that rely heavily on intuitive thinking are associated with greater conspiracy beliefs.” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

188 “Empirical studies have found positive and consistent relationships between conspiracy beliefs and beliefs in the paranormal, pseudoscience, superstition, precognition, witchcraft and extraordinary life forms (Darwin et al. 2011; see also Barron et al. 2014; Lobato et al. 2014; Swami et al. 2014; van Prooijen et al. 2018).” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

189 “In sum, the first indicator of System 1 thinking, intuitive thinking, predicts belief in conspiracy theories. Conspiracy beliefs are related with intuitive belief systems (e.g. belief in the paranormal), heuristic thinking and the automatic cognitive processes of pattern perception and agency detection. Analytic thinking instead predicts decreased belief in conspiracy theories. These findings support the assertion that conspiracy theories originate from System 1 thinking.” (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.170)

ser 'frio' e calculista (Kahneman 2011)" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)[190]. Para van Prooijen et al. (2020) "as emoções ou sentimentos que reflectem a **incerteza** e o **medo** aumentam a crença em teorias da conspiração" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)[191].

> "Estudos constataram, de facto, que eventos sociais ameaçadores e consequentes (por exemplo, a morte de um líder político) suscitam crenças conspiratórias mais fortes do que eventos sociais menos ameaçadores ou consequentes e, por conseguinte, menos susceptíveis de suscitar sentimentos de incerteza ansiosa (por exemplo, um líder político fica numa situação perigosa mas sobrevive; McCauley, Jacques 1979; van Prooijen, van Dijk 2014)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)[192]

Prooijen et al. (2020) mencionam um estudo experimental com o objectivo de estudar "a influência causal tanto da valência emocional (isto é, positiva versus negativa) como da incerteza emocional (Whitson et al. 2015)" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)[193]. Este estudo tentou relacionar tanto emoções negativas como positivas com incerteza sobre o mundo e o mesmo tipo de emoções com certeza sobre o mundo. Este estudo revelou "que tanto as emoções positivas como as negativas podem conduzir a crenças conspiratórias, mas apenas se implicarem sentimentos de incerteza sobre o mundo" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)[194].

> "Em conjunto, estas descobertas sugerem um papel proeminente para experiências ameaçadoras em crenças conspiratórias. Sentimentos e emoções fortes, estreitamente associados a uma incerteza ansiosa, conduzem à crença em teorias da conspiração. Estas descobertas complementam as descobertas sobre intuição e heurística, e apoiam ainda mais a noção de que as teorias da conspiração têm origem em processos mentais rápidos (Sistema 1)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)[195]

---

[190] "A second indicator of System 1 versus System 2 thinking is the intensity by which people have feelings and emotions that are associated with threatening experiences: System 1 thinking can be 'hot' and emotional, whereas System 2 thinking tends to be 'cold' and calculative (Kahneman 2011)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)

[191] "One pertinent finding in conspiracy theory research is that particularly emotions or feelings reflecting uncertainty and fear increase belief in conspiracy theories." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)

[192] "Studies indeed found that threatening and consequential societal events (e.g. a political leader dies) elicit stronger conspiracy beliefs than societal events that are less threatening or consequential, and therefore less likely to elicit feelings of anxious uncertainty (e.g. a political leader gets in a dangerous situation but survives; McCauley, Jacques 1979; van Prooijen, van Dijk 2014)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)

[193] "One study experimentally tested the causal influence of both emotional valence (i.e. positive versus negative) and emotional uncertainty (Whitson et al. 2015)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172)

[194] " Interestingly, the results revealed that, not emotional balance, but emotional uncertainty increased conspiracy beliefs. These findings suggest that both positive and negative emotions may drive conspiracy beliefs, but only if they imply feelings of uncertainty about the world." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)

[195] "Taken together, these findings suggest a prominent role for threatening experiences in conspiracy beliefs. Strong feelings and emotions that are closely coupled with anxious uncertainty drives belief in conspiracy theories. These findings complement the findings on intuition and heuristics, and further support the notion that conspiracy theories originate from fast (System 1) mental processes." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)

8.4.4 - O sistema 2, narrativas complexas

Apesar do pensamento conspiratório estar essencialmente envolvido com o pensamento intuitivo do sistema 1, é essencial também considerar o papel do sistema 2 especialmente se considerarmos a elaboração e complexidade de algumas teorias da conspiração.

Segundo Prooijen et al. (2020) o papel do sistema 2 é identificado em algumas teorias sendo aplicado pegando em factos científicos correctos facilmente comprováveis, utilizando-os de forma errada dando uma interpretação incorrecta dos factos.

> "Por exemplo, a teoria comum de conspiração de que os ataques terroristas de 11 de Setembro foram um trabalho interno do governo dos EUA baseia-se em análises extensivas das temperaturas a que o aço derrete, das temperaturas máximas produzidas pela queima de querosene, testemunhos de peritos e análises de imagens de vídeo que parecem sugerir explosivos escondidos nas Torres Gémeas." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)[196]

Estas análises "combinam factos científicos **correctos** com inferências **incorrectas**, **especulações selvagens** e uma **avaliação selectiva** das provas" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)[197]

> "Por exemplo, o aço derrete efectivamente a cerca de 2750°F e o querosene queimado apenas atinge um máximo de cerca de 1500°F (um facto científico correcto). Levantar este facto científico como prova de demolição controlada pressupõe, no entanto, que era necessário que a construção em aço derretesse para que o edifício desabasse (uma inferência incorrecta). De facto, as temperaturas máximas atingidas pela queima do querosene foram mais do que suficientes para enfraquecer as construções de aço das Torres Gémeas até ao ponto de já não poder suportar o peso dos andares mais altos, provocando o colapso dos edifícios (para mais pormenores, ver Dunbar, Reagan 2011). Além disso, estas teorias de conspiração incluem frequentemente testemunhos de peritos que apoiam a teoria (por exemplo, engenheiros que acreditam que as Torres Gémeas caíram por demolição controlada) e ignoram testemunhos de peritos em contrário (por exemplo, engenheiros que não acreditam que as Torres Gémeas caíram por demolição controlada)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)[198]

---

[196] "For instance, the common conspiracy theory that the 9/11 terrorist strikes were an inside job by the U.S. government is based on extensive analyses of the temperatures at which steel melts, the maximum temperatures produced by burning kerosene, expert testimonies and analyses of video footage that seem to suggest hidden explosives in the Twin Towers." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.173)

[197] "Quite often, these deliberative analyses combine **correct scientific facts** with **incorrect inferences**, wild speculations and a selective assessment of the evidence." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)

[198] "For instance, steel indeed melts at about 2750°F and burning kerosene only reaches a maximum of about 1500°F (a correct scientific fact). Raising this scientific fact as evidence for controlled demolition assumes, however, that it was necessary for the steel construction to melt in order for the building to collapse (an incorrect inference). In fact, the maximum temperatures reached by burning kerosene were more than enough to weaken the steel constructions of the Twin Towers up to the point that it could not carry the weight of the higher floors anymore, causing the buildings to collapse (for details, see Dunbar, Reagan 2011). Moreover, these conspiracy theories often include expert testimonies that support the theory (e.g. engineers who believe that the Twin Towers collapsed through controlled demolition) and ignore expert testimonies to the contrary (e.g. engineers who do not believe that the Twin Towers collapsed through controlled demolition)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)

Para Prooijen et al. (2020) a complexidade desta narrativa sugere o envolvimento do sistema 2, na forma de **pensamento deliberativo**, este "parece ser motivado, contudo, por um desejo de encontrar provas em apoio da teoria da conspiração." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)[199]. De uma forma geral a utilização do pensamento analítico, embora "possa levar alguns perceptores a não acreditarem numa teoria da conspiração (Swami et al. 2014; ver também Gilbert et al. 1993), pode ajudar outros perceptores a encontrarem provas para uma conspiração que começaram por assumir que existia" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)[200].

> "Estas propostas são coerentes com a noção básica de que as pessoas estão motivadas a manter uma visão coerente do mundo, na qual crenças e acções convergem com o seu conhecimento sobre o mundo (por exemplo, Festinger 1957). Isto implica um desafio regular para lidar com a informação que é inconsistente com as próprias crenças, no entanto [...] Manter a própria visão de mundo pode não só cumprir os motivos individuais mas também servir para manter a própria integração em grupos sociais importantes, especialmente quando estas crenças são centrais para a ideologia destes grupos. A necessidade de alcançar um conhecimento objectivo e preciso pode ser menos crucial do que preservar a integração social de cada um." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)[201]

Prooijen et al. (2020) definem este processo como um raciocínio motivado, em que as pessoas fazem intuitivamente suposições de conspirações (Sistema 1) e depois utilizam o sistema 2 para procurar seletivamente provas para apoiar a sua teoria.

> "Quando confrontados pela primeira vez com um acontecimento social angustiante, os perceptores podem intuitivamente concluir que o acontecimento é suspeito ou que os factos não batem certo (por exemplo, a morte da Princesa Diana não pode ter sido um acidente). Os perceptores querem, contudo, dar sentido a estes sentimentos suspeitos e, por conseguinte, tentam encontrar provas de uma suspeita inicial de que uma conspiração foi responsável. Através de raciocínios motivados, os perceptores abraçam selectivamente provas para encobrir e rejeitam provas em sentido contrário. O resultado é uma teoria elaborada e sofisticada que parece estar bem fundamentada na razão e na prova. Estes processos raramente se realizam isoladamente. As pessoas procuram e avaliam as provas através da comunicação com outros, especialmente com membros do grupo. O foco selectivo na prova que apoia as próprias crenças pode ser amplificado em 'câmaras de eco' nas quais tal comunicação tem lugar (por exemplo Internet; Klein et al. 2015)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)[202]

---

[199] "These observations suggest that deliberative (System 2) thinking is involved when assessing these complex conspiracy theories. Such System 2 thinking appears to be motivated, however, by a desire to find evidence in support of the conspiracy theory." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)

[200] "Put differently, while analytic thinking may lead some perceivers to unbelieve a conspiracy theory (Swami et al. 2014; see also Gilbert et al. 1993), it may help other perceivers to find evidence for a conspiracy that they started out assuming to exist" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)

[201] "These propositions are consistent with the basic notion that people are motivated to maintain a coherent worldview, in which beliefs and actions converge with their knowledge about the world (e.g. Festinger 1957). This implies a regular challenge to cope with information that is inconsistent with one's beliefs, however.[...] Maintaining one's worldview may not only fulfil individual-level motives but also serve to maintain one's integration in important social groups, especially when these beliefs are central to the ideology of these groups. The need to achieve objective and accurate knowledge may be less crucial than to preserve one's social integration" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.174)

[202] "When first confronted with a distressing societal event, perceivers may intuitively conclude that the event is suspect or that the facts do not add up (e.g. the death of Princess Diana cannot have been an accident). Perceivers want to make sense of these suspicious sentiments, however, and therefore try to find evidence for an initial suspicion that a conspiracy was responsible. Through motivated reasoning, perceivers selectively embrace evidence for a cover-up and dismiss evidence to the contrary. The result is an elaborate and sophisticated theory that appears well-grounded in reason and evidence. These processes rarely take place in isolation. People seek and evaluate evidence through communication with others, especially in-group members. The selective focus on evidence supporting one's

Prooijen et al. (2020) propõe que tanto o sistema 1 tanto o sistema 2 estão envolvidos em teorias da conspiração, em que "[a]través dos processos do Sistema 1, as pessoas aceitam as premissas básicas de uma teoria da conspiração. Os processos do Sistema 2 podem, portanto, ter duas implicações distintas" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)[203].

> "O pensamento analítico pode levar alguns perceptores a não acreditarem numa teoria da conspiração (Swami et al. 2014; ver também Gilbert et al. 1993). Para outros perceptores, contudo (presumivelmente aqueles profundamente investidos na ideia de que deve ter havido uma conspiração), o pensamento analítico pode tornar-se parte de um processo de raciocínio motivado que reforça a teoria da conspiração numa narrativa elaborada e cuidadosamente trabalhada." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)[204]

Neste capítulo o objectivo foi fazer uma relação entre os dois processos cognitivos de Kahneman (2011) e as teorias da conspiração, estes mesmo dois processos podem ser identificados em obras de ficção. A existência de narrativas mais simples que apele mais à intuição do que ao pensamento analítico, ou outras mais complexas que requerem a utilização do sistema 2.

A ideia de estado de fluxo (flow state) de Mihaly Csikszentmihalyi que Kahneman descreve como "um estado de concentração sem esforço tão profundo que elas perdem a noção do tempo, de si mesmas, de seus problemas" (Kahneman, D., 2011, p. 33) assume um papel fundamental, especialmente em videojogos que não só requerem atenção e concentração (Sistema 2) mas também uma interação instintiva no controlo da tarefa (Sistema 1).

Nota: O texto aqui utilizado neste capítulo é da autoria de Jan-Willem van Prooijen, Olivier Klein e Jasna Milošević Đorđević fazendo parte do livro '*Routledge handbook of conspiracy theories'* (Secção 2, capítulo 2 - *Social-cognitive processes underlying belief in conspiracy theories*).

---

beliefs can be amplified in 'echo chambers' in which such communication takes place (e.g Internet; Klein et al. 2015)." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)

[203] "In sum, we propose that the two basic modules of the human mind – System 1 and System 2 – are both involved in conspiracy theories. Through System 1 processes, people accept the basic premises of a conspiracy theory. System 2 processes, then, can have two distinct implications." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)

[204] "Analytic thinking may lead some perceivers to unbelieve a conspiracy theory (Swami et al. 2014; see also Gilbert et al. 1993). For other perceivers, however (presumably those deeply invested in the idea that there must have been a conspiracy), analytic thinking may become part of a motivated reasoning process that reinforces the conspiracy theory into an elaborate and carefully crafted narrative." (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.175)

Suspensão da descrença

A narrativa

- Origem
  - Padrões
    - Construção de relação entre eventos improváveis
  - Significados
    - Necessidade de atribuir significado a eventos aleatórios
- Tipologia
  - Factuais
    - Construção da narrativa partindo de factos ou de situações reais
  - Fictícios
    - Fabricação de factos que criam uma nova narrativa
- Elementos
  - Básicos
    - Conspiradores
      - "supernaturalmente poderosos" (p.49)
    - Natureza
      - "malevolência natural das sociedades secretas" (p.49)
    - Vítimas
    - Eventos secundários
      - Consequências, eventos paralelos
  - Estrutura
    - Enredo
    - História
    - Tensão
    - Culminação
    - Motivos subjacentes
    - Posição do narrador
- Identidades
  - Cópias simétricas
    - "Nós"
      - Herói/Vítima/Frágil/Conhecidos
    - "Eles"
      - Vilão/Inimigo/Poderosos/Anónimos
- Contextos
  - Dúvida/Incerteza
    - Crise
    - Revolução

Evolução

- Fenómeno social
  - Corrosão da visão do mundo
    - "[O]s processos de racionalização, secularização e desencanto do mundo, que corroem as visões do mundo e crenças tradicionais e as substituem pelos métodos tentativos da ciência e a formalidade abstracta da burocracia, e obviamente não podem dar respostas finais ou significado à realidade social" p.100
  - Desenvolvimento da tecnologia
    - Aumento da capacidade de difusão e facilidade em " transformar" a realidade
  - Globalização
    - Perda de identidade cultural
- Necessidades Individuais
  - Necessidade epistémica
    - "as pessoas que precisam de respostas concretas (Marchlewska et al. 2017) e as que mostram uma tendência para sobrestimar a probabilidade de ocorrência de eventos conjuntos (Brotherton, French 2014) são mais susceptíveis de serem atraídas para as teorias da conspiração" (p.231)
  - Necessidade existencial
    - "pessoas ansiosas (Grzesiak-Feldman 2013) e que se sentem impotentes (por exemplo, van Prooijen, Acker 2015) são susceptíveis de subscrever as teorias da conspiração. Além disso, as teorias da conspiração podem permitir às pessoas manter um sentido positivo do eu e dos grupos sociais a que se pertence" (p.231)
- Transmissão
  - Lendas
    - "uma lenda urbana é mais longa e tem um enredo, incluindo introdução, parte principal e culminação" (p. 392)
    - "os protagonistas das lendas são geralmente anónimos" (p.392)
  - Rumores
    - "narrativa curta sem um determinado enredo" (p.392)
    - "visam determinados protagonistas ou instituições" (p. 392)
- Consequências
  - Positivas
    - Acções Colectivas / Mudança social
  - Negativas
    - Psicológicas
      - "em vez de ajudar a aliviar estados psicológicos negativos, as teorias da conspiração podem por vezes agravá-los" (p.233)
    - Polarização de atitudes
      - "As teorias da conspiração também podem mudar a forma como as pessoas pensam sobre os acontecimentos. [...] a formação de atitudes raramente se baseia numa revisão crítica de todas as questões relevantes, a natureza da informação que um indivíduo recebe sobre um dado fenómeno deve ter um impacto nas suas atitudes" (p.233)
      - "O viés de confirmação - a tendência para seleccionar a informação que adere ao sistema de crenças de um indivíduo e para evitar contradições - promove a exposição selectiva à informação relativa à narrativa específica de interesse, ignorando ao mesmo tempo pontos de vista alternativos." (p.234)
      - "comunidades com narrativas e visões do mundo partilhadas, actuando como câmaras de eco, que reverberam e reforçam as narrativas tendenciosas" (p. 234)
    - Políticas
      - "algumas teorias de conspiração podem gerar um sentimento de impotência que promove a inacção (tal como sentir-se politicamente impotente, por isso não querer votar; Jolley, Douglas 2014a), enquanto outras podem irritar as pessoas, levando-as à acção." (p.234)
      - Desconfiança institucional
    - Científicas
      - Desvinculação da ciência
        - Aquecimento global
        - Vacinação
    - Quotidianas
      - Organizacional
        - Relação empregador/empregado
      - Normas sociais
        - Criminalidade

Processos cognitivos

- Sistema 1
  - Imediato/Instintivo
    - Intuição
      - Valores Culturais / Políticos
        - *Bullshit receptivity*
          - "As descobertas revelaram que a Bullshit receptivity está associada à redução do pensamento analítico, ao aumento da fé na intuição e ao aumento da crença em teorias da conspiração (Pennycook et al. 2015)". (p.170)
      - Heurísticas / Preconceitos
        - Percepção de padrões
          - "suposições de relações causais entre acontecimentos, pessoas e objectos" (p.171)
        - Detecção de agência
          - "tendência da mente para perceber a intencionalidade por detrás das acções e eventos dos outros." (p.171)
    - Ameaças
      - Sentimentos / emoções
        - Incerteza
        - Medo
- Sistema 2
  - Racional
    - Narrativas complexas
      - Pensamento deliberativo
        - "Muitas vezes, estas análises deliberativas combinam factos científicos correctos com inferências incorrectas, especulações selvagens e uma avaliação selectiva das provas." (p.174)
      - Raciocínio motivado
        - "as pessoas frequentemente abraçam, ou evitam selectivamente, informação para chegar a uma determinada conclusão"
      - *Moral dumbfounding*
        - Utilização de discurso racional (Sistema 2) para explicar intuições (Sistema 1)
          - "Para justificar os seus sentimentos morais, portanto, as pessoas procuram razões racionais para se sentirem de uma certa forma. A investigação oferece provas para este processo, por exemplo mostrando que as pessoas mantêm os seus juízos morais mesmo que não encontrem argumentos racionais"

Capítulo 9 - Ficção e realidade

Neste capítulo o objectivo é fazer a transição entre a ficção e a realidade, se é possível algo fictício se tornar factual e de que forma podemos aplicar aquilo que retiramos numa obra de ficção e se é possível trazê-lo para a nossa realidade.

9.1 - Da ficção ao facto

Para Mikkonen (2006) a ficção pode ser considerada hoje como uma categoria variável, segundo as "teorias mais recentes da ficção adoptam abordagens pragmático-contextuais" (Mikkonen, K., 2006, p.291)[205]. Em consequência "a composição semântica ou as propriedades estilísticas de um dado texto são menos essenciais para determinar a ficcionalidade do que as expectativas genéricas dos leitores" (Mikkonen, K., 2006, p.291)[206]

> "O que é importante na definição de algum texto como ficção é a informação que reunimos do género do texto, os critérios que ditam a forma como primeiro classificamos e depois lemos algum texto como ficção. Estes critérios, por outras palavras, permitem-nos relacionar novos textos com outros textos que já classificámos de uma certa forma." (Mikkonen, K., 2006, p.291)[207]

9.1.1 - Como usamos a ficção

As construções e realidades fictícias fazem parte do nosso quotidiano, usamo-las para moldar, através de representações, o nosso sentido de identidade bem como a sua configuração social. Para Mikkonen (2006), ela "[é] parte ficção quando uma pessoa relata a história da sua vida e emprega a experiência vivida como um padrão da sua personalidade." (Mikkonen, K., 2006, p.293)[208]

> "A identidade pode basear-se em alegações sobre a naturalidade da narração da história, mesmo que não exista um padrão natural na narrativa da vida de uma pessoa. As percepções reais da

[205] "Most recent theories of fiction adopt pragmatic-contextual approaches that incorporate "fiction" as a historically variable category." (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[206] "Accordingly, the semantic composition or stylistic properties of a given text are less essential in determining fictionality than the readers' generic expectations" (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[207] "What is important in defining some text as fiction is the information we gather of the text's genre, the criteria that dictate the way we first classify and then read some text as fiction. These criteria, in other words, enable us to relate new texts to other texts that we have already categorized in a certain way." (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[208] It is part fiction when a person relates the story of his or her life and emplots lived experience as a pattern of his or her personality.." (Mikkonen, K., 2006, p.293)

> identidade uns dos outros não diferem muito da compreensão de personagens fictícias por parte de um leitor." (Mikkonen, K., 2006, p.293)[209]

Este uso sistemático e quotidiano da ficção ajuda-nos a, de certa forma, compreender o mundo à nossa volta e a expressarmos-nos de forma a que possamos expressar-nos da melhor forma e a sermos compreendidos pelos que nos rodeiam.

> "Fazemos uso de noções contrárias ou possíveis - como ficções jurídicas em casos legais, eventos conjecturados em historiografia, e cenários contrafactuais em jornalismo político - para fazer sentido do nosso mundo. As pessoas também se apropriam de ditos, maneirismos e padrões de comportamento da ficção, textos factuais emprestam dispositivos narrativos e metáforas da ficção, e por vezes eventos reais são melhor descritos por figuras de discurso que se referem à ficção." (Mikkonen, K., 2006, p.293)[210]

Mikkonen (2006) afirma também que este uso da ficção como realidade se expande também à historiografia em que romances literários ficcionais são usados "como descrições exemplares da vida real" ao longo dos séculos." (Mikkonen, K., 2006, p.294)[211]

> "As várias interpenetrações de factos, contrafacções, identidades construídas, mentiras, e ficção não desfaz as distinções genéricas entre textos, mas é uma indicação da sua distinção. Se a ficção pudesse simplesmente tornar-se real (não ficção) e se o desempenho da identidade pudesse substituir, digamos, o lugar de origem social e historicamente verificável de uma pessoa, isto iria questionar ainda mais o conceito já vulnerável de identidade. A migração cultural e socialmente livre entre facto e ficção também obliteraria a necessidade de estruturas irreais, contrafactuais, e mundos alternativos possíveis." (Mikkonen, K., 2006, p.294)[212]

9.1.2 - Evolução histórica

Esta abordagem pragmático-contextual prevê também, segundo Mikkonen (2006), a possibilidade de histórias variarem de categoria, de facto a ficção, sendo "comum argumentar

---

[209] "Identity may rest on claims about the naturalness of storytelling even though there is no natural pattern to the narrative of one's life. Real people's actual perceptions of each other's identities do not differ much from a reader's understanding of fictional characters." (Mikkonen, K., 2006, p.293)

[210] "We make use of contrary-to-fact or could-be notions—like juristic fictions in legal cases, conjectured events in historiography, and counterfactual scenarios in political journalism—to make sense of our world. People also appropriate sayings, mannerisms, and behavior patterns from fiction, factual texts borrow narrative devices and metaphors from fiction, and sometimes real events are best described by figures of speech that refer to fiction." (Mikkonen, K., 2006, p.293)

[211] "Similarly, modern sociology of literature or historiography may use the realistic novels of Balzac and Zola, despite their fictional status, as exemplary descriptions of actual nineteenth-century life." (Mikkonen, K., 2006, p.294)

[212] "The various interpenetrations of fact, counterfactuals, constructed identities, lies and fiction do not undo the generic distinctions between texts but are an indication of their distinction. If fiction could simply become real (nonfiction) and if the performance of identity could replace, say, a person's socially and historically verifiable place of origin, this would question the already vulnerable concept of identity even further. Culturally and socially unhindered migration between fact and fiction would also obliterate the need for as-if structures, counterfactuals, and alternative possible worlds." (Mikkonen, K., 2006, p.294)

que certas historiografias ou memórias habilmente escritas, por exemplo, podem atingir um estatuto ficcional ao longo de um período de tempo" (Mikkonen, K., 2006, p.291)[213]

> "Assim, História (440-430 a.C.), por Heródoto, ou Guerra (431-411 a.C.), por Tucídides, não só podem ser lidas como ficções hoje em dia, mas talvez sejam agora, antes de mais nada, ficcionais. É também por isso que a Guerra e Paz de Tolstoi (1865-69) ou a história alternativa dos Estados Unidos de William Carlos Williams, *In the American Grain* (1925), são consideradas ficção embora documentem factos históricos e sociais, ou porque o *Histoire de la France* (1833-67) de Jules Michelet é história, apesar dos elementos inventados que nela se repetem. Crucial na determinação do estatuto do texto face aos factos e à ficção é a concepção da intenção do narrador ou do orador e as expectativas genéricas do público." (Mikkonen, K., 2006, p.291)[214]

Sendo por isso comum afirmar que este é um processo que também pode seguir o caminho contrário, em que textos podem deixar de ser fictícios e passarem a factuais. Mikkonen (2006) menciona Ruth Ronen e o seu trabalho em Possíveis Mundos na Teoria Literária (1994) que "não só os textos originalmente escritos como história ou como filosofia podem ser ficcionados" (Mikkonen, K., 2006, p.291)[215] dentro da perspectiva cultural actual e as variações ao longo da história.

> "[F]iccionalidade e actualidade do texto podem ser relativizadas a uma perspectiva cultural (as lendas sobre deuses gregos eram presumivelmente tratadas como versões da realidade pelas pessoas na Grécia antiga)". (Mikkonen, K., 2006, p.291)[216]

Por isso, argumenta Mikkonen (2006) que qualquer texto factual pudesse ser lido como ficção, ou ficção como facto "a própria distinção entre os dois também perderia o seu significado" (Mikkonen, K., 2006, p.292)[217]. Podendo qualquer individuo "optar por actualizar a ficção, ou avaliar a relação entre o mundo real e o mundo textual como ele ou ela gosta."(Mikkonen, K., 2006, p.292)[218]

> "O ponto que desejo prosseguir aqui é se a dificuldade que muitos teóricos têm em encontrar exemplos convincentes é de alguma forma significativa em formas que não tenham sido completamente examinadas. Será que esta dificuldade revela um ponto cego na abordagem

---

[213] "It is common to argue that certain historiographies or skillfully written memoirs, for instance, can attain a fictional status over a period of time." (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[214] "Thus, History (440–430 BCE), by Herodotus, or War (431–411 BCE), by Thucyudides, not only can be read as fictions today but perhaps are now first and foremost fictional. This is also why Tolstoy's War and Peace (1865–69) or William Carlos Williams's alternative history of the United States, In the American Grain (1925), are regarded as fiction although they document historical and social facts, or why Jules Michelet's Histoire de la France (1833–67) is history despite the invented elements that recur in it. Crucial in determining the text's status vis-à-vis fact and fiction are the conception of the narrator's or the speaker's intention and the audience's generic expectations. (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[215] "Ruth Ronen, for instance, argues in Possible Worlds in Literary Theory that not only can texts originally written as history or as philosophy be fictionalized" (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[216] "fictionality and actuality can be relativized to a cultural perspective (legends about Greek gods were presumably treated as versions of reality by people in ancient Greece)" (Mikkonen, K., 2006, p.291)

[217] "if anything could be read as fiction, or fiction as fact, the very distinction between the two would also lose its meaning." (Mikkonen, K., 2006, p.292)

[218] "Any individual, writer or reader, may of course choose to actualize fiction, or to assess the relationship between the actual world and the textual world as he or she likes." (Mikkonen, K., 2006, p.292)

> pragmática contextual da poética da ficção? Ou será apenas uma área menos desenvolvida da teoria que beneficiaria de uma investigação mais aprofundada?" (Mikkonen, K., 2006, p.292)[219]

9.1.3 - Criação de novas realidades

Segundo Mikkonen (2006), a "ideia de '*desficcionalização*' envolve a possibilidade de movimento do leitor entre diferentes comunidades e contextos interpretativos" (Mikkonen, K., 2006, p.292).[220] Para que tal sucedesse seria necessário alterar a forma interpretativa diferente daquela para a qual o texto foi escrito de tal forma que o quadro interpretativo poderia "'extinguir-se' ou 'esconder-se' num outro sentido que não seja o de um engano ou concepção errónea. (Mikkonen, K., 2006, p.292).[221]

> "Reformulo assim a questão no título do meu trabalho: pode um texto fictício, no sentido genérico, um texto conhecido e já identificado como sendo fictício, alguma vez se tornar um facto? Isto é basicamente o mesmo que perguntar se uma obra de ficção pode deixar de ser ficção e já não ser reconhecida como tal, ao nível da própria obra (como romance, filme, drama) ou ao nível do seu efeito global - mais do que ao nível das suas partes ou usos privados." (Mikkonen, K., 2006, pp.292-293).[222]

Mikkonen (2006) identifica "**cinco razões inter-relacionadas** que contribuem para o facto de tal transição [do fictício para o factual] ser difícil ou mesmo impossível" (Mikkonen, K., 2006, p.293)[223].

> "**(1)** a existência de estruturas comuns na nossa vida quotidiana e identidade; **(2)** a possibilidade de combinações genéricas entre literatura, ficção, representação factual e narrativa; **(3)** os critérios que determinam as categorias de ficção e de facto com base em pressupostos e valores comunitários relativamente estáveis (no que diz respeito, especialmente, à chamada convenção de factos: a capacidade crítica dos leitores na percepção do presumível valor verdadeiro da informação sobre o mundo real; **(4)** a popularidade, na ficção, da metalepsis e o tema das viagens de circum-mundo entre diferentes esferas ontológicas (como a ficção pode sempre imaginar um novo contexto para si própria e face ao seu valor verdadeiro); **(5)** e a ficcionalização da literatura na perspectiva histórica. O último ponto não só envolve o debate em curso sobre o desenvolvimento da categoria da literatura como ficção, mas também está relacionado com a

---

[219] "The point that I wish to pursue here is whether the difficulty many theoreticians have in finding convincing examples is somehow significant in ways that have not been fully examined. Does this difficulty reveal a blind spot in the pragmatic contextual approach to the poetics of fiction? Or is it just a less-developed area of the theory that would benefit from further investigation?" (Mikkonen, K., 2006, p.292)

[220] "The idea of defictionalization involves the possibility of the reader's movement between different interpretative communities and contexts." (Mikkonen, K., 2006, p.292)

[221] "The issue, therefore, involves the problem of how to change the interpretative and generic frames of interpretation or of how such a frame may "extinguish" or "hide itself" in some other sense than that of a deceit or misconception." (Mikkonen, K., 2006, p.292)

[222] "I thus rephrase the question in the title of my paper: can a fictional text, in the generic sense, a text known and already identified to be fictional, ever become fact? This is basically the same as asking whether a work of fiction can cease to be fiction and no longer be recognized as such, at the level of the work itself (such as novel, movie, drama) or at the level of its overall effect—rather than at the level of its parts or private uses." (Mikkonen, K., 2006, pp.292-293)

[223] "five interrelated reasons that contribute to the fact that such a transition is difficult or even impossible to think of" (Mikkonen, K., 2006, p.293)

> perseverança de uma certa convenção de leitura da literatura, a convenção da dupla estrutura ontológica da leitura da ficção." (Mikkonen, K., 2006, p.293)[224]

Sendo por isso difícil encontrar exemplos de ficção que acabam por transformar em factos, isto porque, segundo Mikkonen (2006), "as realidades fictícias, tais como contrafactuais e mentiras, são demasiado comuns na nossa experiência quotidiana" (Mikkonen, K., 2006, p.293)[225]. Considerando apenas humano confundir os dois, em que facilmente se pode acreditar que algo fictício é verdadeiro, o que não faz com que essa ficção se torne factual

9.1.4 - Ficção vs. Realidade

Segundo Mikkonen (2005), "[p]erguntar se a ficção pode tornar-se um facto parece sugerir que a relação entre as categorias de ficção e não-ficção é definível apenas como uma relação de contraste ou de (possível) transformação radical" (Mikkonen, K., 2006, p.294-295)[226]. Considerando no entanto que seria possível argumentar que esta poderá ser apenas relação de grau, "uma questão de continuidade de formas híbridas e, portanto, afectada pela possibilidade de flutuação constante entre as duas." (Mikkonen, K., 2006, p.294-295)[227]

> "Por um lado, espera-se da ficção que inclua lições a serem extraídas em relação ao mundo real. Tem sido demonstrado em várias experiências psicológicas como a informação ficcional é incorporada em estruturas de memória a longo prazo, sem diferença essencial do processamento mental dos factos, ou como a informação ficcional se torna parte do corpo de informação que exerce influência nos julgamentos quotidianos de uma pessoa (Gerrig 208-14). Por outro lado, um textualista radical ou um proponente da desconstrução afirmaria que todos os discursos sobre o mundo material, sejam eles factuais ou ficcionais, são circunscritos pelos textos que construímos em relação ao mundo. Na construção de um mundo, de um conceito, ou de um discurso, a diferença genérica entre os textos pode não ser importante. Neste sentido, nem a ficção, nem qualquer representação não ficcional da realidade poderia verdadeiramente transformar-se no outro num sentido completo do termo, uma vez que os dois já estão implicados um no outro. Em vez de uma transformação, poderia assim ser melhor examinar a mudança de

---

[224] "(1) the commonness of as-if structures in our daily life and identity; (2) the possibility of generic combinations between literature, fiction, factual representation, and narrative; (3) the criteria determining the categories of fiction and fact as based on communal assumptions and values that are relatively stable (concerning, especially, the so-called fact convention: readers' critical capability in perceiving the presumed truth-value of information about the actual world); (4) the popularity, in fiction, of metalepsis and the theme of transworld travel between different ontological spheres (how fiction can always imagine a new context for itself and vis-à-vis its truth-value); (5) and the fictionalization of literature in the historical perspective. The last point not only involves the ongoing debate over the development of the category of literature as fiction but is also related to the perseverance of a certain convention of reading literature, the convention of the double ontological structure of reading fiction." (Mikkonen, K., 2006, p.293)

[225] "It is difficult to come up with good examples of fiction becoming factual because fictionlike realities, such as counterfactuals and lies, are all too common in our everyday experience." (Mikkonen, K., 2006, p.293)

[226] "To inquire whether fiction can become fact seems to suggest that the relation between the categories of fiction and nonfiction is definable only as one of contrast or of (possible) radical transformation." (Mikkonen, K., 2006, p.294-295)

[227] "Instead of seeing these categories as opposites with regard to the verifiability of the statement, one can simply argue that the relation between fiction and factual representation is one of degree, a matter of a continuum of hybrid forms and thereby affected by the possibility of constant fluctuation between the two." (Mikkonen, K., 2006, p.294-295)

> ênfase, o empréstimo de materiais ou as mudanças graduais em relação ao modo de discurso dominante do texto." (Mikkonen, K., 2006, p.295)[228]

Estas noções de mutualidade e continuidade entre a ficção e não-ficção sustentam a ideia de que estas podem ser sempre actualizadas "em relação a uma pessoa ou grupo de pessoas, se estas o decidirem fazer por uma razão ou outra." (Mikkonen, K., 2006, p.295)[229]

> "A ficção pode ter uma enorme relevância para a vida de uma pessoa. Como Paul Ricoeur argumenta em "Podem as Narrativas Ficcionais ser Verdadeiras?" a ficção pode redireccionar-nos para o que é importante no mundo real da acção. Também é provável que seja impossível distinguir as construções ficcionais de outros tipos de construções do nosso mundo e dos seus outros." (Mikkonen, K., 2006, p.295)[230]

Esta relação de continuidade entre a ficção e não ficção é um dos conceitos fundamentais desta dissertação já que o objectivo é a desconstrução da suspensão da descrença de forma a poder-se criar narrativas com todos os elementos essenciais para que uma história de ficção possa ser transportada e usada no "mundo real".

---

[228] "On the one hand, it is expected of fiction that it include lessons to be extracted in regard to the real world. It has been shown in various psychological experiments how fictional information is incorporated into long-term memory structures, with no essential difference from the mental processing of facts, or how fictional information becomes part of the body of information wielding influence on a person's everyday judgments (Gerrig 208–14). On the other hand, a radical textualist or a proponent of deconstruction would claim that all discourses about the material world, be they factual or fictional, are circumscribed by the texts we construe in relation to the world. In the construction of a world, a concept, or a discourse, the generic difference between texts may not be important. In this sense, neither fiction nor any nonfictional representation of reality could truly transform into the other in the full sense of the term, since the two are already implicated in each other. Instead of a transformation, it might thus be better to examine the shift of emphasis, the borrowing of materials or the gradual changes in relation to the dominant mode of discourse of the text." (Mikkonen, K., 2006, p.295)

[229] "The notions of mutual implication or a continuum of hybrid forms also seem better suited to back up the idea that fiction can always be actualized with regard to some individual person or group of persons if they decide to do so for one reason or another." (Mikkonen, K., 2006, p.295)

[230] "Fiction may have enormous relevance for a person's life. As Paul Ricoeur argues in "Can Fictional Narratives Be True?" fiction can redirect us to what is important in the actual world of action. It is also likely to be impossible to distinguish fictional constructs from other types of constructions of our world and its others." (Mikkonen, K., 2006, p.295)

9.2 - As narrativas

Este ponto relativo às narrativas faz parte do mesmo artigo que o anterior, para efeitos desta dissertação considerou-se que a separação dos conceitos era essencial.

No ponto 1 o objectivo era explorar os conceitos das transições entre ficção e realidade, enquanto que este ponto se foca no papel da narrativa e como ela funciona entre os dois mundo de ficção e não ficção.

9.2.1 - Ficção vs. não-ficção

Para Mikkonen (2006) a relação entre a ficção e não-ficção pode funcionar de forma cooperativo, podendo diferentes combinações "ficcionalidade, factualidade, narratividade e valor literário de um texto [...] criar uma sensação de fácil transformação entre ficção e não-ficção, mesmo que nada parecido ocorresse." (Mikkonen, K., 2006, p.295)[231]

> "Para qualquer indivíduo, é claro, a ficção pode ser ligada e vista para explicar qualquer coisa no mundo real. Nestes casos, porém, a ficção serve como não-ficção para fins individuais, enquanto os critérios sociais globais para determinar que texto é ficção permanecem intactos." (Mikkonen, K., 2006, p.297)[232]

No entanto, apesar de facto e ficção poderem ser combinados consoante diferentes modelos literários e narrativos, esse facto "não altera o estatuto genérico de um texto como ficção ou como facto. Nem a falta de impulso narrativo afecta esse estatuto" (Mikkonen, K., 2006, p.297)[233]. Embora, segundo Mikkonen (2006), estes possam ser confundidos uma vez que "vários tipos de não-ficção podem ser tão bem simuladas na ficção que o leitor pode, erroneamente, pensar que não são ficção" (Mikkonen, K., 2006, p.299)[234].

> "[Q]uando a distinção entre o factual e o não-factual não é vista ou já não importa - a ficção fornece os melhores e mais versáteis exemplos. Isto, de facto, sugere outra dificuldade em encontrar exemplos convincentes de ficção a extinguir-se: a ficção descreve frequentemente a

[231] "The multiple possible combinations between a text's assumed fictionality, factuality, narrativity, and literary value may create a sense of easy transformation between fiction and nonfiction even if nothing like that were taking place." (Mikkonen, K., 2006, p.295)

[232] "For any individual, of course, fiction can be connected to and seen to explain anything in the actual world. In these cases, however, fiction serves as nonfiction for individual purposes, while the overall social criteria for determining what text is fiction remain intact." (Mikkonen, K., 2006, p.297)

[233] "That fact and fiction can be combined with various kinds of literary and narrative models does not change the generic status of a text as fiction or as fact. Nor does the lack of narrative impulse affect that status." (Mikkonen, K., 2006, p.297)

[234] "the categories of various types of nonfiction can be so well simulated in fiction that the reader may, mistakenly, think them not to be fiction." (Mikkonen, K., 2006, p.299)

> possibilidade da sua própria desfiguração. Além das obras de Cervantes e Flaubert, numerosos textos retratam migrações entre diferentes domínios de significação e mundos de experiência que exigem que o leitor se recentre num novo mundo ficcional. Em narratologia tais migrações são muitas vezes chamadas metalepsis ou infracções metalépticas." (Mikkonen, K., 2006, p.300)[235]

9.2.2 - O mito e os blocos históricos

Como forma de "ilustrar melhor a dificuldade em encontrar exemplos de obras de ficção tornadas factuais" (Mikkonen, K., 2006, p.297)[236], Mikkonen (2006) introduz a teoria da ficção de Thomas Pavel em Mundos Ficcionais, já que a considera como "única na medida em que descreve mudanças não só entre ficção e não-ficção, mas também entre categorias ficcionais, factuais e genéricas míticas" (Mikkonen, K., 2006, p.297)[237]. Segundo esta teoria, existem três quadros predominantes: actualidade, ficção e mito, em que as fronteiras dentro da ficção são separadas pelo seu lado relacionado com a actualidade e o mundo em que vivemos e o outro se relaciona com o mito (ou a religião) envolvendo um mundo intangível na nossa realidade.

> "Pavel critica a noção de um bloco histórico que algumas teorias de referência utilizam para indicar a origem da história referencial de um determinado nome. Como defendem algumas teorias de referência, um bloco histórico é um acontecimento que introduz erroneamente alguns nomes como designadores rígidos de entidades existentes. Assim, um bloco histórico é um acontecimento que impede que qualquer referência seja identificada (Pavel 39–40; cf. Donnellan 23–24)" (Mikkonen, K., 2006, p.297)[238]

Segundo Mikkonen (2006) a descoberta de um determinado bloco histórico pode explicar a "transformação fundamental no estatuto de um texto mítico face à realidade" (Mikkonen, K., 2006, p.298)[239], bloco esse que num determinado período da nossa história terá levado as pessoas a assumir algo fictício ou mítico como realidade.

---

[235] "when the distinction between the factual and the nonfactual is not seen or it no longer matters—fiction does provide the best and most versatile examples. This, in fact, suggests another difficulty in finding convincing examples of fiction becoming extinct: fiction often describes the possibility of its own undoing. Besides works by Cervantes and Flaubert, numerous texts portray migrations between different domains of signification and worlds of experience that require the reader to recenter him- or herself into a new fictional world. In narratology such migrations are often called metalepsis or metaleptic infractions. " (Mikkonen, K., 2006, p.299)

[236] "The theory of fiction put forward by Thomas Pavel in his Fictional Worlds (1986) may further illustrate the difficulty in finding examples of works of fiction turned factual." (Mikkonen, K., 2006, p.297)

[237] "Pavel's theory is unique in that it describes changes not only between fiction and nonfiction but also among fictional, factual, and mythical generic categories." (Mikkonen, K., 2006, p.297)

[238] "Pavel criticizes the notion of a historical block that some theories of reference use to indicate the origin of the referential history of a certain name. As some theories of reference contend, a historical block is an event that mistakenly introduces some names as rigid designators of existing entities. Thus, a historical block is an event that precludes any referent being identified (Pavel 39–40; cf. Donnellan 23–24)." (Mikkonen, K., 2006, p.297)

[239] "The fundamental transformation in the status of a mythical text vis-à-vis reality may also be related to the discovery of a certain historical block" (Mikkonen, K., 2006, p.298)

> "Outro problema com a noção de bloco histórico é que a teoria tenta explicar algo que, na realidade, está muito para além do nosso conhecimento, ou seja, a origem de um mito. Um bloco parece ser estabelecido precisamente quando o sistema mitológico deixa gradualmente de ser uma verdade religiosa, não quando o mito nasce, tendo assim pouco ou nada a ver com as ligações históricas que relacionam cada nome de um deus com o baptismo desse deus." (Mikkonen, K., 2006, p.298)[240]

Mikkonnen (2006) introduz também a teoria de Abbé Bannier (1738) que explica que "os mitos são simplesmente versões 'embelezadas', 'ornamentadas', ou 'engenhosamente envoltas' de histórias reais" (Mikkonen, K., 2006, p.298)[241]. Assim, de forma a relacionar-se um ito com a realidade, estes "não são meras alegorias ou moralidades, mas foram ou, pelo menos, têm sido - na sua análise pelo menos - histórias sociais e naturais." (Mikkonen, K., 2006, p.298)[242]

Conclui Mikkonen (2006) que "tudo se pode transformar em ficção, mas a ficção não se pode transformar em nada" (Mikkonen, K., 2006, p.299)[243], considerando no entanto que o mito, embora seja também, para todos os efeitos ficção, existe num mundo diferente.

> "Talvez, então, seja necessário ignorar completamente algum "bloco" histórico e comunitário - a classificação inicial ou aceite do texto e as expectativas subsequentes que ditam a sua leitura - antes que a ficção possa tornar-se um facto. A possibilidade de uma simulação perfeita de uma biografia ou de um diário sugere que mesmo que a ficção se torne um facto, devemos estar cegos para o acontecimento. Como muitas críticas à autobiografia visam mostrar, são sempre possíveis exemplos da actualidade parcial da ficção: o que as pessoas consideraram como ficção na literatura pode ter valor de verdade escondido tanto para o autor (a ficção tem actualidade tardia), como para o leitor." (Mikkonen, K., 2006, p.300)[244]

---

[240] "Another problem with the notion of the historical block is that the theory tries to explain something that, in effect, is quite beyond our knowledge, that is, the origin of a myth. A block seems to be set precisely when the mythological system gradually ceases to be a religious truth, not when the myth is born, having thus little or nothing to do with the historical links relating each name of a god to that god's baptism." (Mikkonen, K., 2006, p.298)

[241] "the myths are simply "embellished," "ornamented," or "ingeniously enveloped" real stories." (Mikkonen, K., 2006, p.298)

[242] "Thus Banier consistently explains the generic category of a myth by relating myths to reality: myths are neither mere allegories nor moralities but have been or—in his analysis at least—become social and natural histories." (Mikkonen, K., 2006, p.298)

[243] "anything can turn into fiction but fiction cannot turn into anything. Myth and fact can turn into fiction." (Mikkonen, K., 2006, p.299)

[244] "Perhaps, then, one needs to ignore completely some historical, communal "block"—the initial or accepted classification of the text and the subsequent expectations that dictate its reading—before fiction can become fact. The possibility of a perfect simulation of a biography or a diary suggests that even if fiction became fact, we must be blind to the event. As much criticism of autobiography aims to show, instances of the partial actuality of fiction are always possible: what people have regarded as fictional in literature may have hidden truth-value both for the author (fiction has belated actuality), as well as for the reader.
" (Mikkonen, K., 2006, p.298)

9.2.3 - Evolução nos novos media

Com a evolução da tecnologia e a introdução de novos media a "transgressão das fronteiras ontológicas e a migração entre o ficcional, o possível e o factual são também temas centrais da ficção pós-moderna e da poética do *ciberpunk*" (Mikkonen, K., 2006, p.301)[245]

> "Tais migrações estão em primeiro plano, por exemplo, no filme Matrix de Andy e Larry Wachowski e as suas sequelas. Neste mundo ficcional, a realidade virtual tomou o lugar da realidade: as pessoas pensam que vivem as suas vidas comuns, enquanto que na realidade são mantidas por máquinas num mundo apocalíptico de uma virtualidade gerada por computador." (Mikkonen, K., 2006, p.301)[246]

No entanto, as teoria da ficção actualmente evitam muitas vezes "discutir tendências recentes na produção televisiva" (Mikkonen, K., 2006, p.302)[247] mas o crescimento de popularidade de pseudo-documentários, documentários e reality shows "pode estar relacionado com um apelo semelhante de uma sensação dramatizada de confusão entre o que pode ser um facto e o que não é" (Mikkonen, K., 2006, p.302)[248], sendo a relação entre '*facto*' e '*ficção*', e a confusão que entre elas existe em certos casos, comum na visualização de conteúdo televisivo.

> "A ficção, porém, e também a realidade virtual, e os programas de televisão que são formas híbridas de ficção e não-ficção podem ser os únicos locais onde essa transferência de interdomínio é realmente possível. Outros casos concebíveis podem incluir sonhos, memórias traumáticas e tipos de doenças mentais que convidam à distorção da realidade e perturbam os géneros de representação e comunicação. O medo comunitário (de ataque violento, guerra, ou opressão) e o pânico podem igualmente minar a capacidade de julgar o que é real." (Mikkonen, K., 2006, p.302)[249]

9.2.4 - Novos mundos

Com o desenvolvimento da tecnologia, tornou-se possível imergir o utilizador em novos mundos fictícios mas este não é fenómeno novo e exclusivo da novas tecnologias, esta

---

[245] "The transgression of ontological boundaries and the migration between the fictional, the possible, and the factual are also central themes of postmodern fiction and the poetics of cyberpunk." (Mikkonen, K., 2006, p.301)

[246] "Such migrations are foregrounded, for instance, in Andy and Larry Wachowski's film Matrix and its sequels. In this fictional world, virtual reality has taken the place of reality: people think that they live their ordinary lives, while in actuality they are herded by machines in an apocalyptic world of a computer-generated virtuality." (Mikkonen, K., 2006, p.301)

[247] "Theories of fiction often shy away from discussing recent trends in TV production" (Mikkonen, K., 2006, p.302)

[248] "the current fascination with pseudodocumentary, docufiction, and reality TV shows can be related to a similar appeal of a dramatized sense of confusion between what may be fact and what is not." (Mikkonen, K., 2006, p.302)

[249] "Fiction, however, and also virtual reality, and TV programs that are hybrid forms of fiction and nonfiction may be the only places where such interdomain transfer is actually possible. Other conceivable cases might include dreams, traumatic memories, and types of mental illness that invite distortion of reality and disrupt genres of representation and communication. Communal fear (of violent attack, war, or oppression) and panic may likewise undermine the ability to judge what is real." (Mikkonen, K., 2006, p.302)

ideia já era explorada desde há muito pela literatura, para Mikkonen (2006) não existe "limite para o número de mundos e realidades em que o autor e o leitor podem imaginar as personagens fictícias com as quais estão envolvidos" (Mikkonen, K., 2006, p.302)[250] sendo sempre expectável da ficção que ela possa recentrar e desafiar a nossa realidade. Mikkonen (2006) afirma também que esta expectativa e as emoções fortes com que estão relacionadas "pode ser outra razão para que a transformação entre ficção e realidade seja tão frequente, na ficção de Flaubert a Matrix e de Hoffmann a Coover." (Mikkonen, K., 2006, p.302)[251]

> "Assim, os mundos fictícios e os seus pormenores não são simplesmente mundos reais ou possíveis, por mais fácil que seja para o escritor mover uma pessoa fictícia de um mundo para outro [...]. Pelo contrário, o modelo de ficção de Dolezel tem o estatuto de possíveis não actualizados: mundos fictícios são acedidos através de canais semióticos e apenas por meio de processamento de informação" (Mikkonen, K., 2006, p.304)[252]

Segundo Mikkonen (2006), "[n]a semântica dos mundos possíveis, a fronteira entre ficção e não-ficção é geralmente vista como uma fronteira aberta" (Mikkonen, K., 2006, p.304)[253]. Por isso quando se consome ficção, é pedido ao utilizador que aplique "duplo padrão ontológico, para se mover entre vários pressupostos e expectativas ontológicas" (Mikkonen, K., 2006, p.306)[254].

> "Mas se assim for, então deve-se perguntar se a convenção de ler ficção em estrutura ontológica duplicada pode ou não mudar tanto que, devido a esta transformação, algum texto de ficção, categorizado comunitariamente como tal, seria assim lido como não-ficção."(Mikkonen, K., 2006, p.306)[255]

Como consumidores de ficção, não basta apenas movermo-nos entre realidade e ficção, "é suposto habitarmos simultaneamente dois mundos diferentes com estatutos ontológicos diferentes" (Mikkonen, K., 2006, p.306)[256].

No âmbito desta dissertação importa não só o explorar o papel da narrativa numa obra de ficção mas também a forma como esta evoluiu ao longo da história, principalmente com a

---

[250] "There is no limit to the number of worlds and realities in which the author and the reader can imagine the fictional characters they are engaged with." (Mikkonen, K., 2006, p.302)

[251] "This expectation may be another reason that the transformation between fiction and reality is so often, in fiction from Flaubert to Matrix and from Hoffmann to Coover, related to strong emotions and anomalous situations." (Mikkonen, K., 2006, p.302)

[252] "Thus fictional worlds and their particulars are simply neither actual nor possible worlds, no matter how easy it is for the writer to move a fictional person from one world to another (see Heterocosmica 226). Rather, Doležel's model fiction has the status of nonactualized possibles: fictional worlds are accessed through semiotic channels and by means of information processing only (physical entry and direct observation are unthinkable)." (Mikkonen, K., 2006, p.304)

[253] "In possible-worlds semantics, the boundary between fiction and nonfiction is usually perceived as an open one even if their opposition is also reaffirmed." (Mikkonen, K., 2006, p.304)

[254] "When reading or viewing fiction, one can and is urged to apply an ontological double standard, to move between various ontological assumptions and expectations." (Mikkonen, K., 2006, p.306)

[255] "But if this is so, then one must ask whether or not the convention of reading fiction in doubled ontological structure can change so much that due to this transformation, some text of fiction, communally categorized as such, would thereby be read as nonfiction." (Mikkonen, K., 2006, p.306)

[256] "As readers or viewers of fiction, however, we are supposed to simultaneously inhabit two different worlds with different ontological statuses, not just move from one world to the other." (Mikkonen, K., 2006, p.306)

introdução das novas tecnologias em que a criação de uma narrativa não depende só da história que se conta mas também de todo um mundo que se cria à volta dela, em que o consumidor processa não só a informação relativamente à história mas também toda a informação que retira de uma experiência audiovisual, é nesta consistência entre história e ambiente que se torna possível imergir os utilizadores em todo um novo mundo virtual.

9.3 - Sentir a ficção

O sentimento tem sido, há várias décadas, o foco de estudo empírico no campo da leitura literária. Para Miall & Kuiken (2002) "vários aspectos diferentes do sentimento têm sido estudados e teoricamente desenvolvidos" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)[257]. Vários investigadores como Cupchik (1994) e Kneepens & Zwaan (1994) foram capazes de identificar "diferentes tipos de resposta de sentimentos" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)[258], enquanto Oatley (1999, 2002) "descreveu a leitura como uma forma de simulação na qual a emoção é central" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)[259].

É necessário, num primeiro momento, perceber como os sentimentos funcionam durante uma experiência com uma obra de ficção, se estes podem "orientar a actividade interpretativa" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)[260] do utilizador sobrepondo-se aos aspectos cognitivos do indivíduo.

> "Primeiro, a medida em que os sentimentos são culturalmente determinados ainda é debatida, com posições construtivistas sociais, por um lado (Harre' , Averill) e posições pan-culturais, por outro (Izard, Epstein).
>
> Em segundo lugar, a controvérsia sobre a "primazia" do sentimento sobre a cognição continua por resolver (Zajonc, 1980). Embora Oatley & Johnson-Laird (1987) tenham argumentado contra a primazia do sentimento, provas da neurociência têm oferecido algum apoio (LeDoux, 1986).
>
> Terceiro, enquanto alguns estudiosos (Plutchik, Russell) continuam com modelos de emoção em que a valência e a intensidade são as principais variáveis subjacentes à aparente diversidade emocional, outros (Griffiths, 1997) argumentaram que as emoções são modulares - que funcionam de formas específicas de emoção e não de acordo com os princípios de um sistema unificado." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)[261]

Miall & Kuiken (2002) consideram essencial uma distinção entre emoções e sentimentos, definindo emoções a um nível mais básico (raiva, medo, tristeza) que "são

---

[257] "Feeling has been a focus for empirical studies of literary reading for over ten years. In that time, several different aspects of feeling have been studied and theoretically developed" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)

[258] "Perhaps most notably, Cupchik (1994) and Kneepens and Zwaan (1994) have identified different types of feeling response" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)

[259] "Oatley (1999, 2002) has described reading as a form of simulation in which emotion is central." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)

[260] "how feeling functions within reading experience. We have asked whether feeling may guide the reader's interpretive activity, doing so at a level more fundamental than the cognitive aspects of reading about which more is known." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)

[261] "First, the extent to which feelings are culturally determined is still debated, with social constructivist positions on the one hand (Harre´ , Averill) and pan-cultural positions on the other (Izard, Epstein).
Second, controversy about the ''primacy'' of feeling over cognition remains unresolved (Zajonc, 1980). While Oatleyand Johnson-Laird (1987) have argued against the primacy of feeling, evidence from neuroscience has offered some support (LeDoux, 1986).
Third, while some scholars (Plutchik, Russell) continue with models of emotion in which valence and intensity are the primary variables underlying apparent emotional diversity, others (Griffiths, 1997) have argued that emotions are modular—that they function in emotion-specific ways rather than according to the principles of a unified system. " (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.222)

menos prováveis de ocorrer durante a leitura do que os sentimentos subtis e fugitivos que não são tão prontamente nomeados" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223).[262]

Esta análise de Miall & Kuiken aos sentimentos durante uma experiência com obras de ficção, embora a sua análise seja feita no mundo da literatura, pode-se adaptar às diferentes formas audiovisuais. Esta análise dos sentimentos é importante já que podemos relacioná-la com os conceitos de transmissão e contágio explorados no capítulo anterior, em que Astapova (2020) refere-se à popularidade de um rumor como um cálculo multiplicativo entre importância e ambiguidade.

Através da análise dos sentimentos e dos diferentes tipos que se podem experienciar com uma obra de ficção é possível não só criar uma relação afectiva com o utilizador mas também, através dos diferentes momentos momentos da narrativa, criar *twists* que criem alguma ambiguidade e assim "prender-lhe" a atenção.

9.3.1 - Os tipos de sentimentos

Os mesmos autores identificaram diferentes sentimentos que se podem enquadrar dentro de quatro domínios. Em primeiro lugar os **sentimentos avaliativos** estes são sentimentos globais que se sentem em relação ao texto como o prazer ou a satisfação na sua leitura. Estes não são exclusivos da leitura, podem ser experimentados em diversos media, estes **"**não estão envolvidos na interpretação do texto; o seu principal objectivo é sustentar a leitura." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)[263]

> "Porque os sentimentos **avaliativos** dizem respeito ao texto como um todo, muitas vezes implicam sentimentos sobre sentimentos. Ou seja, alegria, prazer ou satisfação é uma resposta comum a sentimentos narrativos, sentimentos estéticos, ou mesmo sentimentos auto-modificadores." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, pp.223-224)[264]

Outro tipo de sentimentos que se pode identificar são os **sentimentos narrativos**, este referem-se "a aspectos específicos da sequência de eventos fictícios, tais como empatia com uma personagem ou ressonância com o humor de um cenário" (Miall, D. & Kuiken, D.,

[262] "Although the distinction between emotions and feelings remains unclear, we suggest that basic emotions such as anger, fear, or sadness are less likely to occur during reading than are the subtle and fugitive feelings that are not so readily named." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)

[263] "evaluative feelings are not involved in text interpretation; their primary role is to sustain reading." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)

[264] "Because evaluative feelings concern the text as a whole, they often entail feelings about feelings. That is, enjoyment, pleasure, or satisfaction is a common response to narrative feelings, aesthetic feelings, or even self-modifying feelings." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223-224)

2002, p.223)[265] sendo "motivados por acontecimentos e personagens do mundo imaginado do texto." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)[266]

> "[P]arece útil subdividir os sentimentos **narrativos** naqueles que envolvem reacções a outras personagens (por exemplo, simpatia com uma personagem) e aqueles que são partilhados com outras personagens (por exemplo, empatia com uma personagem). Em qualquer das formas, os sentimentos narrativos reflectem regularmente o texto. Quando os leitores sentem simpatia por uma personagem da história, por exemplo, os seus sentimentos reflectem frequentemente as atitudes expressas por um narrador simpático. Ou, quando empatizam de forma viva com o medo de um personagem, os sentimentos funcionam para representar mimeticamente esse aspecto da narrativa" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)[267]

Miall & Kuiken (2002) referem também um terceiro tipo de sentimentos, que são os **sentimentos estéticos** estes funcionam como "resposta aos componentes formais (genéricos, narrativos ou estilísticos) de um texto" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)[268]. Este tipo de sentimentos "reflectem um interesse acrescido, o que os leitores têm em mente quando relatam que as passagens dentro de um texto são tão marcantes que captam e prendem a sua atenção." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)[269], podendo também "indicar mais do que a apreciação dos aspectos formais de um texto; podem iniciar mudanças na compreensão do significado do texto por parte do leitor." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.225)[270]

Os **sentimentos auto-modificadores** são o quarto e último tipo de sentimentos identificado por Miall & Kuiken (2002), estes têm a capacidade de reestruturar "a compreensão do leitor da narrativa textual e, simultaneamente, o sentido de si próprio do leitor." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)[271]

---

[265] "narrative feelings toward specific aspects of the fictional event sequence, such as empathy with a character or resonance with the mood of a setting" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)

[266] "Narrative feelings are prompted by events and characters in the imagined world of the text." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)

[267] "it seems useful to subdivide narrative feelings into those that involve reactions to other characters (e.g., sympathy with a character) and those that are shared with other characters (e.g., empathy with a character). In either form, narrative feelings regularly mirror the text. When readers feel sympathy for a story character, for example, their feelings often reflect the attitudes expressed by a sympathetic narrator. Or, when empathizing in a lively manner with a character's fear, feeling functions to mimetically represent that aspect of the narrative." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)

[268] "aesthetic feelings in response to the formal (generic, narrative, or stylistic) components of a text, such as being struck by an apt metaphor" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)

[269] "Aesthetic feelings reflect heightened interest, what readers have in mind when they report that passages within a text are so striking that they capture and hold their attention." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224)

[270] "aesthetic feelings may indicate more than appreciation of the formal aspects of a text; they may initiate changes in the reader's grasp of the text's meaning." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.225)

[271] "self-modifying feelings that restructure the reader's understanding of the textual narrative and, simultaneously, the reader's sense of self." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.223)

9.3.2 - Os sentimentos modificadores e auto-modificadores

Segundo Miall & Kuiken (2002) os "**sentimentos modificadores** são auto-implicáveis e geram metáforas de um tipo particular: metáforas de identificação pessoal" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.232)[272]

> "As metáforas da identificação pessoal (Cohen, 1999) criam implicitamente uma classe ad hoc que é exemplificada por uma figura do texto e também inclui o leitor, transformando assim os sentimentos modificadores em sentimentos auto-modificadores. Os sentimentos auto-modificadores nesta forma são activos (Wilshire, 1982); o leitor assume implicitamente a perspectiva encarnada de uma figura no texto ("Eu sou X")." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.232)[273]

Um texto literário irá evocar mais do que um sentimento, podendo também evocar sentimentos opostos, sendo possível que um modifique o outro. Miall & Kuiken (2002) afirmam que, neste casos, "um sentimento deixa de ter uma qualidade auto-evidente e inequívoca; o que distingue a modificação de sentimentos é que um sentimento em particular é ele próprio desfamiliarizado; o sentimento já não significa o que parecia ter significado nas nossas experiências anteriores." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.233)[274].

Para Miall & Kuiken (2002) a "sequência de respostas constitui a modificação de um primeiro sentimento por segundo, e que pode ser considerada uma forma de **catarse**" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.234)[275].

> "Aristóteles parece ter definido por **catarse** a acção das emoções (de piedade e medo) ao serviço do restabelecimento da ordem, ou seja, da realização do "estado próprio" do público. Isto não deve ser entendido como a eliminação da emoção, "toda a paixão gasta", como muitos comentadores assumiram. Como F.L. Lucas afirmou, a catarse parece ter significado equilíbrio: "as próprias paixões são reduzidas a uma proporção saudável e equilibrada" (Lucas, 1966: 39)." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.234)[276]
>
> "Aqueles que são influenciados pela piedade ou medo, e toda a natureza emocional, devem ter uma experiência semelhante, e outros na medida em que cada um é susceptível a tais emoções,

---

[272] "modifying feelings are self-implicating and generate metaphors of a particular kind: metaphors of personal identification." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.232)

[273] "Metaphors of personal identification (Cohen, 1999) implicitly create an ad hoc class that is exemplified by a figure from the text and also includes the reader, thereby transforming modifying feelings into self-modifying feelings. Self-modifying feelings in this form are enactive (Wilshire, 1982); the reader implicitly is taking on the embodied perspective of a figure in the text (''I am X'')." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.232)

[274] "Since a literary text will usually evoke more than one feeling, or evoke opposed feelings, it will also be possible for one feeling to modify another. In this respect, a feeling ceases to have a self-evident, unambiguous quality; what is distinctive about modifying feelings is that a particular feeling is itself defamiliarized; the feeling no longer means what it had seemed to in our previous experiences of it." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.233)

[275] "this sequence of responses constitutes the modifying of a first feeling by a second, and that it can be considered a form of catharsis" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.234)

[276] "Aristotle appears to have meant by catharsis the action of the emotions (of pity and fear) in the service of restoring order, that is, of bringing about the ''proper state'' of the audience. This should not be taken to mean the elimination of emotion, ''all passion spent'', as many commentators assumed. As F.L. Lucas put it, catharsis appears to have meant balance: ''the passions themselves are reduced to a healthy, balanced proportion'' (Lucas, 1966: 39)." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.234)

> e todos são de uma forma purgada e as suas almas iluminadas e encantadas" (Aristóteles, 1941: 1315). (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.235)[277]

O objectivo na construção de uma narrativa que crie a suspensão da descrença é apelar aos sentimentos dos utilizadores, conhecer os tipos de sentimentos, como evocá-los e o efeito que podem ter torna-se essencial no desenvolvimento de uma narrativa.

[277] "Those who are influenced by pity or fear, and every emotional nature, must have a like experience, and others in so far as each is susceptible to such emotions, and all are in a manner purged and their souls lightened and delighted'' (Aristotle, 1941: 1315)." (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.235)

9.4 - Acreditar na ficção

9.4.1 - Imaginar e acreditar

> "A imaginação tem sido sempre uma das faculdades mais obscuras da mente humana. Trabalhos recentes sobre a imaginação na ciência cognitiva quase não dissipam todos os mistérios da imaginação. Mas as abordagens cognitivas podem iluminar uma característica central da imaginação - as notáveis semelhanças entre imaginar e acreditar." (Nichols, S., 2004, p.129)[278]

A possibilidade de explorar uma eventual correlação entre imaginar e acreditar fez com que este tema ascendesse "a um lugar de destaque na agenda dos investigadores que trabalham em teorias da imaginação, ficção e crença" (Nichols, S., 2004, p.129)[279]. Para Nichols (2004) estas "semelhanças entre imaginação e crença são em parte explicadas pela hipótese de que a imaginação e a crença estão num '**código único**'." (Nichols, S., 2004, p.129)[280].

9.4.2 - "O código único" (*The single code)*

Segundo Nichols (2004) esta hipótese do código único "fornece uma explicação unificada para uma vasta gama de semelhanças entre a imaginação e a crença" (Nichols, S., 2004, p.129)[281] e é, "de uma forma ou de outra, é abraçada pela maioria dos relatos cognitivistas contemporâneos de pretensão e imaginação" (Nichols, S., 2004, p.129)[282].

> "Na vida quotidiana, quando adquirimos novas crenças, fazemos rotineiramente inferências e actualizamos as nossas crenças. Ninguém sabe como este processo funciona, mas ninguém contesta que ele funciona. Tem de haver algum conjunto de mecanismos que servem de inferência e actualização, e podemos simplesmente utilizar outro agrupamento funcional para recolher estes mecanismos sob o título 'Mecanismos de Inferência'" (Nichols, S., 2004, p.130)[283]

---

[278] "The imagination has always been one of the darker faculties of the human mind. Recent work on the imagination in cognitive science scarcely dispels all the mysteries of the imagination. But cognitive approaches might illuminate one central feature of imagination—the striking similarities between imagining and believing" (Nichols, S., 2004, p.129)

[279] "The imagination has always been one of the darker faculties of the human mind. Recent work on the imagination in cognitive science scarcely dispels all the mysteries of the imagination. But cognitive approaches might illuminate one central feature of imagination—the striking similarities between imagining and believing" (Nichols, S., 2004, p.129)

[280] "The similarities between imagination and belief are partly explained by the hypothesis that imagination and belief are in a 'single code'. " (Nichols, S., 2004, p.129)

[281] "The single-code hypothesis provides a unified explanation for a wide range of similarities between imagination and belief." (Nichols, S., 2004, p.129)

[282] "the single-code theory, in one form or another, is embraced by most contemporary cognitivist accounts of pretense and imagination." (Nichols, S., 2004, p.129)

[283] "In everyday life when we acquire new beliefs, we routinely draw inferences and update our beliefs. No one knows how this process works, but no one disputes that it does work. There must be some set of mechanisms subserving inference and updating, and we can simply use another functional grouping to collect these mechanisms under the heading 'Inference Mechanisms'." (Nichols, S., 2004, p.130)

Assim, enquadrado numa perspectiva proposta cognitivista, “as representações imaginadas diferem das representações de crenças pela sua função.Tal como os desejos se distinguem das crenças pelos seus papéis funcionais característicos, assim também os fingimentos se distinguem das crenças." (Nichols, S., 2004, p.130)[284]

> “Adoptando uma abordagem cognitiva da imaginação, vale a pena salientar, fornece os recursos cruciais para articular a proposta de código único. Para a hipótese de código único é uma proposta sobre a relação entre certos tipos de representações e certos tipos de mecanismos cognitivos. Como resultado, a hipótese só pode ser enquadrada contra um pano de fundo de arquitetura cognitiva. Uma vez que se tenha colocado um fundo de componentes cognitivos, pode-se então explicar algumas diferenças de processamento entre imaginação e crença, notando que alguns destes componentes cognitivos são inspirados pelas crenças, mas não pela imaginação.“ (Nichols, S., 2004, p.131)[285]

Nichols (2004), utilizando uma linguagem computacional, considera que “as representações na caixa da imaginação e as representações na caixa de crenças estão no ‘mesmo código’” (Nichols, S., 2004, p.131)[286] devido às relações e semelhanças entre elas, como tal “os mecanismos que recebem a entrada da caixa imaginada e da caixa de crenças tratarão as representações paralelas muito da mesma maneira.” (Nichols, S., 2004, p.131)[287]

> “A afirmação central da hipótese de código único é que um mecanismo que toma representações imaginadas como input processará essas representações tanto quanto processaria representações de crenças isomórficas. Como resultado, os teóricos da simulação offline são plausivelmente vistos como teóricos de código único. Pois eles sustentam que vários mecanismos mentais processam "crenças imaginadas", tal como as crenças reais.” (Nichols, S., 2004, p.131)[288]

---

[284] “The natural cognitivist proposal, then, is that pretense representations differ from belief representations by their function. Just as desires are distinguished from beliefs by their characteristic functional roles, so too pretenses are distinguished from beliefs.” (Nichols, S., 2004, p.130)

[285] “Taking a cognitive approach to imagination, it is worth emphasizing, provides the crucial resources for articulating the single-code proposal. For the single-code hypothesis is a proposal about the relation between certain kinds of representations and certain kinds of cognitive mechanisms. As a result, the hypothesis can only be framed against a background of cognitive architecture. Once one has posited a background of cognitive components, one can then explain some processing differences between imagination and belief by noting that some of these cognitive components take input from beliefs but not from imagination. ” (Nichols, S., 2004, p.131)

[286] “the representations in the pretense box and the representations in the belief box are in the “same code,” to adopt a computational locution.” (Nichols, S., 2004, p.130)

[287] “If pretense representations and beliefs are in the same code, then mechanisms that take input from the pretense box and from the belief box will treat parallel representations much the same way.” (Nichols, S., 2004, p.130)

[288] “The core claim of the single-code hypothesis is that a mechanism that takes pretense representations as input will process those representations much as it would process isomorphic belief representations. As a result, offline simulation theorists are plausibly viewed as single-code theorists. For they maintain that several mental mechanisms process “pretend beliefs” just like real beliefs. ” (Nichols, S., 2004, p.131)

9.4.3 - Da imaginação à crença

A partir do consumo de ficção, independentemente do meio utilizado, constrói-se "um conjunto de representações na caixa da imaginação" (Nichols, S., 2004, p.131)[289]. Estas representações "distinguem-se das crenças pelos seus papéis funcionais, mas não são sistematicamente distinguidas das crenças em termos de conteúdo" (Nichols, S., 2004, p.131)[290].

Segundo Nichols (2004), os sistemas responsáveis pelo processamento de informação lidam com essas representações imaginadas da mesma forma como lidariam com crenças. Assim, segundo esta "hipótese de código único, se um mecanismo toma as representações fingidas como input, esse mecanismo processará a representação fingida da mesma forma que processaria uma crença isomórfica" (Nichols, S., 2004, p.131)[291] podendo assim explicar-se que, não poucas vezes, ao consumirmos ficção, esta provoque respostas afectivas reais, como medo, ansiedade, alegria, felicidade, etc.

> "Uma vez que as representações fingidas geradas pelo envolvimento com a ficção estão no mesmo código que as crenças, estas representações fingidas serão processadas por mecanismos afectivos muito da forma como as crenças isomórficas seriam processadas." (Nichols, S., 2004, p.133)[292]

Para Nichols (2004), se quer as representações imaginadas são processadas pelo mesmo sistema que as crenças, então, também elas obtêm as mesmas respostas, e têm que seguir as mesmas regras, obedecendo à moral individual de cada um, assim "a hipótese de código único também fornece uma explicação natural para a resistência imaginativa moral" (Nichols, S., 2004, p.136)[293].

Aqui reside um dos conceitos chave desta dissertação, esta relação entre imaginar e acreditar é fundamental uma vez que o objectivo é utilizar algo fictício que possa afectar ser transposto para a realidade. A utilização da suspensão da descrença, que é algo temporário e normalmente com o objectivo de entreter o utilizador com uma obra de ficção, que aqui pretendemos que tenha um efeito real, mas para que isso seja possível é necessário perceber esta relação entre a imaginação e a crença do código único.

---

[289] "In consuming fiction, one (or one's cognitive mechanisms) constructs a set of representations in one's pretense box." (Nichols, S., 2004, p.131)

[290] "The representations being put into the pretense box are distinguished from beliefs by their functional roles, but they are not systematically distinguished from beliefs in terms of content." (Nichols, S., 2004, p.131)

[291] "In consuming fiction, then, the inferential systems process the pretense representations much as the inferential systems would process isomorphic beliefs. On the single-code hypothesis, if a mechanism takes pretense representations as input, that mechanism will process the pretense representation much the same way it would process an isomorphic belief." (Nichols, S., 2004, p.131)

[292] "Since the pretense representations generated by engaging with the fiction are in the same code as beliefs, these pretense representations will be processed by affective mechanisms much the way isomorphic beliefs would be processed." (Nichols, S., 2004, p.131)

[293] "If we suppose that pretense representations get processed by our moral response mechanisms, then the single-code hypothesis also provides a natural explanation for moral imaginative resistance. For the moral response mechanisms will treat pretense representations as they treat isomorphic belief representations." (Nichols, S., 2004, p.131)

Capítulo 10 - Descrição de projectos

Além da exposição teórica dos dos conceitos de autores-chave para a definição do âmbito conceptual desta dissertação descritos até este capítulo, é também fundamental fazer uma análise de antecedentes de projectos considerados relevantes e representativos, enquadrando-os consoante os conceitos considerados chave desta exploração teórica.

Estes projectos definem um universo do que tem sido desenvolvido ao nível académico, que nos permitirá encontrar oportunidades de actuação, introduzindo os conceitos mais relevantes desta dissertação.

10.1 - Introdução dos projectos

Uma Unidade de Investigação que trabalha neste campo é o HEI-Lab, que faz parte da Universidade Lusófona. Este é um laboratório multidisciplinar que está integrado no departamento de Psicologia, envolvendo não só a Psicologia, mas também os cursos de Videojogos e Design.

Nos últimos três anos o HEI-Lab desenvolveu mais de 40 projectos, na sua larga maioria para investigação científica e para intervenção num âmbito terapêutico.

Para análise do que tem sido produzido neste âmbito, escolheram-se 6 projectos que foram desenvolvidos nos últimos 3 anos. Esta escolha foi feita pela sua diferenciação e também por serem representativos daquilo que é desenvolvido, não só no Universo do HEI-Lab ou do nosso país, mas por representrem também aquilo que é feito a nível mundial na *Academia*.

10.2 - Introdução dos conceitos

10.2.1 - Realidade vs. Fantasia

Nesta relação considera-se se a aplicação se inclui num mundo mais realista ou fantasioso ao nível gráfico, e se o ambiente é conhecido ou se deixa espaço à imaginação do “jogador” para criar a sua própria história relativa ao mundo onde se insere.

Usando a ideia de sentimento narrativo de Miall & Kuiken (2002), referindo-se a sentimentos "motivados por acontecimentos e personagens do mundo imaginado do texto" (Miall, D. & Kuiken, D., 2002, p.224), permitindo a evocação de emoções através de um cenário explorado no capítulo 9 desta dissertação.

Figura 1 – Destiny 2, Bungie (2017)

Sendo este tipo de cenários mais distante do realismo, evita de certa forma a associação de ideias do Sistema 1 (Kahneman, 2011), explorado nos capítulos 3 e 8 desta dissertação, que implica a utilização do sistema cognitivo rápido e automático, que possa estar associado ao participante e que possa afectar imersão e os resultados da experiência.

Relacionando os efeitos de imersão com a forma como Kahneman (2011) define os nossos processos de decisão, podemos interpretar uma quesbra de imersão como um momento em que o sistema 2 se sobrepõe ao sistema 1. Criando um momento de tensão e alerta em que a racionalidade se sobrepõe aos nossos processos automáticos, interrompendo a execução de tarefas automáticas ou um estado de fluxo (flow), definido como um momento de "experiência ótima ('optimal experience')" (Kahneman, D., 2011, p. 33), em que é possível estar concentrado e desempenhar tarefas trabalhosas, sem ser necessário "empenho do autocontrole, desse modo liberando os recursos para serem dirigidos à tarefa que se apresenta." (Kahneman, D., 2011, p. 33)

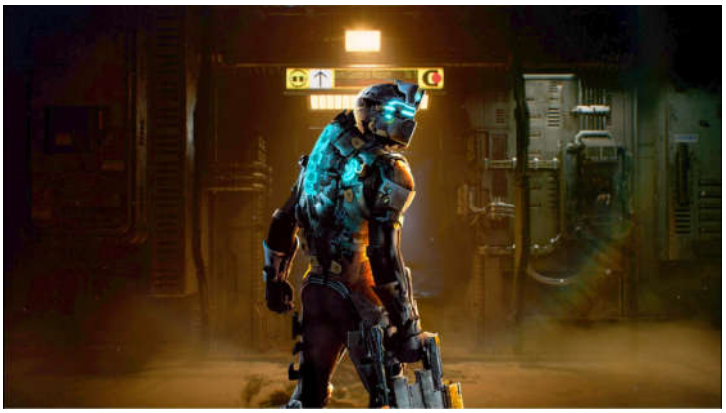


Figura 2 - Dead Space, Electronic Arts (2008), Remake (2023)

Nesta distinção entre realidade e fantasia, importa também recuperar o conceito de *priming* de Kahneman (2011), definido como a manipulação do Sistema 1, processo rápido e automático de decisão, que, através de um processo de activação associativa, permite a introdução de ideias e das associações que daí advêm, influenciando as respostas automáticas do sistema 1 e manipulam o sistema 2 de forma a justificar as respostas.

Por exemplo, se o individuo se encontra num autocarro em andamento numa cidade, em oposição se este se encontrar numa nave a orbitar no espaço. Neste último, o contexto do ambiente abre espaço à imaginação e à vontade de explorar o espaço, no primeiro, sendo um ambiente conhecido, este sabe que tem que aguardar que o autocarro pare para sair ou não.

10.2.2 - Ficção vs. Não-ficção

Nesta comparação o objectivo é analisar as interações e as mecânicas, se o input do jogador/participante no jogo/aplicação são interações normais e quotidianas. Aqui importa também considerar se esta seria uma situação ou contexto em que uma pessoa se pudesse encontrar no seu dia-a-dia.

Figura 3 – Valheim, Iron Gate Studio (2021)

Butter & Knight (2020) por sua vez definem narrativas ficcionais como narrativas que dramatizam os seus cenários e apelam à imaginação, e narrativas factuais como discursivas que se baseiam em elementos reais e não fictícios.

Por exemplo, estar num supermercado com uma lista de compras, num lado do espectro, do outro utilizar diferentes tipos de ingredientes recolhidos no *gameworld* (ervas, flores, fungos, etc.) para criar poções ou explosivos. Esta separação de conceitos baseia-se na forma como Mikkonen (2006) descreve a ficção como uma possibilidade de desfiguração que requer a introdução do participante num novo mundo não real.

10.2.3 - Produção vs. Consumo

Nesta relação os projectos vão ser analisados no que se refere à intenção produtiva ou se eles se limitam apenas ao consumo. Desmurget (2021) distingue estes dois conceitos, definindo produção como a possibilidade de utilizar uma plataforma digital ou software como forma a criar conteúdo; e consumo definido como o uso da plataforma como forma de recreação ou entretenimento.

Para esta análise considera-se se a aplicação é desenvolvida exclusivamente para ser consumida pelo utilizador ou se, por outro lado, o utilizador pode intervir e "afectar" o conteúdo de forma a produzir a sua própria história.

Por exemplo, as aplicações *Dreams* e *Garry's Mod* permitem ao utilizador, usando as ferramentas existentes, criar o seu próprio jogo ou o Minecraft que permite criar mundos virtuais, do outro lado temos um filme que, na sua generalidade, é exclusivamente para ser consumido tal como foi idealizado e produzido pelos autores. Aqui também importa realçar que diversas aplicações abrangem todo o espectro, como o *Youtube*, *Instagram*, *TikTok*, etc., em que o conteúdo é produzido e consumido dentro das aplicações, podendo os consumidores e os produtores de conteúdo ser os mesmos indivíduos.

10.2.4 - Retorno directo vs. Retorno diferido

Figura 4 - Recriação de King's Landing (Game of Thrones) no jogo Minecraft desenvolvida por um jogador

Nesta relação considera-se tanto Desmurget (2021) na sua descrição de uso presente e uso futuro, como Suzman (2020) na sua definição das economias de retorno, directo ou diferido. Sendo o objectivo comparar os efeitos da aplicação no indivíduo ao longo do tempo, se esta é uma aplicação de utilização única sem efeitos a longo prazo e se é uma aplicação de uso recorrente que visa produzir efeitos a médio/longo prazo.

10.2.5 - Tomadas de decisão - Pessoa vs. Sistema

Aqui é feita a comparação nas tomadas de decisão ao longo do jogo ou aplicação, utilizando-se a definição que Taleb (2018) faz das duas formas de tomadas de decisão. Segundo o autor quando as tomadas de decisão partem da pessoa, estas são centralizadas há uma responsabilização do indivíduo, quando as tomadas de decisão são feitas pelo sistema, há uma descentralização das tomadas de decisão, não é uma pessoa a decidir mas um sistema criado para o efeito, eliminando-se este factor de risco.

Para esta análise importa ver se as tomadas de decisão do utilizador no uso das aplicações são definidas pelo jogo ou se o jogador ou participante tem influência no tempo e sequência das acções.

Importa referir aqui que as tomadas de decisão da pessoa em jogos são muito relativas, já que estas estão dependentes dos recursos, sendo limitadas pelo código, mecânicas e animações existentes. Independentemente de se tratar de uma pequena aplicação feita para investigação científica ou um jogo AAA[294] como o Grand Theft Auto V[295], as tomadas de decisão da pessoa estarão sempre limitadas pelos recursos.

Figura 5 – Grand Theft Auto V, Rockstar (2013)

[294] Os termos Indie, A, AA, AAA na indústria dos videojogos são aplicados a um jogo consoante a sua duração de jogo, developers envolvidos e capital investido na produção.

[295] Este jogo é um dos títulos mais lucrativos de sempre considerando qualquer uma das indústrias do ramo do entretenimento (música, cinema, videojogos, etc.) com 9 mil milhões de dólares (vgsales.fandom.com/wiki/List_of_highest-grossing_video_games), no cinema o filme mais lucrativo é Avatar (2.9 mil milhões)

10.2.6 - Sistema 1 vs. Sistema 2

Utilizando a relação que Kahneman (2011) entre estes sistemas, sendo o sistema 1 definido por processos rápidos, automáticos e irracionais; e o sistema 2 definido por processos lentos, laboriosos e racionais. O objectivo nesta comparação é relacionar se a utilização de uma aplicação ou jogo, "obriga" à utilização de um dos sistemas, se por um lado apela mais ao lado reativo e irracional, procurando respostas imediatas, ou se o objectivo é utilizar a parte mais racional do cérebro, implicando um maior esforço cognitivo.

Esta correlação é utilizada recorrentemente pela indústria dos videojogos procurando simular o estado de fluxo (flow state) em que acções do sistema 2 são produzidas despendendo a energia que seria necessária para executar acções do sistema 1. O conceito de fluxo, introduzido pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (1990) e referenciado por Kahneman como resultado de equilibrio entre sistema 1 e sistema 2 que resulta numa "experiência ótima ('optimal experience')" (Kahneman, D.,2011, p. 33).

No que diz respeito aos videojogos, este estado de fluxo (flow state) é feito através da introdução de dificuldade ao longo do jogo em que o objectivo é que o nível de conhecimento necessário para executar a tarefa se equipare às habilidades adquiridas pelo jogador.

10.2.7 - Narrativo vs. Não-narrativo

Figura 6 – Gráfico representativo de fluxo de Mihaly Csikszentmihalyi (1990)

Usando a forma como Leone et al. (2020) descrevem os princípios da construção de narrativas, com a introdução de enredo e história, criação de tensão narrativa, culminação e introdução e construção de personagens, conceitos que forma explorados no capítulo 8 desta dissertação, pretende-se analisar se as aplicações introduzem ou não estes elementos narrativos, não só ao longo da aplicação, com a introdução de uma história que é experienciada pelo utilizador mas também como forma de contextualizar a acção em que o jogo decorre. Por exemplo, os filmes da saga Star Wars, todos são precedidos de texto que enquadram o início da acção e a enquadram na narrativa, dando-se depois início ao filme.

10.2.8 - Pensamento analítico vs. Intuição

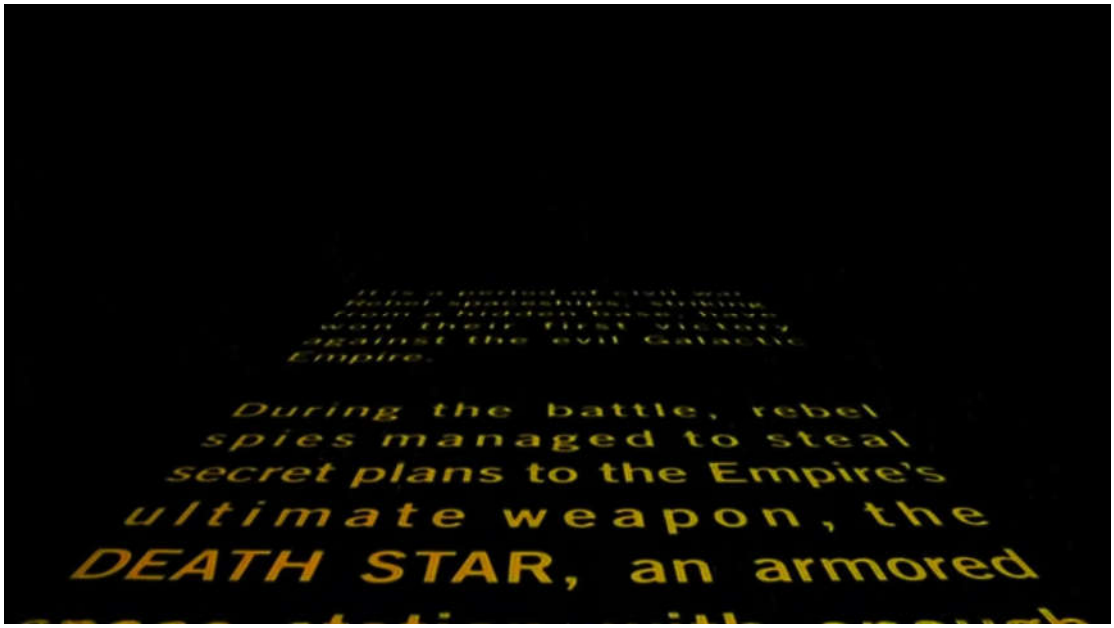


Figura 7 – Abertura de Star Wars: Episode IV – A New Hope (1977)

Utilizando a relação feita por Prooijen et al. (2020), pretende-se comparar se a aplicação recorre a conhecimento ou experiências anteriores ou se estas apelam apenas ao pensamento intuitivo do utilizador. Este foi definido no capítulo 8 desta dissertação como "processos cognitivos automáticos de percepção de padrões e detecção de agências" (van Prooijen, J.-W. et al., 2020, p.172) que tem origem no sistema 1, enquanto que o pensamento analítico tem origem no sistema 2 e recorre a processos racionais de análise de informação previamente recolhida e baseada em provas e dados empíricos.

Aqui também é importante referir, que esta relação pode ser subjectiva já que, por vezes, a experiência pode levar a que pensamento analítico seja utilizado de forma intuitiva, por exemplo, um jogo de Sudoku que, embora seja algo que supostamente apela somente ao pensamento analítico, a experiência e nível do jogador, pode levar a que, dependendo da

dificuldade, este puzzle seja feito quase de forma intuitiva, esta facilidade de utilização de pensamento analítico pode também ser vista na perspectiva de estado de fluxo de Csikszentmihalyi (1990).

10.3 - Projecto 1 - What's behind door number 2?

Este foi um projecto desenvolvido para investigação. O objectivo era medir níveis de ansiedade através da recolha de dados fisiológicos durante a experiência, analisando as respostas do participante consoante a introdução sucessiva de eventos.

Figura 8 – Projeto: What's behind door number 2
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2022

A aplicação consiste num "jogo" de exploração num ambiente sombrio, recriando uma atmosfera de terror com a integração de mecânicas estereotipadas de titulos do género com a introdução de *jump scares*. O objectivo era medir a diferença nas respostas fisiológicas (batimento cardíaco e respiração) resultantes de alterações nos níveis de ansiedade revelados mediante as duas condições da experiência. Na primeira o participante utilizava a sua mão para interagir com a maçaneta da porta e abrir a porta devagar, na segunda condição o utilizador interagia com a porta e esta abria automaticamente.

O layout desta aplicação consiste em duas salas, dois corredores e quatro portas, tendo o participante que dar quatro voltas sem poder voltar para trás já que só é possível interagir com a maçaneta por um dos lados. Durante o percurso, consoante a posição do participante no mapa, este iria "disparar" eventos, quer sonoros quer físicos (queda de objectos). No final os dados seriam utilizados para comparar se a existência de uma diferente mecânica de interação com as portas iria produzir diferenças na resposta fisiológica do participante (batimento cardíaco e respiração).

Na análise final dos dados, concluiu-se que, após a primeira volta ao percurso, os dados fisiológicos dos participantes estabilizavam e eram comparáveis à *baseline* recolhida antes de se iniciar a experiência.

10.3.1 - Análise do projecto

Fazendo uma análise da aplicação utilizando os conceitos definidos, sendo esta uma aplicação que procura medir os níveis de ansiedade, centra-se muito nas respostas **intuitivas** e no **Sistema** 1 já que a ideia é obter reacções automáticas e irracionais do participante.

Esta decorre numa casa que supostamente estaria assombrada, e em que os diversos sons e eventos indiciam a presença de espíritos. Não há qualquer elemento narrativo na aplicação que expliquem os eventos que estão a decorrer, ou qual o contexto do participante na experiência com o porquê de estar naquela casa.

Esta ausência de elementos narrativos como enredo, história, tensão narrativa, culminação, motivos adjacentes, etc., descritos por Leone et al. (2020) e explorados no capítulo 8 desta dissertação acabam por limitar a imersão na experiência e, em consequência disso, afectar a precisão dos dados recolhidos e as conclusões que se podiam tirar caso esta aplicação apresentasse estes elementos narrativos.

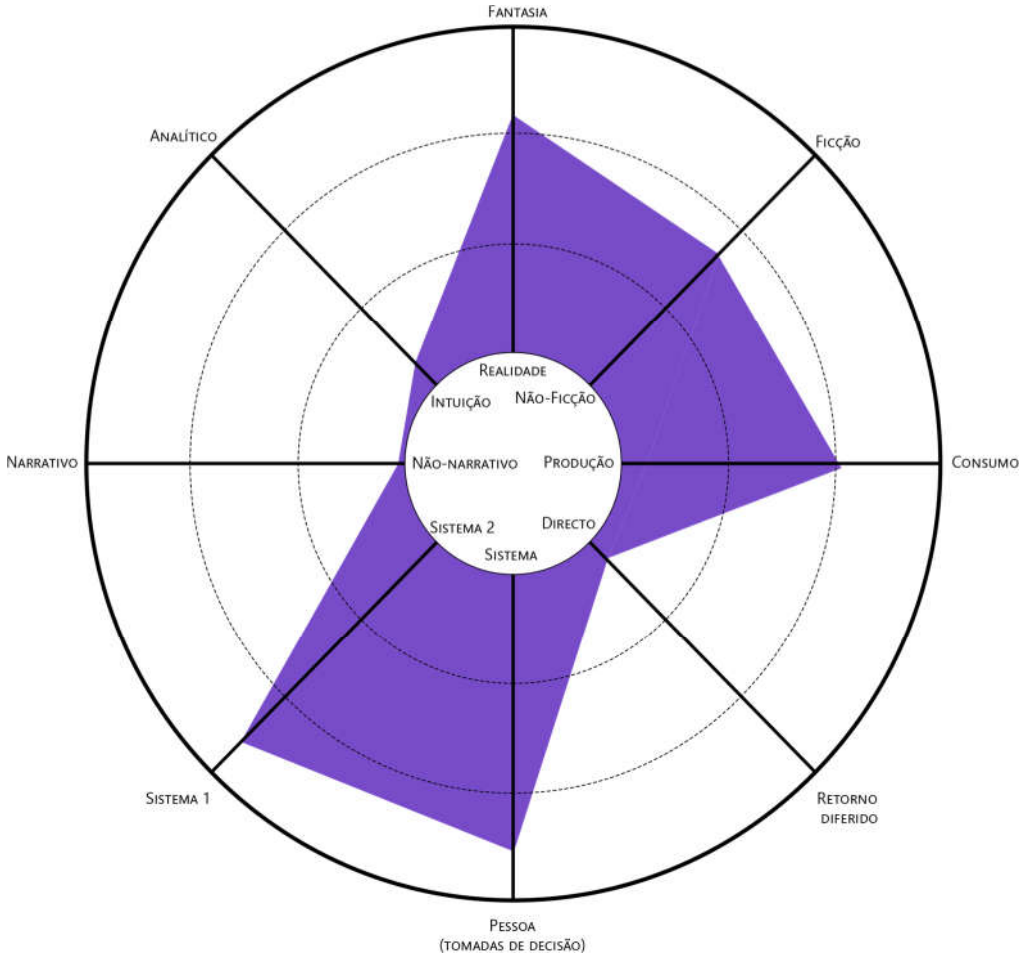


Figura 9 - Gráfico referente à aplicação “What’s behind door number 2?

10.4 - Projecto 2 - LPCC

Este projecto foi desenvolvido para a Liga Portuguesa Contra o Cancro, como forma de ajudar pacientes em remissão a voltar e a ser reintegrados na sua vida normal. O objectivo da aplicação, no que diz respeito a mecânicas, é recordar os pacientes das dificuldades que passaram, e da forma como as superaram para chegar onde estão hoje.Este processo seria feito através do uso de imagens fornecidas pelo paciente e áudio da sua voz descrevendo a imagem.

Figura 10 – Projecto LPCC (Liga Portuguesa Contra o Cancro)
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2022

Esta aplicação foi desenvolvida para funcionar como se fosse uma série da Netflix da jornada de um paciente. Este cria um episódio, dá-lhe um título, introduz fotografias que se encaixem na história que quer contar, e grava um áudio descrevendo, a cada imagem, o que ela representa, o que sentia na altura, etc. No final, a aplicação gera um episódio com as imagens e o áudio que seria reproduzido na íntegra e o utilizador poderia assistir.

10.4.1 - Análise do projecto

Este projecto baseia-se na produção de conteúdo por parte do paciente, que constrói a sua própria narrativa em cada episódio, episódios esses que baseiam na realidade e nos momentos que passou durante o seu tratamento, apelando ao seu pensamento analítico e ao Sistema 2. Cada episódio é construído para um eventual uso futuro, já que após a produção do conteúdo, todos os episódios ficam gravados dentro da aplicação e podem ser visualizados posteriormente.

A aplicação fornece as ferramentas e as tomadas de decisão esta são todas da parte da pessoa, que produz o seu episódio e conta a sua história construindo uma narrativa relacionando as imagens à história que conta.

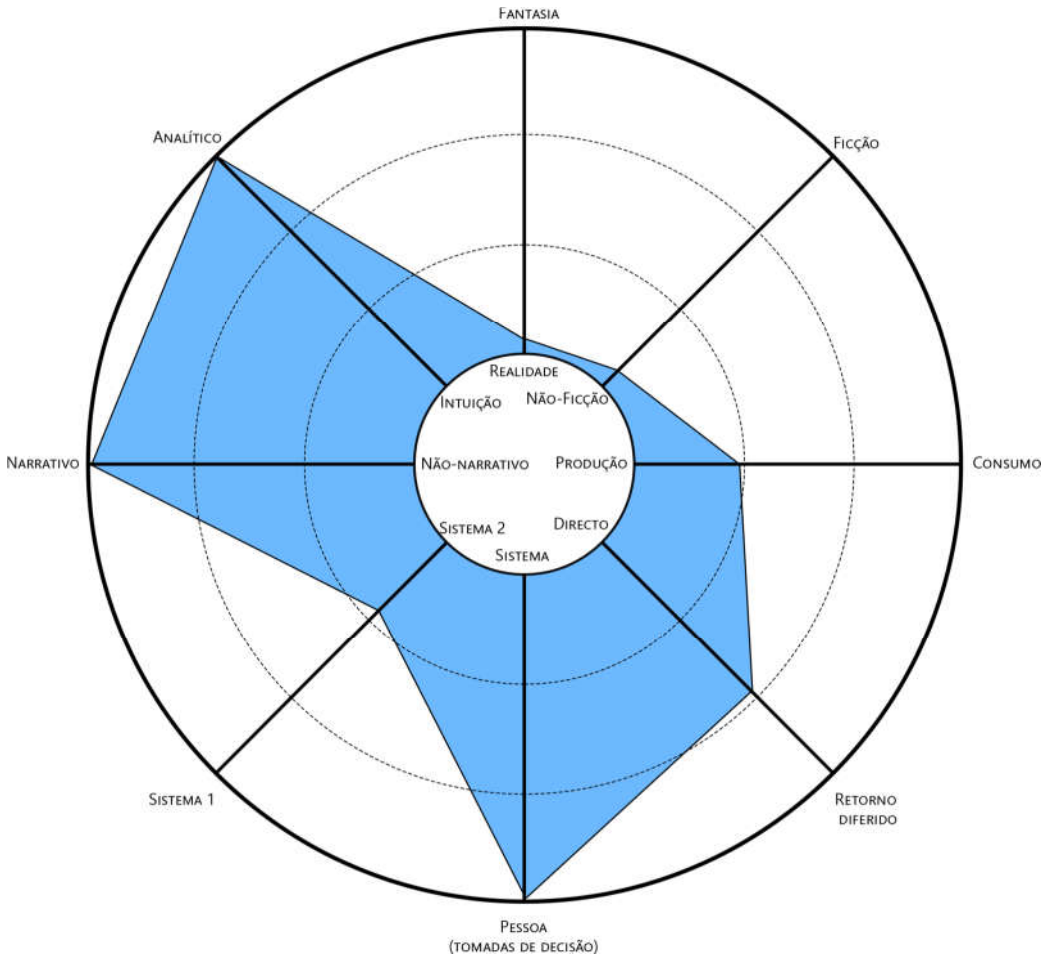


Figura 11 - Gráfico referente à aplicação “LPCC”

10.5 - Projecto 3 - Conformity

Este projecto foi desenvolvido como uma recriação de uma das experiências clássicas da Psicologia de Solomon Asch que, nos anos 1950, desenvolveu diversas experiências e estudos de forma a perceber o conformismo social e de como as pessoas reagem sob pressão dos seus pares.

Figura 12 - Conformity
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2020

Esta experiência que foi recriada consistia na colocação de um participante numa sala com diversas pessoas. Todas elas fazem parte da experiência sem o conhecimento do participante, às quais eram exibidas linhas (figura 12). O objectivo era dizer qual das três linhas apresentadas (A, B, ou C, na figura 12), representava a da esquerda (X, na figura 12). Aqui iria analisar-se a resposta do participante, depois de todos os outros intervenientes darem a resposta errada, se este iria responder correctamente, ou se iria dar a mesma resposta dos outros.

No desenvolvimento da aplicação foi gravado áudio de voz para os diversos participantes e recriado um sistema multiplayer para dar a ideia ao participante de que estariam outras pessoas na sala com ele e, assim, verificar a sua resposta.

Esta aplicação foi desenvolvida em 2020 como forma de poder também se estudar os comportamentos das pessoas em pandemia, e analisar o seu processo de decisão mediante as condições da tarefa.

Esta aplicação tinha no total 5 condições diferentes, que na prática eram só três, já que, dependendo do sexo do participante, este era colocado numa sala com mulheres ou homens, utilizando ou não máscaras cirúrgicas que, no momento em que a recolha foi feita, o

seu uso era obrigatório, em vitude da pandemia de Covid-19. As cinco condições eram: homens sem máscara, homens com máscara, mulheres sem máscara, mulheres com máscara e *baseline*. Na condição de *baseline,* o participante estava na sala apenas com o terapeuta, sem a influência de qualquer outro "participante" e das suas respostas.

10.5.1 - Análise do projecto

Esta é uma aplicação muito simples que se foca acima de tudo no Sistema 1 e nas respostas instintivas do participante, se a sua intuição é seguir a resposta dos outros, embora errada, ou se decide dar a resposta correcta. Tendo sido feita uma recriação realista de um ambiente onde decorrem este tipo de experiências, que neste caso foi uma sala de aula. Não existe na aplicação nenhum elemento narrativo, nem é dado ao utilizador nenhum contexto sobre o objectivo da experiência.

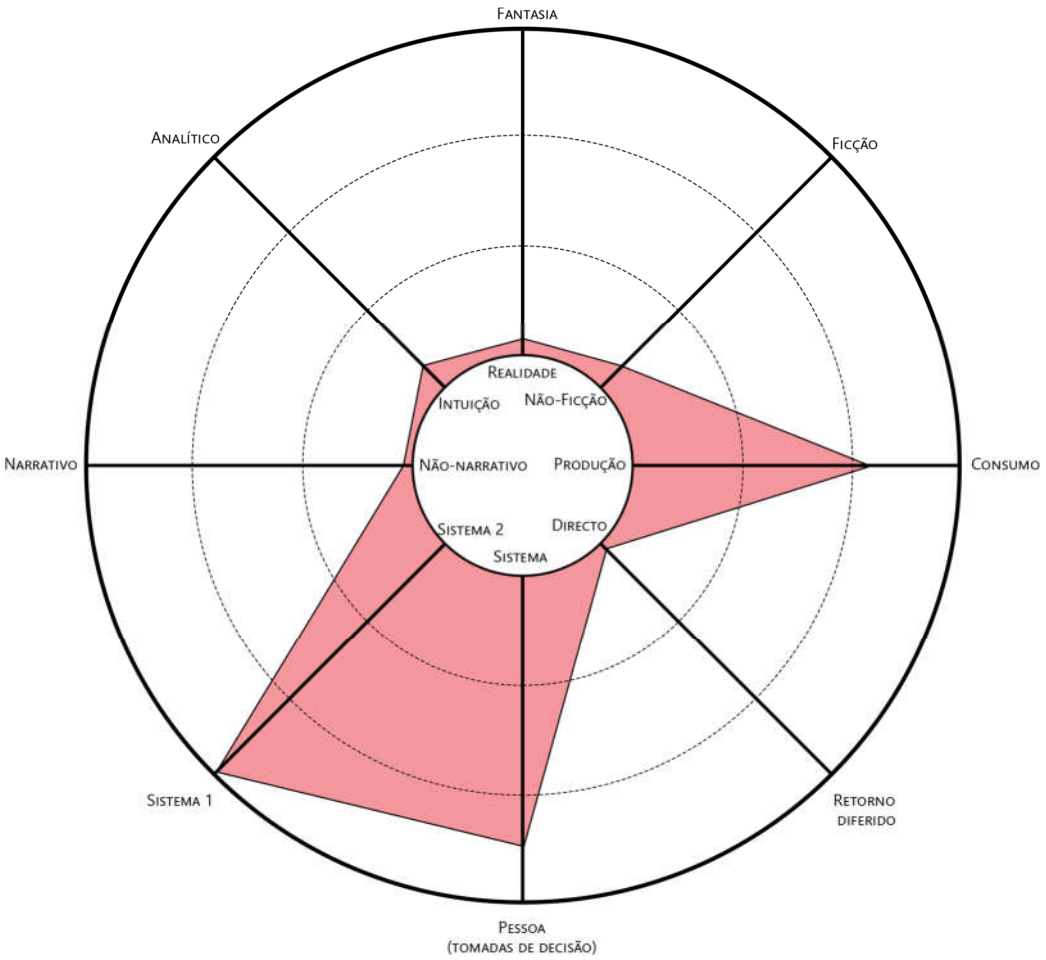


Figura 13 - Gráfico referente à aplicação "Conformity"

10.6 - Projecto 4 - Dissonance

Tal como o projecto anterior, este também é uma recriação de uma das experiências clássicas da Psicologia, em que o objectivo é analisar a dissonância cognitiva do participante, já que depois de ter de fazer uma tarefa extremamente aborrecida, em troca de uma recompensa, se iria deixar uma mensagem para um próximo participante a elogiar a experiência e o tempo que passou a executá-la

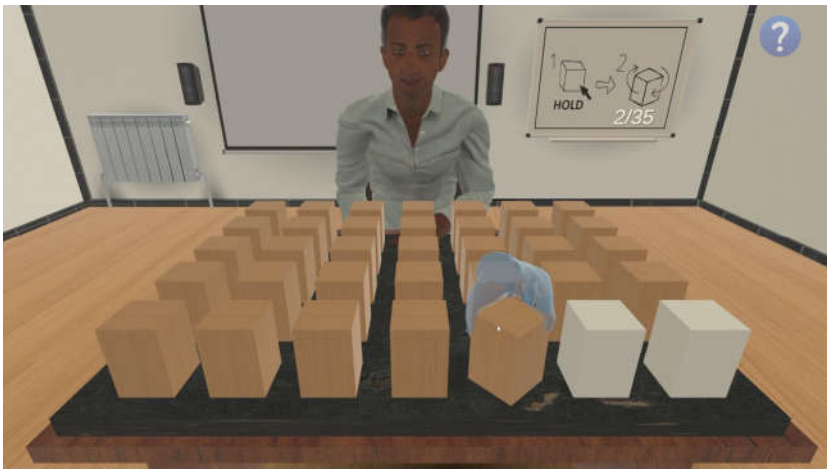


Figura 14 - Dissonance
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2020

Este também foi um projecto desenvolvido em 2020 para estudar o comportamento em pandemia e a sua capacidade de dissociar as suas palavras da experiência que viveu, mentindo apenas para receber uma recompensa.

Esta aplicação consiste na rotação de 35 cubos em que cada cubo demora entre 75 a 90 segundos a completar uma rotação, com o total da experiência a durar entre 45 e 50 minutos.

10.6.1 - Análise do projecto

Apesar de, numa primeira fase esta aplicação focar-se mais na intuição e no sistema 1, já que o objectivo aqui é apenas rodar cubos, o objectivo da experiência é perceber se depois do participante ter passado tanto tempo a fazer uma tarefa tão aborrecida, qual a sua tomada de decisão no final, analisando-se o grau de dissonância cognitiva entre o que o participante acabou de experienciar e aquilo que vai documentar a elogiar a experiência.

Assim, numa segunda fase, esta experiência foca-se mais no pensamento analítico do participante e na forma como ele constrói a sua própria narrativa

No que diz respeito às tomadas de decisão, na primeira fase estas são exclusivamente do sistema mas o objectivo da aplicação é analisar a segunda fase e o momento de dissonância cognitiva em que o participante decide se mente ou não em relação à sua experiência, nesse momento a tomada de decisão é exclusivamente do utilizador, não só na decisão se mente ou não mas no texto que vai escrever a descrever a sua experiência ao utilizar a aplicação.

Esta, tal como a experiência anterior consiste na recriação de uma experiência clássica da psicologia, não tendo qualquer elemento narrativo, mostrando um cenário realista e sem qualquer elemento de ficção.

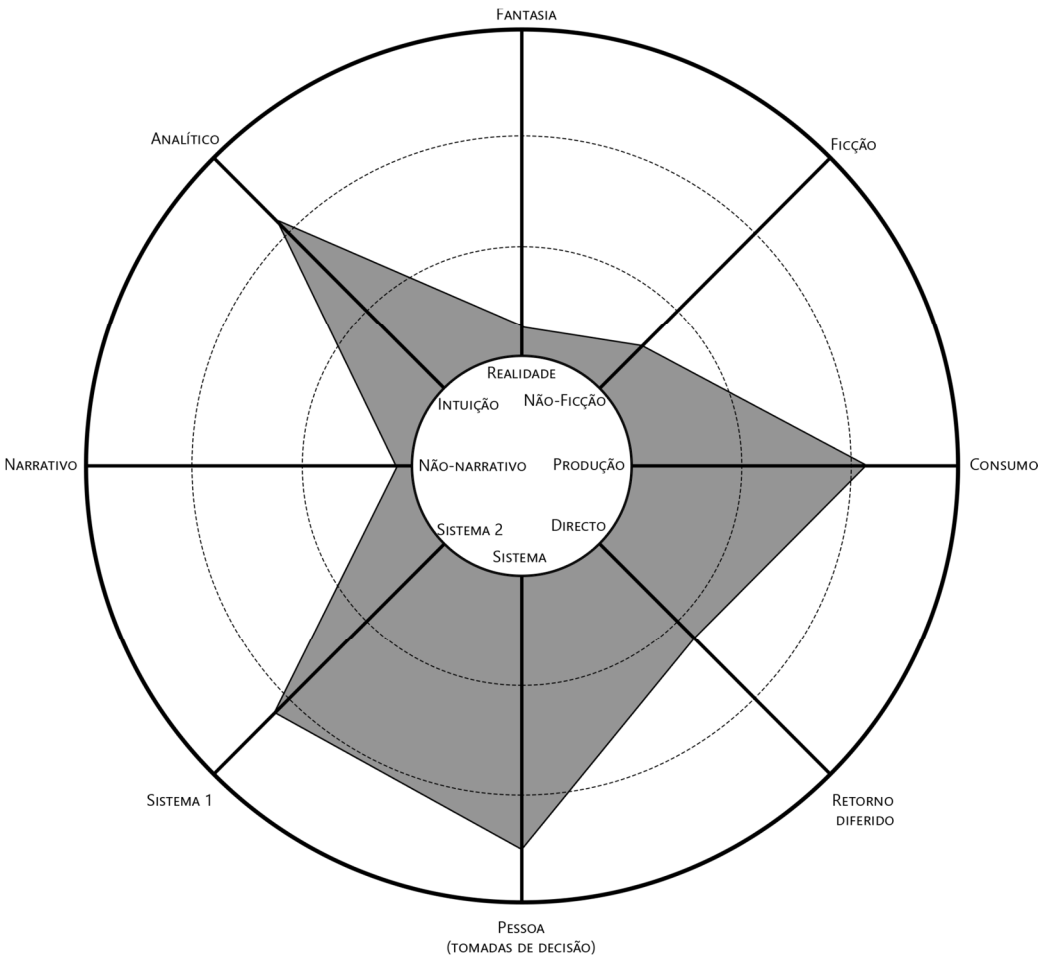


Figura 15 - Gráfico referente à aplicação “Dissonance”

.

10.7 - Projecto 5 - Com@Rehab

O projecto Com@Rehab foi concebido para intervenção terapêutica, visando uma utilização contínua e recorrente, esta foi feita para pessoas com problemas de coordenação ou mobilidade reduzida, causadas por acidentes ou AVCs, por exemplo, que têm dificuldade em executar tarefas quotidianas, com o objectivo de melhorar a mobilidade e apresentar resultados a médio/longo prazo.

Nesta aplicação o participante é colocado num chuveiro em que tem que fazer movimentos normais quando está a tomar banho, estes são movimentos que pessoas nestas condições têm dificuldade em executar no seu estado actual.

Figura 16 – Projecto Com@Rehab
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2022

O objectivo desta aplicação não é substituir os exercícios de reabilitação tradicionais que estas pessoas têm que fazer diariamente, mas servir como complemento a esse tratamento como forma de medir com maior precisão o progresso do paciente.

10.7.1 - Análise do projecto

Esta é uma aplicação concebida para uso recorrente que tem como objectivo alcançar objectivos a longo prazo, como suporte da reabilitação do paciente. Focando-se no Sistema 1 e na repetição intuitiva de movimentos quotidianos como forma de, não só retreinar os membros superiores como também, recriar a memória muscular do paciente que por motivos de saúde sofre de problemas de coordenação ou mobilidade reduzida.

O paciente é colocado num cenário realista, sem qualquer contexto narrativo, apenas lhe é dito para repetir os movimentos apresentados por uma animação que serve de tutorial.

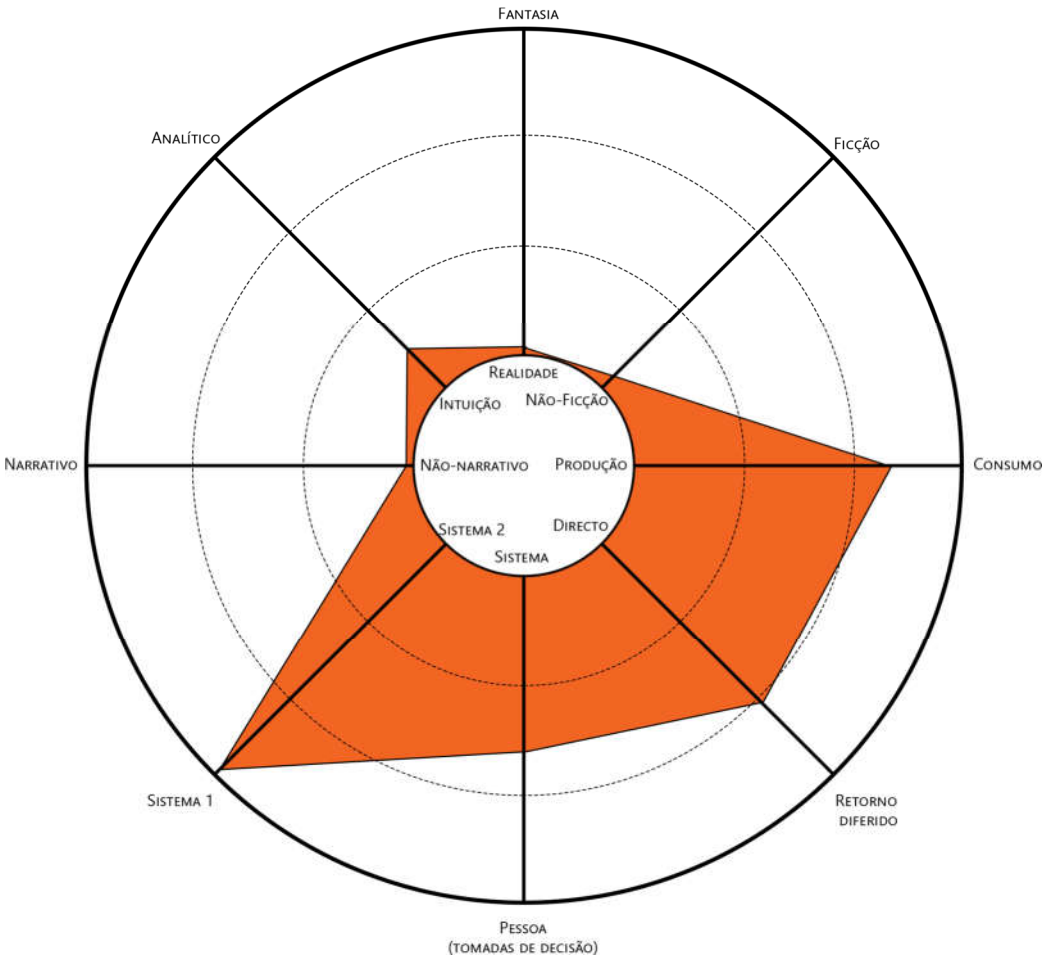


Figura 17 - Gráfico referente à aplicação “Com@Rehab”

10.8 - Projecto 6 - Bidirectional Violence

Este projecto foi desenvolvido no âmbito de uma dissertação de mestrado e pretendia analisar o comportamento do participante na presença de uma situação de violência doméstica bidireccional. Esta aplicação tinha três condições diferentes: na primeira a violência era verbal e de ambos os lados, na segunda, a violência é física e a mulher é agressiva e o homem submisso, na última, a violência também é física e são ambos violentos.

Figura 18 – Projecto Bidirectional Violence
Autoria: HEI-Lab - Digital Human-Environment Interaction Laboratory, Universidade Lusófona
Ano: 2021

Na aplicação o participante está no sofá de uma sala, é-lhe dado uma pequena introdução como contexto da situação, em que lhe é dito que a mulher ficou a trabalhar até tarde sem ter avisado de que isso iria acontecer e depois assiste à situação.

Esta aplicação também foi utilizada para o estudo do comportamento em pandemia, já que durante este período e os confinamentos obrigatórios a que fomos sujeitos, verificou-se um aumento substancial de casos de violência doméstica, e este procurava recolher dados sobre o comportamento do participante perante este tipo de situações.

10.8.1 - Análise do projecto

Esta aplicação é focada no consumo de informação apenas, o participante assiste a um cenário de violência doméstica bidirecional, sem ter qualquer tipo de input, interacção e sem ter que tomar qualquer tipo de decisão.

O contexto narrativo da discussão entre o casal é apresentado ao participante antes do cenário iniciar, mas não lhe é dado qualquer contexto narrativo sobre a sua presença naquela casa, se é uma visita, ou o filho, ou um familiar, etc.

Sendo o objectivo estudar qual a reacção do participante perante um cenário de violência doméstica bidirecional, informação que é recolhida posteriormente em questionário, há um foco no pensamento analítico do participante e de como ele reagiria perante uma situação deste género, focando-se um pouco no sistema 1, mas também no sistema 2 já que neste tipo de situações tem que se ter em consideração as experiências passadas dos participantes perante situações de violência doméstica.

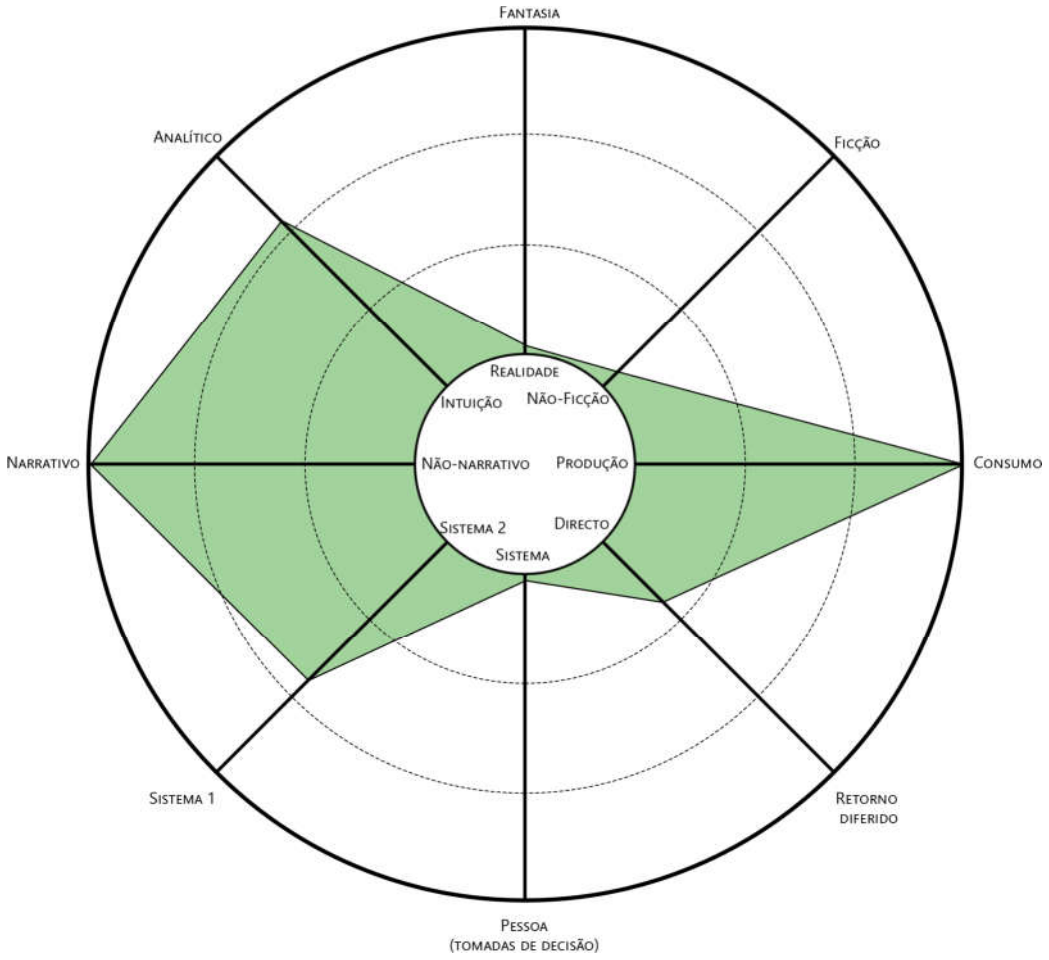


Figura 19 - Gráfico referente à aplicação
"Bidirectional Violence"

Capítulo 11 - A proposta

11.1 - Análise de projectos existentes

Os projectos descritos no capítulo anterior são, na sua generalidade, representativos daquilo que é produzido no âmbito das aplicações e *serious games* desenvolvidos quer para terapia, quer para investigação científica, como já foi mencionado e importa repetir, não apenas nesta unidade de investigação específica, mas sim uma representação daquilo que é desenvolvido ao nível académico quer na Europa, quer no resto do mundo.

Estes procuram ser reproduções ou simulações da realidade, muitas vezes colocando o participante no meio da tarefa sem qualquer contexto narrativo que explique o porquê de ele estar naquela posição ou o que a experiência em si representa.

Importa mencionar que o autor da dissertação participou no desenvolvimento de todos estes projectos, em cinco dos seis projectos com uma participação activa no desenvolvimento quer total ou parcial e noutro apenas com uma participação na fase conceptual na definição das mecânicas.

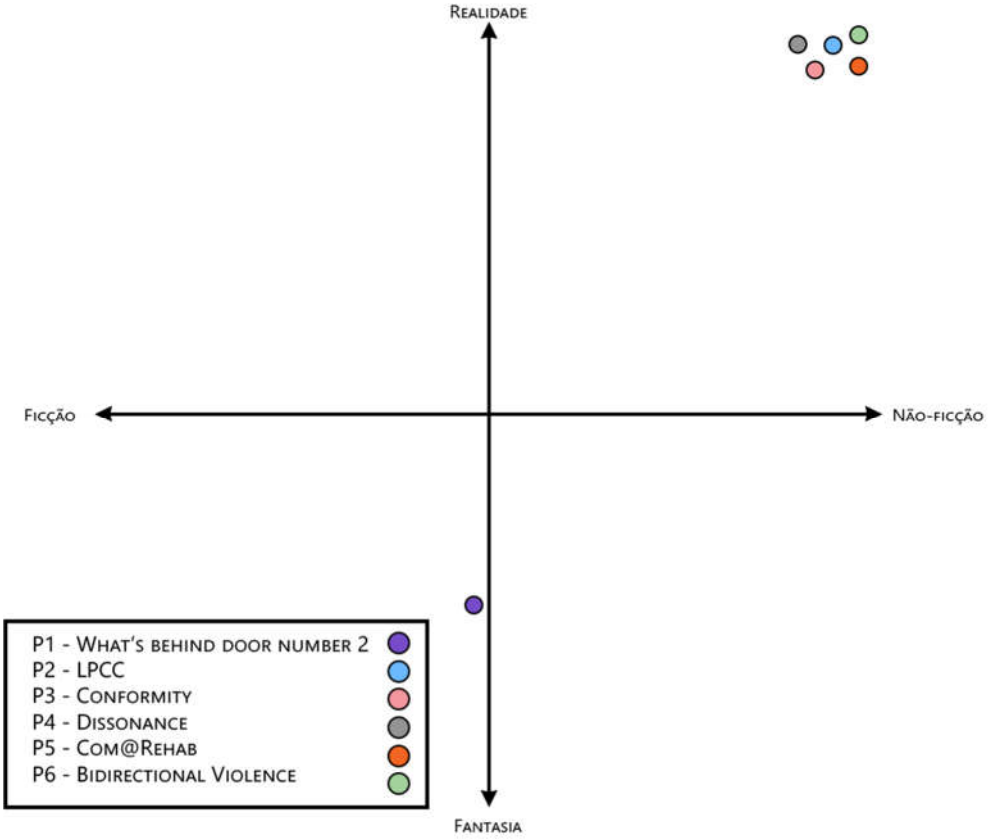


Figura 20 - Matriz de posicionamento com os conceitos Realidade/Fantasia e Ficção/Não-ficção

Neste tipo de aplicações ou jogos, procura-se criar imersão através de reproduções da realidade. O utilizador reconhece o ambiente, os objectos, as marcas, e assim se procura criar esse elemento de imersão. O problema que se põe é que nestes casos as quebras de imersão são mais frequentes e fáceis de acontecer: qualquer objecto com a textura errada ou num contexto onde normalmente as pessoas não o encontram, é o suficiente para haver quebras de imersão, pelo que o objectivo do jogo ou da aplicação, quer seja para terapia ou investigação, fica desde logo limitada no que diz respeito ao cumprimento do seu propósito (Figura 20).

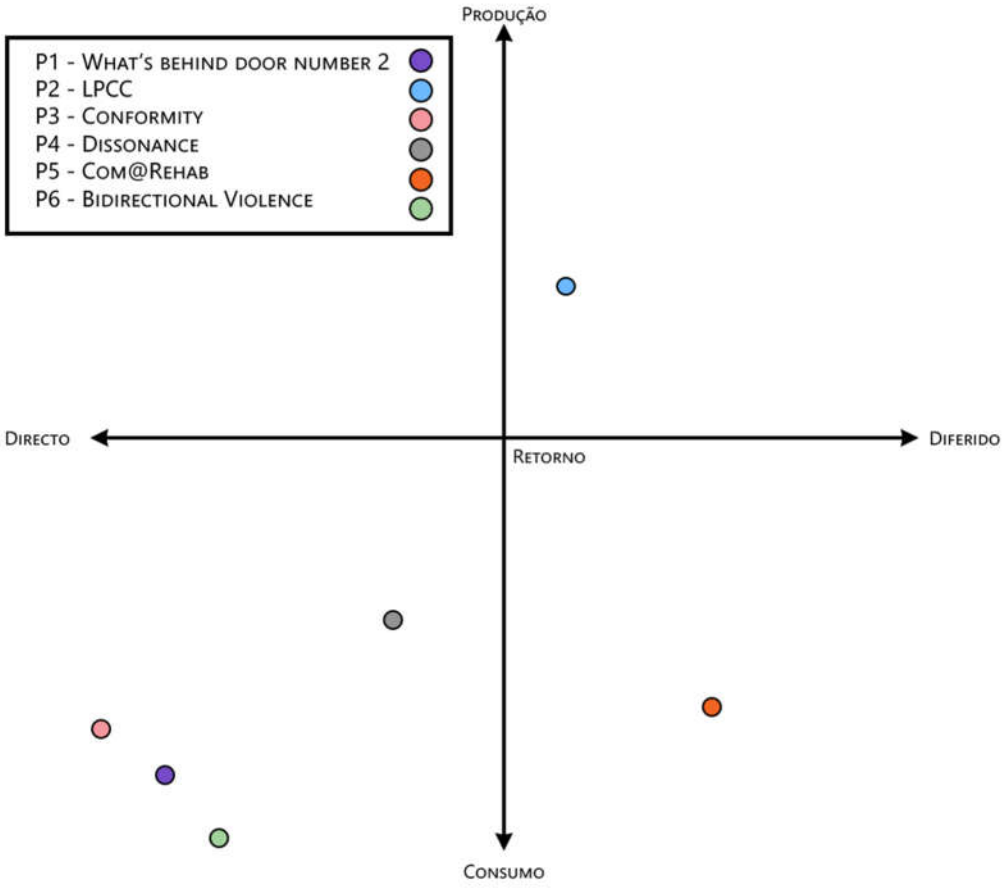


Figura 21 - Matriz de posicionamento com os conceitos Produção/Consumo e Retorno diferido/directo

Na sua generalidade, as aplicações existentes focam-se no retorno directo, sendo na sua maioria, aplicações de utilização única e não recorrente que procuram uma resposta imediata, estas também se focam mais na parte do consumo do que da produção (Figura 21).

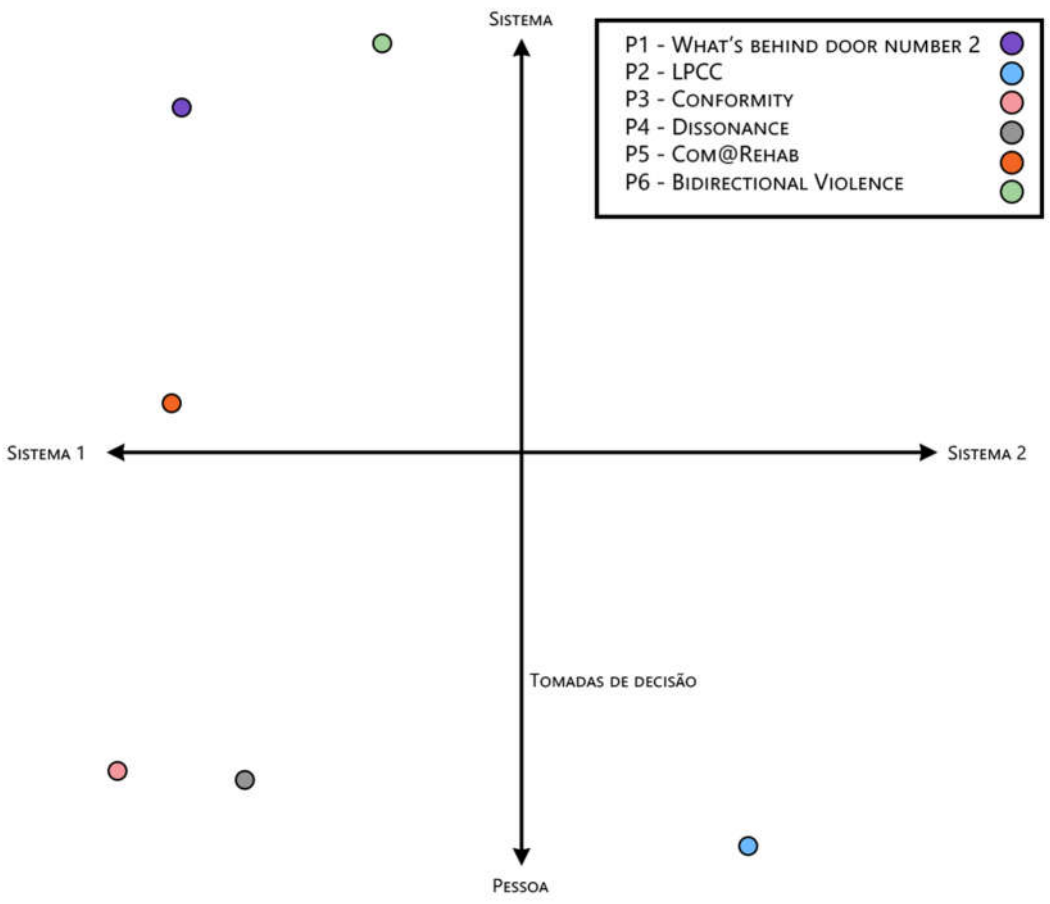


Figura 22 - Matriz de posicionamento com os conceitos Tomadas de decisão da Pessoa / Sistema e Sistema 1 / Sistema 2

No que diz respeito às tomadas de decisão (Figura 22), os projectos analisados apresentam bastante variação, a utilização a Pessoa e o Sistema num número similar, embora estes ses situem na sua maioria em polos opostos do espectro.

No que diz respeito à utilização do Sistema 1 ou Sistema 2 (Figura 22), pode-se fazer uma relação neste aspecto com o retorno directo, que pede respostas imediatas e como tal apela mais ao sistema 1 e à "parte" inconsciente e mais irracional do nosso cérebro no processo de decisão.

Na análise dos projectos podemos também constatar, no que diz respeito à narrativa (Figura 23), que os projecto envolvido ou são focados somente na narrativa ou não têm qualquer elemento narrativo, com os diversos projectos a existirem no lado oposto do espectros, o que significa que se uma aplicação não tem qualquer narrativa, não existe

qualquer elemento que possa introduzir contexto ou possibilitar a criação da narrativa por parte do utilizador.

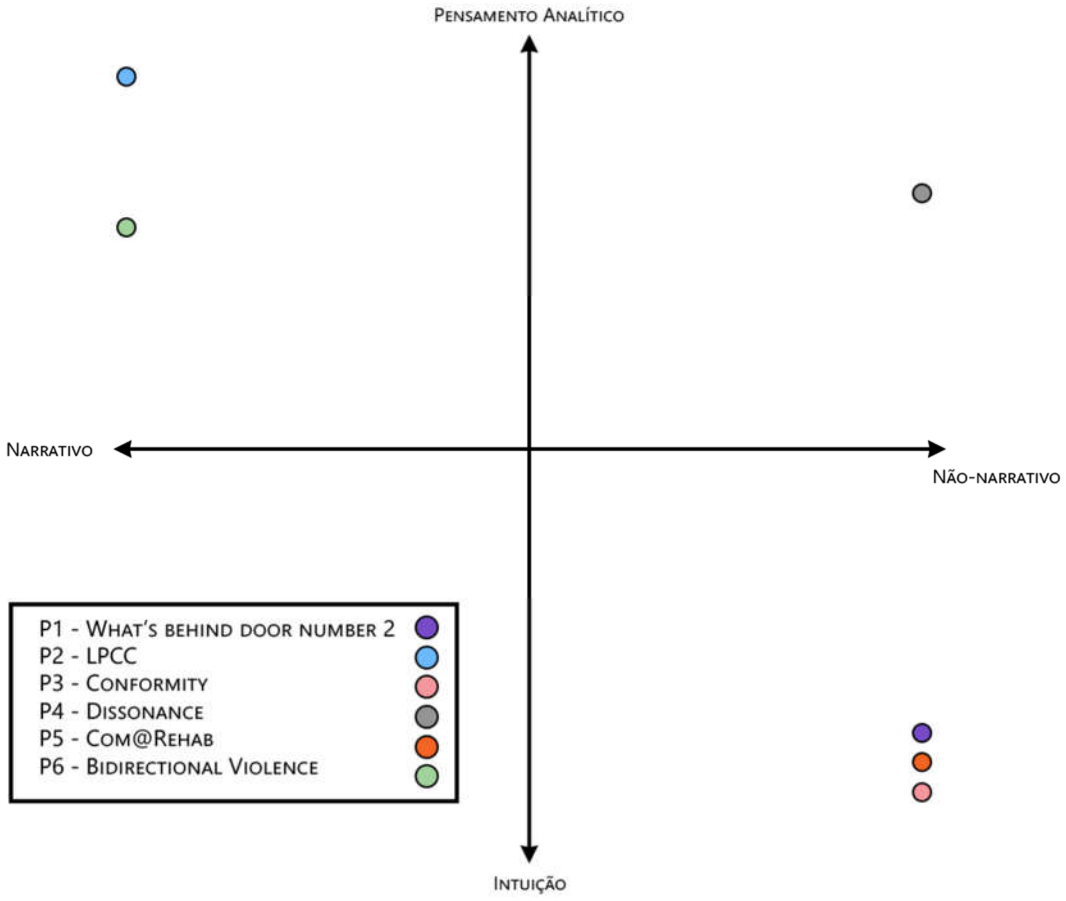


Figura 23 - Matriz de posicionamento com os conceitos de Pensamento analítico/Intuição e Narrativo/Não-narrativo

No que diz respeito ao Pensamento analítico e Intuição (Figura 23), os projectos aparecem distribuídos, embora os projectos que apelam mais intuição se foquem quase exclusivamente neste aspecto, o que acaba por ser natural já que muitas destas aplicações são concebidas para investigação científica, logo as respostas intuitivas são aquela que mais interessam no âmbito do estudo.

11.2 - Descrição breve do objectivo da proposta

Nesta proposta o foco está no desenvolvimento conceptual em três tipos de aplicações e/ou jogos: **Aplicações terapêuticas/investigação científica**; **aplicações ou jogos educativos**; e **aplicações focadas no desenvolvimento**.

A opção pela introdução de algo conceptual que pode ser utilizado como base para a construção de aplicações ou jogos deste género deve-se acima de tudo a restrições de tempo e recursos. Qualquer uma destas aplicações iria demorar provavelmente mais do que um ano a produzir entre fase de concept, design, desenvolvimento e testes. Um eventual desenvolvimento sendo levado a cabo por apenas uma pessoa iria, provavelmente, estender ainda mais o tempo de produção.

Embora a ideia desta proposta seja algo que vai ser desenvolvido com mais pormenor nas próximas páginas, segue-se uma breve descrição dos objetivos que vão ser propostos, como forma de concluir esta análise mais detalhada dos projectos descritos no capítulo anterior.

A proposta fundamental desta dissertação reside na introdução de um novo processo de design e concepção no processo de desenvolvimentos destas aplicações. O objectivo é criar-se a suspensão da descrença, utilizando a narrativa, ambientes fictícios de um mundo menos realista e mais focado na fantasia; assim, aravés da combinação destes factores, levar a que essas aplicações e jogos sirvam o seu propósito e cumpram o seu objectivo para e fazer com que as quebras de imersão deixem de ser tão frequentes.

Como foi anteriormente mencionado na descrição dos conceitos utilizados no capítulo anterior, interpretando os conceitos de Kahneman relativamente aos sistemas de processo cognitivo, entende-se quebras de imersão como o momento em que processos de sistema 1 são interrompidos pelo sistema 2 ou que há uma interrupção do estado de fluxo do utilizador.

A mancha escura no gráfico representa uma média aproximada na avaliação dos conceitos considerados relegados na análise destes 6 projectos. Através da representação gráfica dos dos dados retirados da análise é possível ver algumas oportunidades de actuação, principal no que diz respeito à introdução de narrativas fictícias num ambiente mais fantasioso e distante dos ambientes realistas da generalidade das aplicações analisadas.

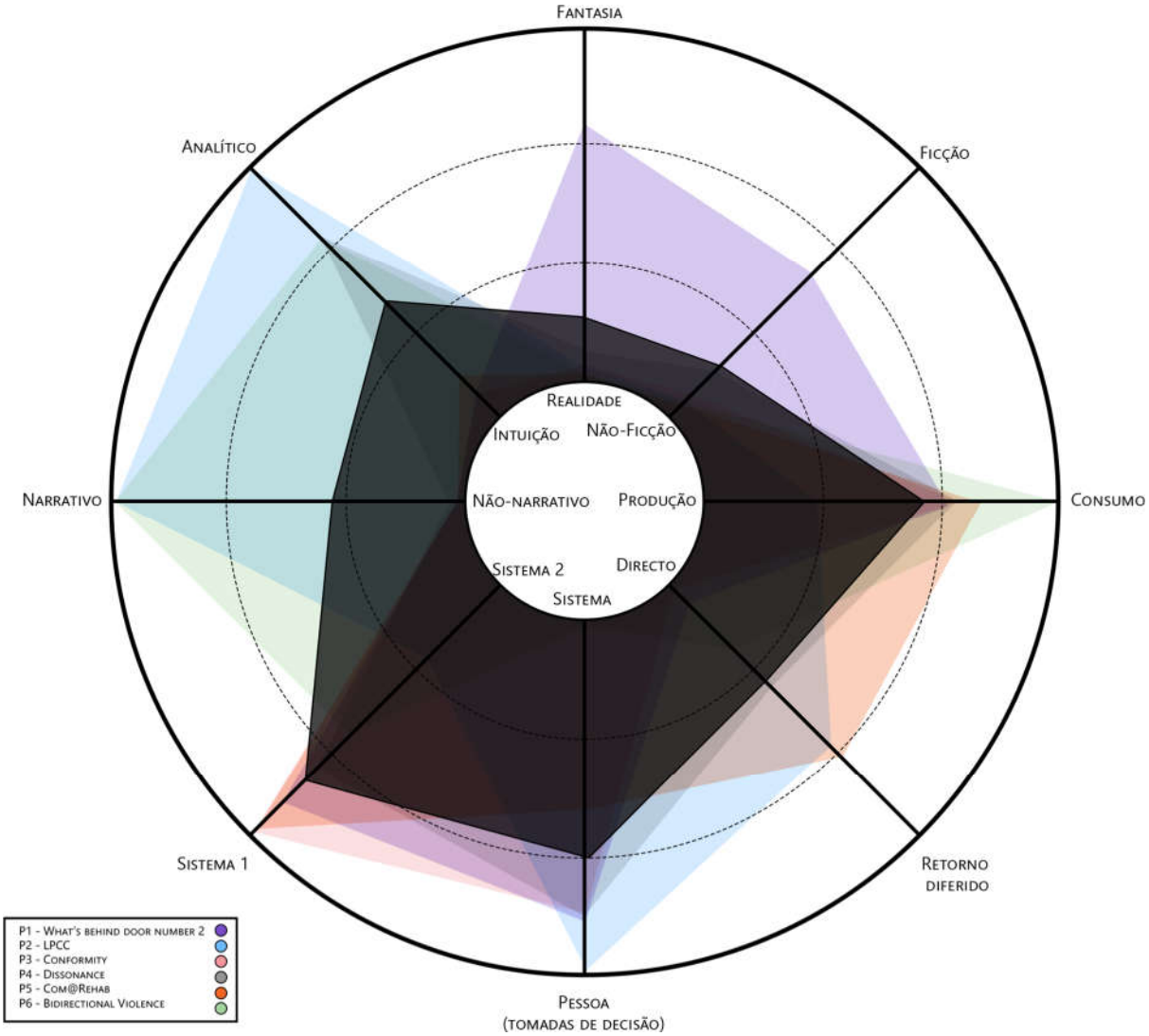


Figura 24 - Gráfico com média global aproximada dos diferentes conceitos nos projectos analisados

11.3 - Outros conceitos não mencionados

Alguns conceitos referidos ao longo desta dissertação não foram considerados na avaliação destes projectos, embora possam ter relevância noutro tipo de projectos do mesmo género e mesmo no desenvolvimento de projectos futuros.

Exemplo disso é o conceito de partilha e a ideia de se poder colocar diversos jogadores/participantes num mesmo ambiente virtual em modo *multiplayer online*, isto é algo que é simulado nos projectos 3 e 4 ("**Conformity**" e "**Dissonance**") só para dar ao participante a ideia de que alguém estaria do outro lado a receber as suas respostas apenas para que estas se assemelhassem mais com a experiência original e desta forma se poder garantir que o participante dava a resposta mais fiável no âmbito do estudo.

Este conceito de partilha também não é utilizado para as propostas descritas abaixo embora este seja utilizado num âmbito terapêutico, como é o caso de grupos de Alcóolicos Anónimos, por exemplo, mas este funciona de uma forma diferente daquela que é proposta, já que nestes casos não existe a presença de terapeuta. Estes são grupos de suporte em que pessoas que já passaram e conhecem as dificuldades que o vício representa no dia-a-dia, procuram ajudar outros que entram no programa e tentam seguir os passos estipulados pelo grupo.

Outros conceitos como a transmissão de cultura, os rituais, os hábitos de consumo, embora não referidos, são considerados como parte de conceitos utilizados: **Sistema 1/Sistema 2**, **Produção/Consumo**, **Pensamento Analítico/Intuição**, **Retorno directo/Retorno diferido**.

11.4 - Possível aplicação: Terapia/Investigação Científica

11.4.1 - Briefing

Para quem?
Academia, Investigadores, terapeutas

Porquê?
Melhoria dos resultados comparando com as opções disponíveis

Estratégias?
Construção de narrativa, criação de cenários fictícios

Onde?
Laboratórios, Unidades de Investigação, Centros de reabilitação

Quando?
Variável, consoante aplicação. Curto prazo para investigação, médio/longo prazo para terapia e reabilitação, domicílio

Quanto?
Investimento médio, período de desenvolvimento médio/longo

11.4.2 - Narrativa

Mikkonen (2006) define narrativa com a combinação de "modelos literários" para a construção de uma história factual ou de ficção e, considerando o capítulo anterior, podemos ver que alguns projectos poderiam beneficiar dessa construção, não só contando a história que envolve a aplicação mas também a relação do participante no contexto da "acção". Leone et al. (2020) por sua vez descrevem os elementos essenciais na construção de uma narrativa, como história, enredo, tensão narrativa, culminação, construção de identidades, etc.

O Projecto 1 ("***What's behind door number 2?***"), por exemplo, foi um projecto desenvolvido sem quaisquer elementos narrativos que pudessem explicar o que estava acontecer ou que poderia acontecer dentro daquela casa assombrada, assim o participante cedo percebeu que nada iria acontecer e o seu batimento cardíaco e respiração acabaram por estabilizar durante a experiência, quando o objectivo era medir os níveis de ansiedade que este revelava na presença daquele cenário. Este *feedback* foi dado directamente pela

generalidade dos participantes em questionário e suportado pela análise dos dados fisiológicos.

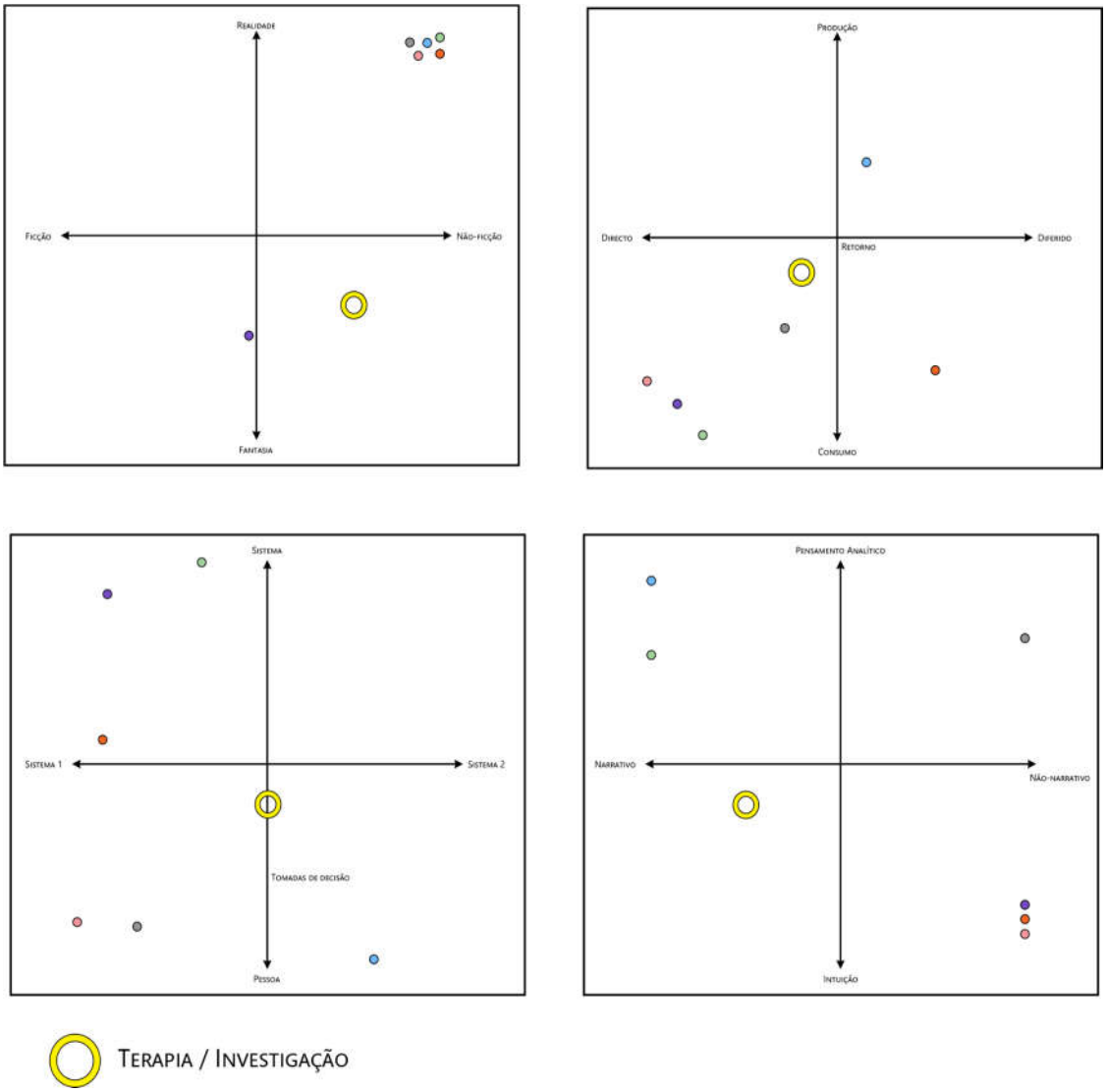


Figura 25 - Matriz de posicionamento da possível aplicação para terapia/Investigação científica

Considerando outros títulos de ficção do mesmo género podemos deduzir que esta era uma experiência que poderia beneficiar da introdução de elementos narrativos, que pudessem colocar um contexto na experiência, como por exemplo contar a história daquela casa, o que tinha lá acontecido, ou colocando elementos no cenário em que o participante pudesse criar a sua própria história como fotografias de uma família ou brinquedos de uma criança, etc. Isto é algo que já é utilizado em videojogos do género *Survival/Horror* em que, no contexto da história, certos eventos e sons indiciam um acontecimento que pode ou não se verificar, como por exemplo em *Resident Evil* (Figura 26) ou *Remnant from the Ashes.*

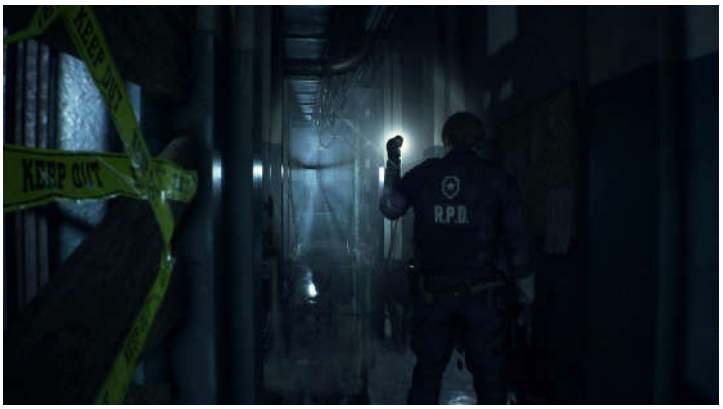


Figura 26 – Resident Evil 2 Remake, Capcom (2019)

11.4.3 - Fantasia/Ficção

Como foi descrito no capítulo anterior, podemos entender um cenário envolvido em fantasia como um cenário distante da realidade, que através de um ambiente que possa evocar certos sentimentos narrativos (Miall & Kuiken, 2002) e que evitem a activação de processos associativos descritos por Kahneman (2011) na definição do conceito de *priming* que, no caso de um ambiente mais fantasioso implica pela introdução de elementos desconhecidos ou com os quais o utilizador não está familiarizado evitando assim uma associação de ideias relacionadas com a sua experiência.

Introduzindo também o conceito de narrativas ficcionais que Butter & Knight (2020) definem como a utilização a dramática de cenários e o apelo à imaginação, permitem que o utilizador possa entrar num estado de fluxo (*flow state*), descrito por Kahneman (2011) como "'um estado de concentração sem esforço tão profundo que elas perdem a noção do tempo, de si mesmas, de seus problemas', e suas descrições da alegria desse estado são tão persuasivas que Csikszentmihalyi o chamou de uma "experiência ótima" ('optimal experience')" (Kahneman, D., 2011, p. 33).

A introdução de cenários que envolvam mais fantasia consequentemente vão obrigar à inclusão de elementos fictícios já que este cenário fogem da realidade a que estamos habituados. Considerando, por exemplo, o Projecto 5 do capítulo anterior ("**Com@Rehab**") aqui tenta-se resolver as frustrações recorrentes que uma pessoa que sofra de mobilidade reduzida ou que tenha problemas de coordenação em executar tarefas do dia-a-dia, como tomar banho, colocando-a num cenário virtual a tomar banho.

Miall & Kuiken (2002) propõem a ideia de criar sentimentos no leitor através da descrição de um cenário, neste caso, a introdução de um ambiente diferente, num mundo de fantasia, que colocasse o paciente a executar outras acções que envolvessem o mesmo tipo de movimentos, seria algo que poderia, diminuir eventuais frustrações do utilizador e tornar uma tarefa repetitiva em algo mais interessante e, desta forma, fazer com que esta tivesse

melhores resultados quer junto dos pacientes, quer junto dos terapeutas responsáveis pela reabilitação dos pacientes.

11.4.4 - Objectivo da possível aplicação

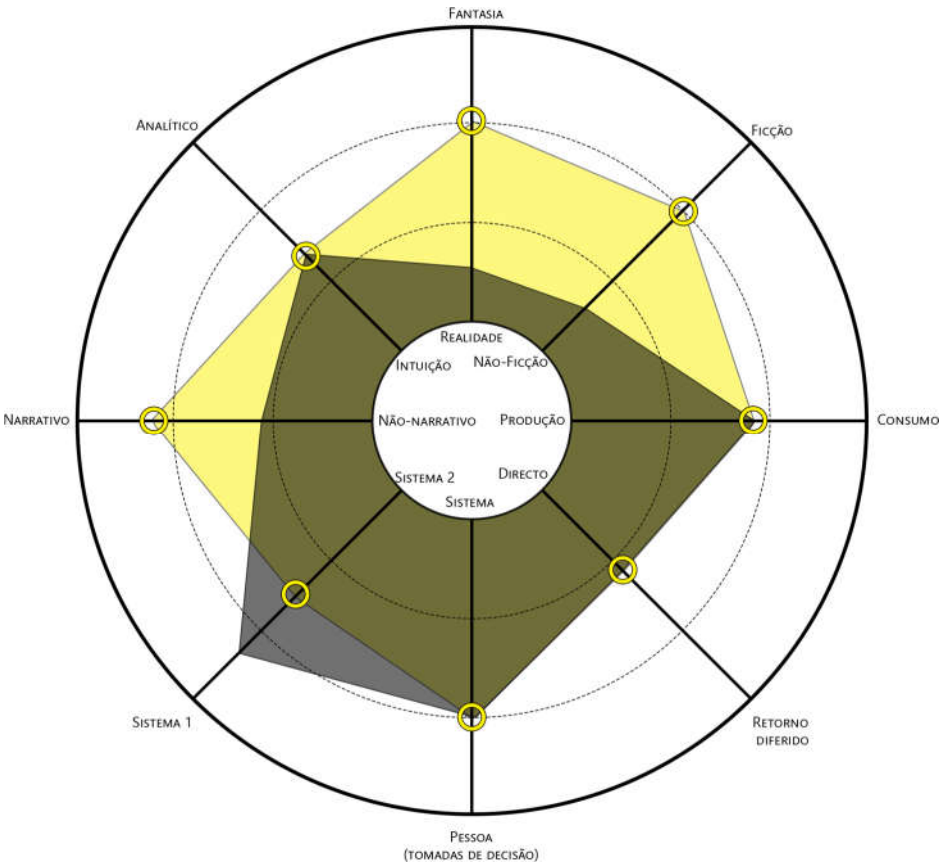


Figura 27 - Gráfico referente à proposta de possível aplicação para terapia/investigação científica

Uma vez que se detectou na análise dos projectos que se incluem nestas categorias que estes poderiam beneficiar da introdução quer de elementos narrativos, quer de elementos de fantasia e ficção, propõe-se aqui a introdução desses elementos para poderem que este tipo de aplicações possa ser eventualmente mais eficaz num âmbito terapêutico de intervenção e preciso na recolha de dados para investigação.

Assim, um dos modelos de actuação estratégica proposto por esta dissertação, consiste na introdução de uma narrativa com elementos de ficção, em ambientes menos realistas do que os usados actualmente, usando-se mais mundos de fantasia para contextualizar a história que seria apresentada. O objectivo seria, não só o utilizador seguir a sua intuição (Sistema 1), mas também recorrer ao Sistema 2, na execução de tarefas e interacções, podendo assim criar-se um estado de fluxo (flow state) no decorrer da aplicação.

11.5 - Possível aplicação: Educação

11.5.1 - Briefing

Para quem?
Maiores de 12 anos

Porquê?
Processo de aprendizagem eficiente

Estratégias?
Possibilitar o utilizar de criar a sua própria narrativa, uso recorrente, *replayability*

Onde?
Domicílio, ambiente escolar

Quando?
Processo recorrente, mais eficiente no uso repetido e prolongado

Quanto?
Investimento médio, período de desenvolvimento médio

11.5.2 - Produção

Seguindo o conceito de Desmurget (2021), que define produção como a capacidade do utilizador criar conteúdo a partir de uma plataforma digital, a ideia seria que este tipo de aplicações ou jogos seguisse um pouco a lógica daquilo que já foi feito no Projecto 2 ("**LPCC**" - Liga Portuguesa Contra o Cancro), colocando-o em diferentes contextos em que era dado ao jogador/participante as ferramentas para poder criar os seus próprios elementos na narrativa.

À semelhança de algo que é feito em videojogos de estratégia como *Civilization*[296] (figura 30), *Humankind*[297] e *Age of Empires*[298] (em que o jogador faz uma viagem ao longo da história das humanidade e as diversas civilizações) ou em RPGs (Role Playing Games) onde

[296] https://www.youtube.com/watch?v=a6G67Tjj358
[297] https://www.youtube.com/watch?v=nGi00HqpmS0&pp=ugMICgJlbhABGAE%3D
[298] https://www.youtube.com/watch?v=Ovt7d34_hRA

o jogador molda o seu próprio personagem e atributos consoante a sua preferência e estilo de abordagem favorito.

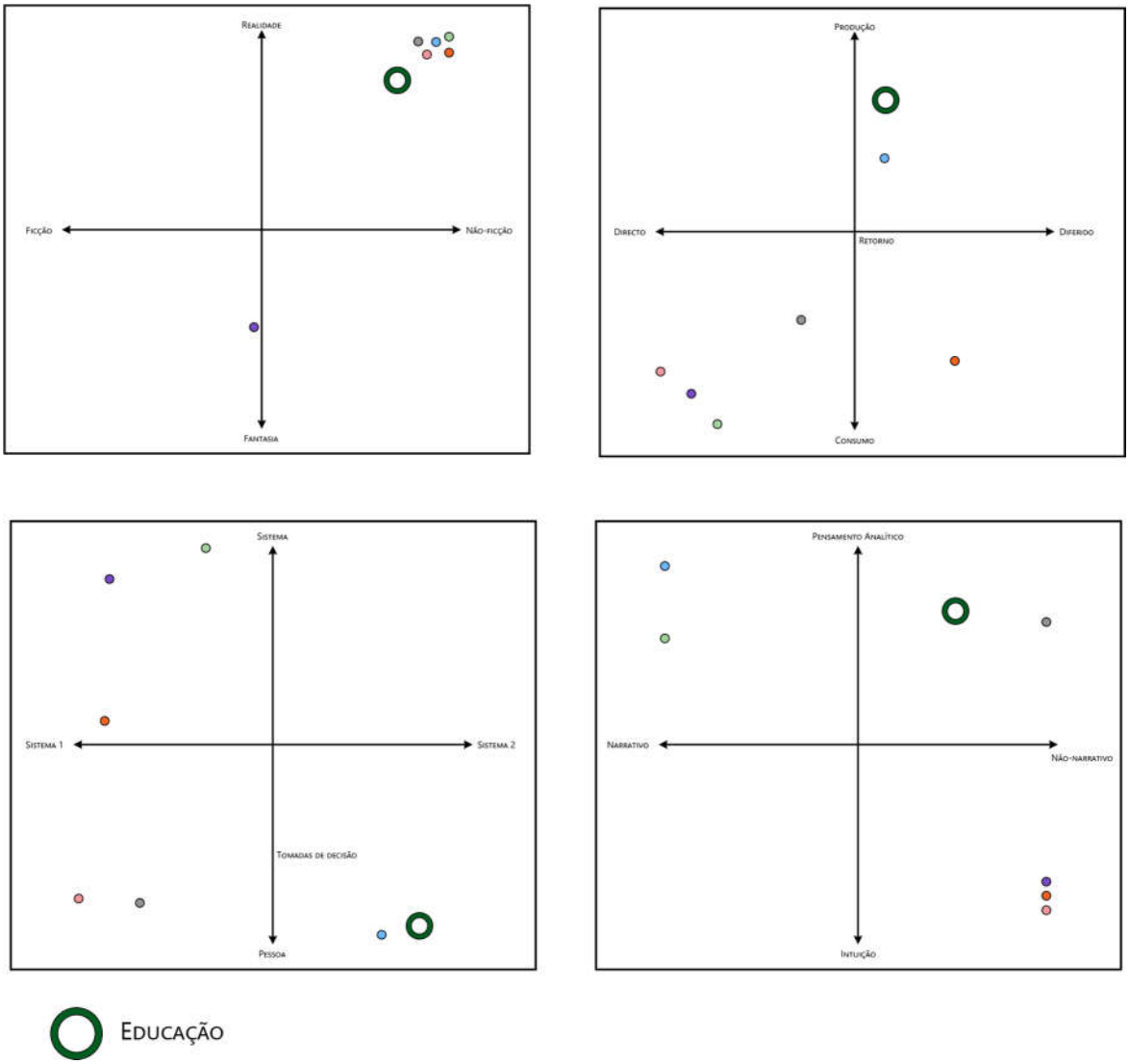


Figura 28 – Matriz de posicionamento da possível aplicação no âmbito educativo

Figura 29 – Cyberpunk 2077, CD Projekt Red (2020)

11.5.3 - Retorno diferido

Suzman (2020) define retorno diferido como a execução de algo sem expectativas de retorno imediato, focando-se nos impactos a longo prazo. Uma aplicação, sendo focada na educação, iria representar um processo de aprendizagem, sendo desenvolvida para um uso recorrente, já que possibilitam que o utilizador construa narrativas diferentes cada vez que joga. Sendo concebidas para que o utilizador retire proveitos da sua utilização no futuro e não no imediato (Desmurget, 2021).

Figura 30 – Civilization VI, Firaxis Games (2016)

11.5.4 - Pensamento Analítico

Prooijen et al. (2018) enquadram a ideia da utilização do pensamento analítico quando se recorre a conhecimento ou experiências anteriores para a execução de tarefas no presente. Sendo este tipo de aplicações concebidas para um uso recorrente e representativas de um processo de aprendizagem, a utilização do pensamento analítico acaba por ser uma consequência lógica.

No entanto, como vimos nos projectos do capítulo anterior, apesar de alguns apelarem de alguma forma ao uso de pensamento analítico, a generalidade foca-se na intuição do participante, o que faz sentido tendo em conta o objectivo das aplicações em que se procura uma reação do jogador sem que este tenha que pensar muito no que se está a passar.

11.5.5 - Objectivo da possível aplicação

Aqui o objectivo seria criar tarefas que “obrigassem” os utilizadores a produzir algo, recorrendo essencialmente ao seu pensamento analítico e ao sistema 2, aqui não seria necessário introdução de narrativa ou de ficção, porque seria o jogador a criar a sua própria história, esta seria contextualizada num mundo realista, devido ao seu âmbito educativo, o objectivo seria mostrar o mundo como ele é abordando temas do ligados à nossa realidade, sendo que aqui a possível introdução de *fantasy worlds* poderia dificultar a associação do tema ao mundo real tornar-se contraproducente.

Apesar do objectivo destas aplicações ou jogos ser educativo, estas seriam destinadas a pessoas de todas as idades. Podendo abordar temas como a cibersegurança ou sobre a utilização da internet e o consumo e disseminação de informação em redes sociais, por exemplo, podendo-se usar como uma ferramenta de que ajude a desenvolver uma maior compreensão da tecnologia, numa altura em que se denota um nível cada vez maior de iliteracia digital, no que diz respeito à compreensão das plataformas digitais.

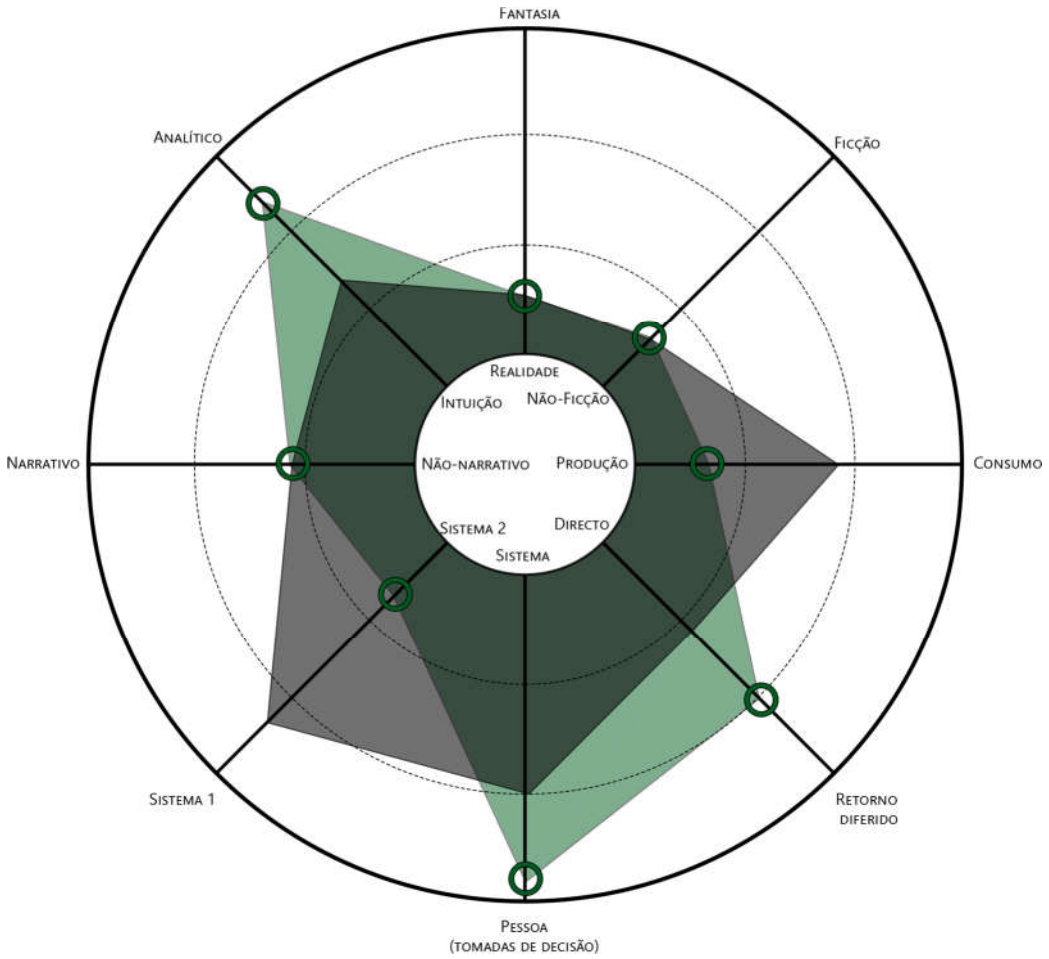


Figura 31 - Gráfico referente à proposta de possível aplicação no âmbito educativo

11.6 - Possível aplicação: Desenvolvimento

11.6.1 - Briefing

Para quem?
8 a 12 anos

Porquê?
Treino lógico e cognitivo, processos de decisão

Estratégias?
Criação de um filme de animação digital interactivo, diferentes decisões alteram a narrativa e o desfecho

Onde?
Domicílio

Quando?
Curto/médio prazo,diferentes idades têm diferentes interesses, logo o período de consumo não é muito longo

Quanto?
Investimento alto e longo período de desenvolvimento

11.6.2 - Breve introdução

Outra possível aplicação poderia residir no desenvolvimento de aplicações para crianças em idade de desenvolvido, utilizando a argumentação de Desmurget (2020) que definiu três períodos essenciais nesta fase: a infância (até aos 8 anos), a pré-adolescência (8-12) e a adolescência (13-18). Sendo estas aplicações mais focadas na segunda fase, entre os 8 e 12 anos. Segundo Weisberg (2013) apesar das crianças nestas idades não terem dificuldades em distinguir ficção de realidade, continuam, muitas vezes, a recorrer à sua imaginação para compreender o mundo. Importa referir que este compreende também o target principal dos filmes infantis da Disney (4-12 anos)[299].

[299] https://advergators2.weebly.com/consumer-analysis.html

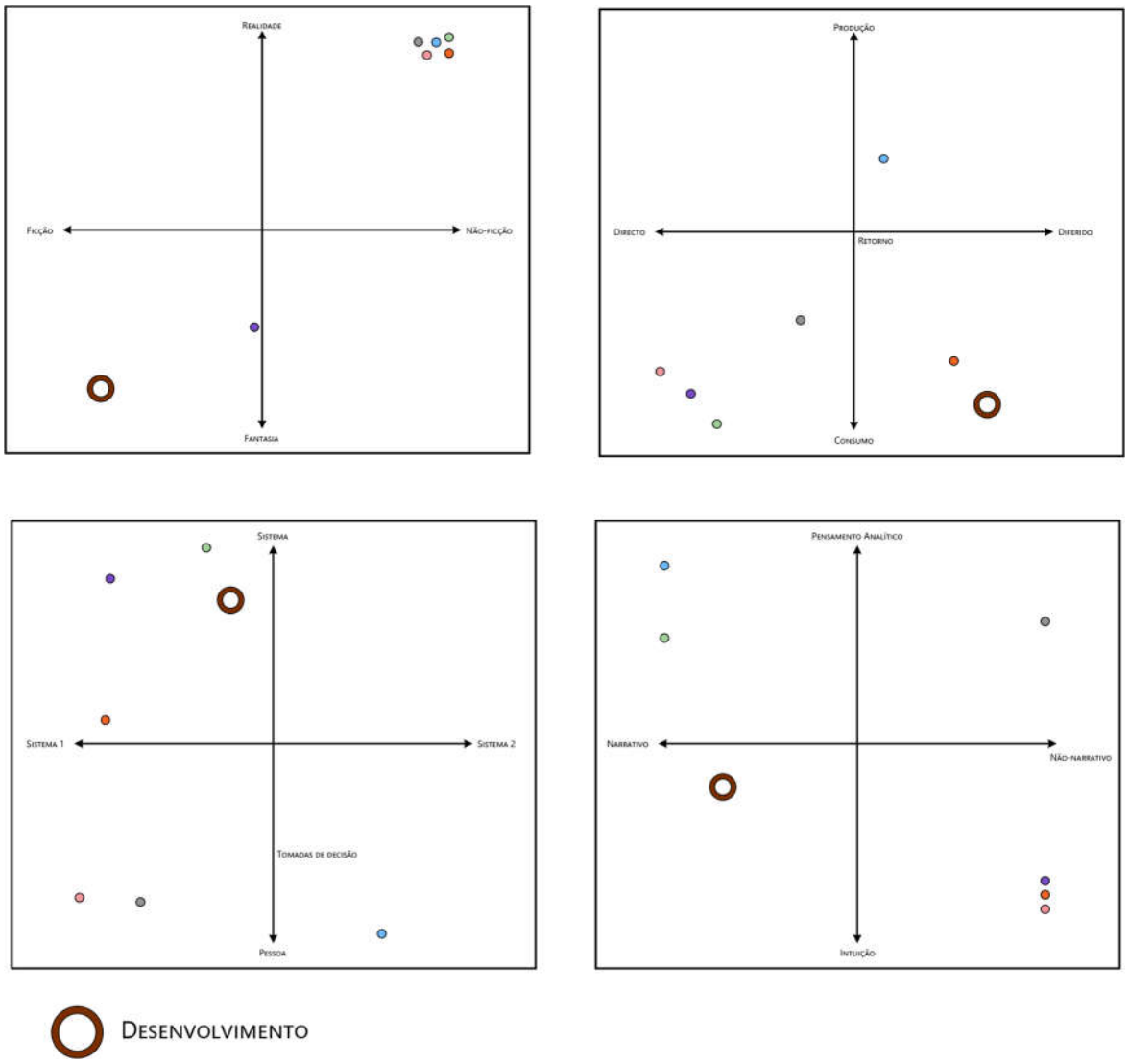


Figura 32 – Matriz de posicionamento de uma possível aplicação para desenvolvimento cognitivo

Sendo esta uma proposta em que o produto final se procura centrar no consumo e no uso do Sistema 1 nas tomadas de decisão, a opção seria para o uso de narrativas mais simples e lineares, já que a construção e compreensão de narrativas mais complexas são da responsabilidade do Sistema 2[300].

[300] Capítulo 8 desta dissertação - Página 108 - Sistema 2, Narrativas complexas

11.6.3 - Fantasia-Ficção-Consumo-Narrativa

Apesar de este tipo de aplicações focadas no desenvolvimento cognitivo não estar coberta no capítulo anterior da análise dos projectos, existem aplicações desenvolvidas para estas faixas etárias pelo HEI-Lab. Estas por norma têm lugar em cenários realistas como a escola e focam-se especialmente na educação.

Figura 33 – Batman: The Enemy Within, Telltale Games (2012)

O objectivo aqui seria utilizar a lógica já utilizada em videojogos como as aventuras da Telltale que desenvolveu jogos de aventura narrativos como *The Walking Dead*[301], *Batman: The Enemy Within*[302](figura 33), *Tales from the Borderlands*[303], e aplicar essa lógica a jogos para crianças em idades de desenvolvimento, com o objectivo de ajudar o seu raciocínio lógico e cognitivo em que estas estariam a assistir a uma espécie de filme de animação e, ao mesmo tempo, sentissem que as suas decisões iriam ter impacto no desfecho da história.

Figura 34 – Heavy Rain, Quantic Dream (2010)

[301] https://www.youtube.com/watch?v=N40uY51s5Z0
[302] https://www.youtube.com/watch?v=hXVkXYaKqxM&t=54s
[303] https://www.youtube.com/watch?v=bHrMny4Fxf4

11.6.4 - Objectivo da possível aplicação

Estas aplicações e jogos seriam mais focadas para crianças em idades de desenvolvimento, introduzindo um estilo de jogo mais narrativo e fantasioso, o objectivo é que estas funcionassem como um filme de animação interactivo, em que o utilizador teria algumas interações que influenciassem o rumo da história, um jogo com *quick-time events*[304] (os jogos da *Telltale Games*, o jogo *Heavy Rain*[305] - figura 34) que, basicamente, funcionam como momentos de pausa na acção que requerem uma decisão para o utilizador, em que a sua opção durante um determinado evento direcciona a narrativa num sentido ou no outro.

Importa referir que, no que diz respeito à produção, o tempo de desenvolvimento não iria ser grandemente afectado já que, neste tipo de jogos, aquilo que acontece é a "ilusão de escolha" e não uma escolha que muda completamente a história. O feedback relativamente à opção do jogador é colocado ao longo da narrativa, em diálogo ou texto, mas a história em si é semelhante, independentemente da escolha feita. Estas decisões podem, porventura, alterar o final da história, em que diferentes decisões ao longo do jogo poderiam provocar diferentes desfechos.

O objectivo nesta proposta é introduzir novos conceitos no desenvolvimento deste género de aplicações e jogos, que se assemelhe ao desenvolvimento tradicional na indústria dos videojogos. Este tipo de aplicações resume-se, atualmente, a 3 passos: ideia, prototipagem, e desenvolvimento básico (programação, UI, Level Design, e testes internos). Estando tudo funcional, obtem-se o produto final.

No âmbito destas aplicações, independentemente do objectivo ou do seu destinatário, continua a seguir-se a mesma fórmula: Ambientes realistas, sem qualquer narrativa, que se baseiam na utilização do sistema 1 e da intuição, e que se focam na generalidade no retorno directo, já que aquilo que se faz e se aprende ou apreende dentro do jogo ou aplicação, por norma, não ultrapassa o mundo do jogo e não se traduz no mundo onde vivemos.

Embora esta seja uma fórmula que possa funcionar em alguns casos, é acima de tudo utilizada como forma de reduzir custos e tempo de desenvolvimento.

Como podemos ver na timeline, o desenvolvimento de um jogo é algo multidisciplinar, que envolve uma equipa maior proveniente de diversas áreas, e que por norma, não tem quaisquer conhecimentos ou competências noutras áreas. Falamos de programadores, ilustradores, modeladores, animadores, técnicos de som. Estas são algumas das categorias mais gerais num processo de desenvolvimento, que por exemplo, dentro dos modeladores temos modeladores de soft surfaces, que fazem modelação de personagens, por exemplo, e

[304] Momentos de pausa na acção do jogo que exigem uma escolha do jogador com influência na narrativa
[305] https://www.youtube.com/watch?v=e4NvqmZ_SiE

hard surface, que fazem a modelação de assets para o jogo, como casas, cadeiras, mesas, candeeiros, etc.

Normalmente estas aplicações são pedidas por pessoas com conhecimentos em áreas sem qualquer relação ou conhecimento com o processo de desenvolvimento de um jogo, ou seja, com pedidos e timelines completamente desfasadas da realidade. Assim, o objectivo desta proposta é mostrar que, com mais algum tempo e melhor planeamento no desenvolvimento, o produto final irá apresentar resultados que poderão compensar a longo prazo.

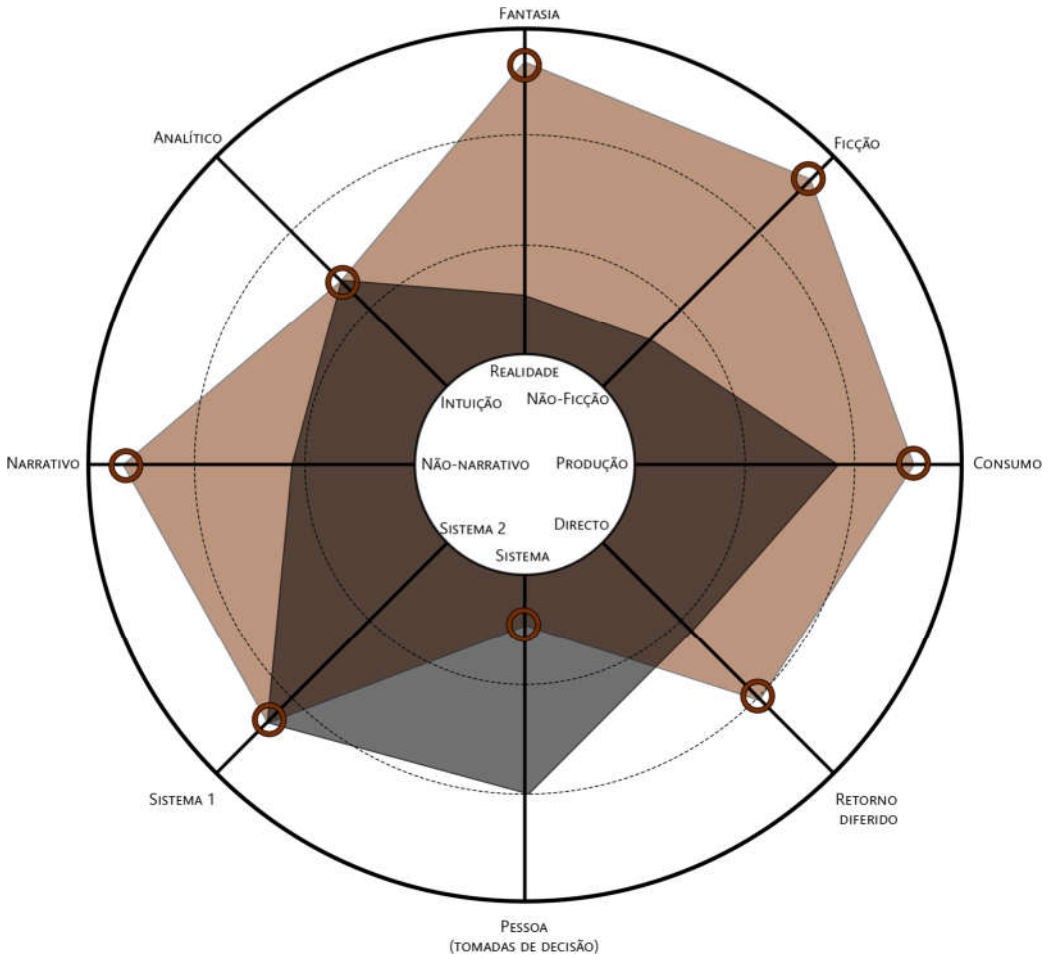
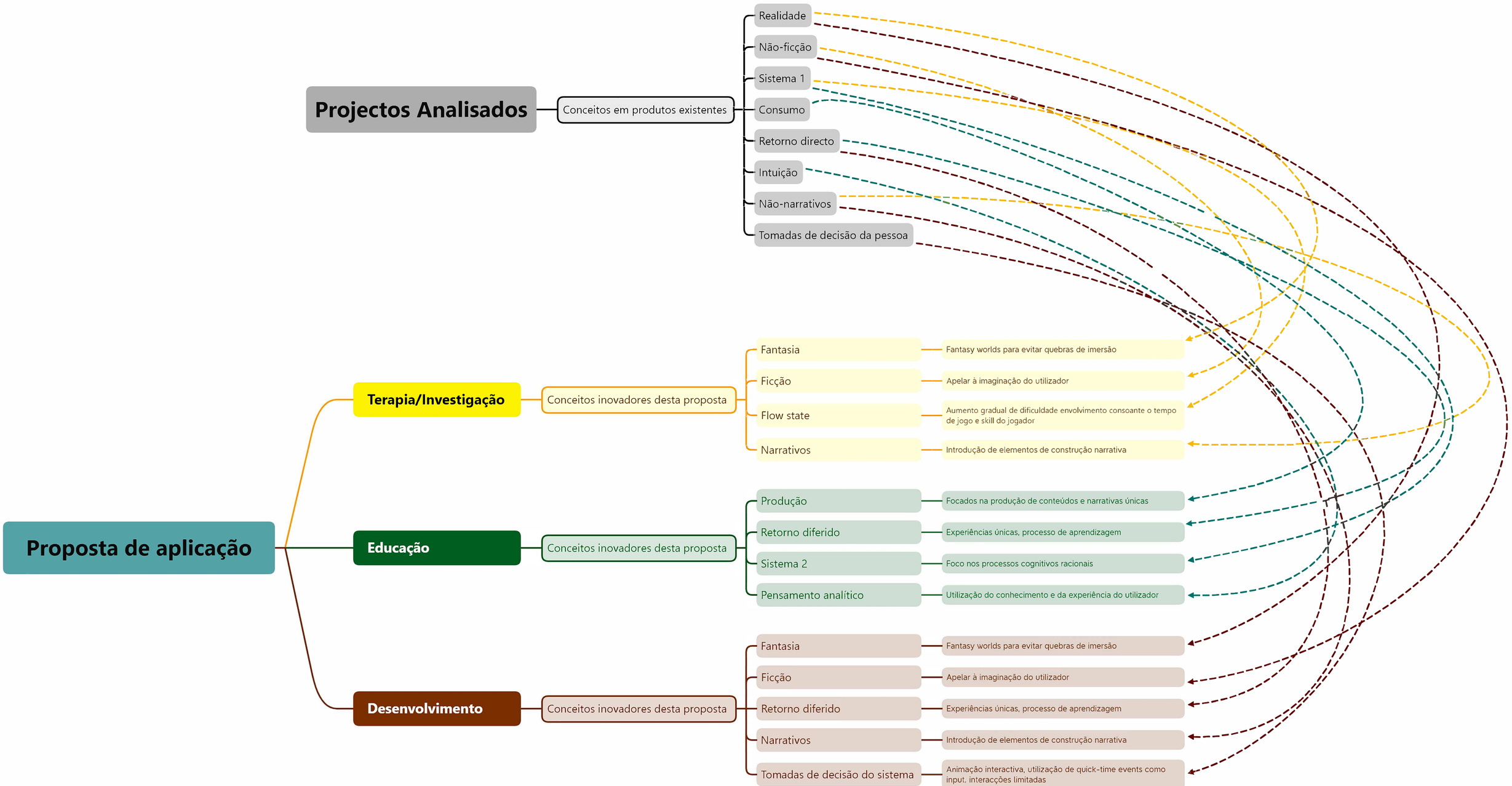


Figura 35 - Gráfico referente à proposta de uma possível aplicação para desenvolvimento cognitivo

Proposta de desenvolvimento



Timeline de desenvolvimento

Ideia

- One-sheet Document
  - Este documento define de forma resumida a ideia para o desenvolvimento do jogo, por norma uma página, no máximo três

Onde estamos

Concept

- Definição de objectivo
  - Qual o objectivo do jogo, a quem se destina
- Definição de plataforma
  - Qual a plataforma em que o jogo vai correr, diferentes plataforma têm diferentes hardaware que podem, ou não, limitar aquilo que pode ser desenvolvido
- Definição de mecânicas
  - Quais as interacções do jogo, o que se vai fazer, como se interage com os objectos e o mundo, quais as condições de objectivos dentro do jogo
- Definição artística
  - Qual o estilo artístico do jogo, mundo, ambiente, tipo de personagens, tipo de objectos no mundo
- Definição de recursos
  - Quantas pessoas vão ser necessárias, que outro tipo de recursos vão ser necessários (animações, voz, UI, etc.)
- Definição de timeline
  - Quanto tempo vai ser necessário, estipulação de metas para diferentes fases de desenvolvimento.

Game Design Document

- Elaboração de documento com toda a informação da fase conceptual, este serve de referência durante o desenvolvimento mas não é um documento fechado, um GDD só fica fechado quando o jogo está concluído

Prototipagem

- Desenvolvimento de um protótipo com as mecânicas e interacções essenciais do jogo, este é desenvolvido num ambiente de teste sem assets que estarão envolvidos no produto final
  - Sujeito a aprovação antes de se iniciar o desenvolvimento

Desenvolvimento

- Construção do mundo
- Programação
- Arte — Concepts — Modelação e texturização
- Environment design
- Level Design
- UI design
- Animações
- Som
- Testes
  - Todas as integrações no jogo estão sujeitas a testes, se não funcionar, volta para trás e é refeita

Pode ser dividido em diferentes fases, por norma usa-se as nomenclaturas: Alpha e Beta consoante o estado desenvolvimento. Alpha significa que a aplicação ainda não tem todos os seus elementos integrados mas certas partes estão jogáveis. Beta, todos os elementos estão integrados mas o jogo ainda não está terminado, por norma esta fase destina-se a bug fixes e polishing

Fase de testes aberta

- O jogo é disponibilizado a pessoas exteriores à equipa de desenvolvimento para ser testado. Este normalmente ocorre durante, ou na fase final da versão Beta
- Correcção de bugs que possam aparecer

Produto Final

11.8 - Exemplo de uma Aplicação para Desenvolvimento

Tipo de aplicação: Jogo

Objectivo: Terapia, tratamento de uma fobia, alturas

Plataforma: PC

Género: Acção/Aventura, 3rd person

Duração aproximada do jogo: 10 horas

11.8.1 - Breve descrição do jogo:

A acção do jogo passa-se num ambiente urbano e futurista, o jogador é um detective contratado por uma mãe que não sabe o paradeiro da filha, desapareceu à saída da escola e ainda não apareceu nem deu sinais de vida. No decorrer da história o jogador vai encontrar pistas que revelam um problema ainda maior, o desaparecimento dessa criança não é um caso isolado, acabando por desvendar uma teia controlada por pessoas bastante poderosas.

Figura 36 – Mirror's Edge Catalyst, Electronic Arts (2016)

11.8.2 - Interacções no âmbito da terapia

À medida que o jogador vai avançando na história, vai ser colocado em cenários que gradualmente vão obrigá-lo a lidar com o problema das alturas e da sua fobia, isto não é algo

constante, senão seria contraproducente, mas especialmente em momentos chave da narrativa em que o jogador está próximo de uma revelação na história.

11.8.3 - Cenários possíveis

- Um telhado de um prédio, este seria um cenário de grau baixo, já que o jogador teria noção que estava num lugar alto mas não precisaria de se aproximar do parapeito ou de olhar para baixo.

- Um apartamento com vidro em toda a parede, este cenário um pouco mais difícil que o anterior, já que o jogador teria que se aproximar do vidro

- Um elevador de vidro, um cenário mais complicado que os anteriores, o jogador tinha que enfrentar o seu medo embora se encontre num espaço seguro sem risco de cair.

Figura 37 – Summit One Vanderbilt, New York, NY, USA

- Um parapeito de um prédio, este é um cenário com alto grau de dificuldade.

Figura 38 – Man on a Ledge (2012)

- Num cenário final, com o grau de dificuldade mais alto, o jogador teria que saltar de um prédio para o outro

11.8.4 - Como está este jogo ligado à proposta:

- O aumento da dificuldade nos cenários em que o jogador é “forçado” a enfrentar o seu pretende colocar o jogador num estado de fluxo, se conseguiu ultrapassar o obstáculo anterior, também conseguirá ultrapassar o próximo, já que num estado de fluxo é possível executar tarefas conscientes de forma inconsciente. Sendo aqui fundamental que não haja um salto muito grande no que diz respeito a dificuldade, esta deve ser gradual e linear.

- O papel da narrativa serve para criar *engagement*, o jogador sente-se “comprometido” com a história e com o seu desfecho, ele é o único que pode resolver o problema e acabar com uma rede que pessoas poderosas que raptam crianças

- O ambiente num mundo mais fictício e fantasioso, juntamente com a narrativa, serve para criar suspensão da descrença, esta suspensão temporária do pensamento crítico e lógico na parte racional do cérebro do jogador fará com que encare o seu medo de alturas como apenas mais um obstáculo na sua história.

- O objectivo final, sendo este jogo desenvolvido num âmbito terapêutico, é que a forma como o jogador se superou a ultrapassar o seu medo num ambiente virtual que essa superação também se traduza para um ambiente real.

- Possibilidade de *replayability*, num jogo deste género é possível fazer randomização de cenários, da posição dos objectos e mesmo de alguns elementos narrativos pontuais, permitindo que possa ser jogado mais do que uma vez, embora não haja variação na narrativa geral, pode ter-se variação na “jornada” e ajudar o jogador a superar o seu medo como terapia a médio prazo e não só no momento em que acaba o jogo a primeira vez.

Conclusão

Nesta dissertação procurou-se, através da pesquisa de trabalho científico desenvolvido no âmbito das teorias da conspiração e da desinformação, de uma forma mais geral, fazer-se uma desconstrução dos elementos narrativos que as compõem e fazer uma relação com obras de ficção.

Coleridge (1817) definiu inicialmente aquilo que hoje se chamamos de suspensão da descrença como suspensão **voluntária** da descrença, com o objectivo de cenários nas suas *Lyrical Ballads* que representassem o paranormal de forma que levasse o público a experienciar essas histórias de uma forma diferente e a acreditar que aquilo que estavam a ver era real. Pegando nessa nomenclatura e fazendo a relação que foi explorada entre realidade e ficção, a popularidade da desinformação poderia se identificar facilmente como uma suspensão **involuntária** da descrença, devido às semelhanças que existem entre os dois tipos de narrativa.

No que diz respeito aos objetivos propostos para o desenvolvimento desta dissertação, esta foi desenvolvida com um carácter exploratório e teórico, que possibilitasse fazer inferências e estipular expectativas para o desenvolvimento de trabalho futuro ao nível da investigação.

A introdução da suspensão da descrença num contexto de investigação é um fenómeno que assume uma cada vez maior relevância, podendo ser explorado, apesar da subjectividade do tema e da sua variância de pessoa para pessoa. Especialmente numa altura em que a integração da tecnologia na investigação científica é cada vez mais comum. E assim importante identificar, numa fase inicial, se de facto estes novos estímulos têm influência nos resultados, e a partir daí, criar um processo que permita relacionar esses estímulos de um mundo virtual resultantes da suspensão da descrença, *flow*, imersão (explorados nesta dissertação) assim como outros relacionados com agência, presença e engagement, por exemplo, não explorados nesta dissertação devido à sua especificidade, comparando esses estímulos do mundo virtual com os estímulos que temos no mundo real, relacionando, desta forma, os resultados nos dois ambientes.

Bibliografia

Acerbi, A. (2019), Cognitive attraction and online misinformation, Palgrave Communications 2019, DOI: 10.1057/s41599-019-0224-y

Butter, M., Knight, P. (2020), Routledge Handbook of Conspiracy Theories, Routledge

Coleridge, S. T. (1817). Biographia Literaria. Edited by Nigel Leask (1997), London: J. M. Dent.

Desmurget, M. (2021), A Fábrica de Cretinos Digitais, Contraponto

Douglas, K.M., Sutton, R.M. and Cichocka, A. (2017) 'The psychology of conspiracy theories', Current Directions in Psychological Science, 26(6): 538–42.

Endresen, A., Campbell, A., Torresson, B., Terry, C., (2020), Sorting Fact From Fiction Without Source Evaluation Is a 50-50 Guess in the Disinformation Age, Psi Chi Journal of Psychological Research. 2020 Special Issue, Vol. 25, p213-223. 12p., DOI: 10.24839/2325-7342.JN25.3.213

Hertz, N. (2020), O Século da Solidão, Temas e Debates - Círculo de Leitores

Kahneman, D. (2011), Rápido e devagar - Duas formas de pensar, Editora Objetiva

Miall, D. S., Kuiken, D., A feeling for fiction: becoming what we behold, 2002 Elsevier Science B.V. All rights reserved, PII: S0304-422X(02)00011-6

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. HarperCollins e-books.

Mikkonen, K. (2006), Can Fiction Become Fact? The Fiction-to-Fact Transition in Recent Theories of Fiction, Style, Vol. 40, No. 4, General Issue (Winter 2006), pp. 291-312, ISSN: 0039-4238

Nichols, S. (2004), Imagining and Believing: The Promise of a Single Code, The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 62, No. 2, Special Issue: Art, Mind, and Cognitive Science (Spring, 2004), pp. 129-139, Published By: Wiley, https://www.jstor.org/stable/1559197

Nicolelis, M. (2020), O verdadeiro criador de tudo, Editora Planeta do Brasil

Nguyen, N.P., Yan G., Thai, M.T., Eidenbenz, S. (2012), Containment of Misinformation Spread in Online Social Networks, WebSci 2012, June 22–24, 2012, DOI: 10.1145/2380718.2380746

Rani, N, Das, P., Bhardwaj, A.K., (2021), Rumor, misinformation among web: A contemporary review of rumor detection techniques during different web waves, Concurrency and Computation Practice and Experience , Volume 34, Issue 1, DOI: 10.1002/cpe.6479

Suzman, J. (2020), Trabalho: Uma História de Como Utilizamos o Nosso Tempo, Desassossego

Taleb, N.A. (2018), Arriscando a própria pele, Editora Objetiva

Tsfati, Y., Boomgaarden, H.G., Strömbäck, J., Vliegenthart, R., Damstra, A., Lindgren, E. (2020), Causes and consequences of mainstream media dissemination of fake news: literature

review and synthesis, Annals of the International Communication Association, 44:2, 157-173, DOI: 10.1080/23808985.2020.1759443

Walton, Kendall L. (1990), Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts, Harvard University Press

Wolf, W. (2013), Immersion and Distance, Aesthetic Illusion in Literature and Other Media, Amsterdam - New York, Rodopi

Iconografia

Figura 1 – Destiny 2, Bungie (2017). Destiny 2: The Last City on Earth. https://jlaasonen.files.wordpress.com/2017/10/22-10-2017_15-12-12.png. [Acedido: 04-11-2022].

Figura 2 – Dead Space, Electronic Arts (2023). Concept art for Dead Space. https://www.xfire.com/free-copy-of-dead-space-2-included-with-remake-pre-orders/. [Acedido: 04-11-2022].

Figura 3 – Valheim. Iron Gate Studio (2021). Inventory screenshot. https://github.com/MSchmoecker/VNEI. [Acedido: 06-11-2022].

Figura 4 – Minecraft, Microsoft (2011). Recriação de King 's Landing. https://imgur.com/jneEmfR. [Acedido: 06-11-2022].

Figura 5 – Grand Theft Auto V, Rockstar (2013). In-game screenshot. https://pt.ign.com/grand-theft-auto-v/9685/news/gta-v-vai-funcionar-a-1080p-na-ps4. [Acedido: 06-11-2022].

Figura 6 - Imagem do autor, recriação do gráfico representativo de flow de Csikszentmihalyi, M. (1990) referido na bibliografia.

Figura 7 – Star Wars: Episode IV, Lucasfilm (1977). Intro screenshot. [Acedido: 13-11-2022]

Figura 8 – Projeto: What’s behind door number 2?, HEI-Lab(2022). In-app screenshot. [Acedido: 06-07-2022].

Figura 9 - Imagem do autor.

Figura 10 – Projecto LPCC - Liga Portuguesa contra o cancro, HEI-Lab (2022). In-app screenshot. [Acedido: 04-07-2022].

Figura 11 - Imagem do autor.

Figura 12 – Projeto: Conformity, HEI-Lab (2021). In-app screenshot. [Acedido: 10-07-2022].

Figura 13 - Imagem do autor.

Figura 14 – Projeto: Dissonance, HEI-Lab (2021). In-app screenshot. [Acedido: 10-07-2022].

Figura 15 - Imagem do autor.

Figura 16 – Projeto: Com@Rehab, HEI-Lab (2022). In-app screenshot. [Acedido: 10-07-2022].

Figura 17 - Imagem de autor.

Figura 18 – Projeto: Bidirectional Violence, HEI-Lab (2022). In-app screenshot. [Acedido: 10-07-2022].

Figura 19 - Imagem do autor.

Figura 20 - Imagem do autor.

Figura 21 - Imagem do autor.

Figura 22 - Imagem do autor.

Figura 23 - Imagem do autor.

Figura 24 - Imagem do autor.

Figura 25 - Imagem do autor.

Figura 26 – Resident Evil 2 Remake, Capcom (2019). In-game screenshot. https://news.xbox.com/en-us/2018/06/15/resident-evil-2-remake-xbox-one-january-25/. [Acedido: 02-12-2022].

Figura 27 - Imagem do autor.

Figura 28 - Imagem do autor.

Figura 29 – Cyberpunk 2077, CD Projekt Red (2020). Attributes screen. https://www.expressaosites.com/post/cyberpunk-2077-como-respec. [Acedido: 12-12-2022].

Figura 30 –Civilization VI, Firaxis Games (2016). In-game screenshot. https://arstechnica.com/gaming/2016/10/civilization-vi-is-a-beautiful-prance-through-history/. [Acedido: 06-11-2022].

Figura 31 - Imagem do autor.

Figura 32 - Imagem do autor.

Figura 33 – Batman: The Enemy Within, Telltale Games (2012). Game cinematic. https://www.tecmundo.com.br/voxel/198174-quarto-capitulo-batman-the-enemy-within-ganha-data-lancamento.htm. [Acedido: 21-11-2022].

Figura 34 – Heavy Rain, Quantic Dream (2010). In-game screenshot. https://cinepop.com.br/quantic-dreams-a-desenvolvedora-que-pode-assumir-os-games-de-star-wars-313671/. [Acedido: 04-12-2022].

Figura 35 - Imagem do autor.

Figura 36 – Mirror's Edge Catalyst, Electronic Arts (2016). Concept Wallpaper. https://www.destructoid.com/mirrors-edge-2-too-much-of-a-next-gen-idea-for-360-ps3/. [Acedido: 12-12-2022].

Figura 37 – Summit One Vanderbilt (2022). Photograph. https://www.cimolaitechnology.com/it/cimolai-technology-protagonista-della-realizzazione-di-ascent-al-summit-one-vanderbilt/. [Acedido: 12-12-2022].

Figura 38 – Man on a Ledge, dB Pictures (2012). Movie Wallpaper. https://wall.alphacoders.com/big.php?i=807323. [Acedido: 12-12-2022].