

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO – UFRJ
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL

Renata Santos Loureiro de Sá

Design: ferramenta de manutenção
das estruturas de dominação social através
das plataformas digitais

Rio de Janeiro,
2022

CIP - Catalogação na Publicação

S111d Santos Loureiro de Sá, Renata
Design: ferramenta de manutenção das estruturas de dominação social através das plataformas digitais / Renata Santos Loureiro de Sá. -- Rio de Janeiro, 2022.
56 f.

Orientadora: Fabiana Oliveira Heinrich.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design, 2022.

1. Plataformas digitais. 2. Design. 3. Dominação social. 4. Controle social. I. Oliveira Heinrich, Fabiana, orient. II. Título.

RENATA SANTOS LOUREIRO DE SÁ

Design: ferramenta de manutenção das estruturas de dominação social através das plataformas digitais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 2 de maio de 2022



Documento assinado digitalmente

FABIANA OLIVEIRA HEINRICH

Data: 07/03/2023 14:51:14-0300

Verifique em <https://verificador.iti.br>

Fabiana Oliveira Heinrich (Orientadora)

CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro



Documento assinado digitalmente

LILIAN DE CARVALHO SOARES

Data: 07/03/2023 14:46:47-0300

Verifique em <https://verificador.iti.br>

Lilian de Carvalho Soares

CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

Bibiana Oliveira Serpa

ESDI - Universidade do Estado do Rio de Janeiro

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO – UFRJ
CENTRO DE LETRAS E ARTES
ESCOLA DE BELAS ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO VISUAL**

Renata Santos Loureiro de Sá
Prof^a. Orientadora: Dr^a. Fabiana Oliveira Heinrich

**Design: ferramenta de manutenção das
estruturas de dominação social através das
plataformas digitais**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
à Escola de Belas Artes da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de bacharel
em Comunicação Visual Design.

Rio de Janeiro,
2022

AGRADECIMENTOS

Minha caminhada até aqui foi acompanhada de muitas circunstâncias, mãos e cérebros pensantes que possibilitaram minha formação profissional e pessoal, aos quais dedico meus agradecimentos.

Agradeço, inicialmente, a comunidade da Escola de Belas Artes da UFRJ e do Curso de CVD por resistir em prol da educação pública durante tantos momentos de estremecimento, possibilitando que eu esteja aqui, hoje, concluindo esse ciclo. Ciclo esse que foi repleto de ensinamentos e encontros que me tocam para além da formação acadêmica e que impulsionam o meu desenvolvimento enquanto pessoa. Isso foi apenas possível devido aos professores, colegas e funcionários da universidade, aos quais sou grata de ter compartilhado esses seis anos.

Agradeço com entusiasmo a minha incrível professora e orientadora deste trabalho, Prof. Fabiana Heinrich, que trouxe um novo olhar para o nosso curso, nos mostrando que nossas inquietações críticas ao campo do Design poderiam ser compartilhadas. Junto a isso, agradeço por toda a sua atenção e dedicação com os alunos. Agradeço por todo aprendizado proporcionado por esse encontro, pelo constante apoio, pela paciência e pela confiança. Me sinto realizada pela possibilidade de construção desse trabalho em conjunto com alguém que admiro dentro e fora do âmbito profissional.

Agradeço à Prof. Lilian Soares pela disponibilidade e interesse em avaliar esse trabalho como integrante da banca. Agradeço também pelas disciplinas sempre disputadas que ofereceu durante minha formação e as quais tive a oportunidade de fazer parte, assim como pelo minucioso trabalho realizado com os alunos. Ademais, agradeço pelas provocações levantadas e pelas críticas construtivas que certamente engrandeceram essa pesquisa.

A Prof. Bibiana Serpa também agradeço pela presença na banca, pelo seu tempo e interesse. Gostaria de agradecer por todo o suporte proporcionado em um dos momentos mais difíceis que passamos enquanto alunos e professores no primeiro período de estudo a distância em 2020 (PLE), assim como a oportunidade de ter oferecido aulas com propostas totalmente diferentes das usuais no nosso curso. Agradeço especialmente a oferta da disciplina Design e Antropologia, que para mim significou um divisor de águas no meu modo de pensar processos de Design.

Reservo um agradecimento especial a minha querida namorada e parceira de vida Beatriz Ferreira, que com suas habilidades no cuidado e na escrita foi minha maior fonte de apoio e motivação. Foram muitas noites sem dormir e algumas crises de ansiedade as quais consegui suportar somente com seu amparo e agradeço eternamente pelo seu companheirismo. Esse trabalho não teria sido possível sem poder contar com as inúmeras coisas que me ensina todos os dias.

Quero agradecer às minhas colegas de curso e amigas que levo para vida toda, Mirna Rodrigues, Sarah Púmilla, Julia Custodio e Victoria Machado, as quais foram meu porto seguro por todos esses anos compartilhando dos mesmos anseios e conquistas. Agradeço pela parceria e por todos os roles, por me aturarem e estarem comigo até aqui.

Agradeço às minhas grandes amigas Anna Julia Viana, Manuela Agra, pelo companheirismo e guia durante essa jornada, me mantendo sã e salva. A minha querida amiga Ingrid Telino agradeço por todo o carinho, auxílio, troca e pelas guias de leitura que também se fizeram essenciais para a conclusão deste trabalho.

Seria impraticável citar aqui exatamente todos que contribuíram de diferentes formas para que eu caminhasse, por isso agradeço a todos os meus amigos e família pelo apoio incondicional. Agradeço às minhas avós por sempre me motivarem a estudar. Aos meus tios e tias, meus primos e prima, minha sogra, meu sogro e aos meus cunhados que abraço como irmãos. Aos meus pais, Valéria Santos e José Ricardo Loureiro, que possibilitaram os meios necessários para todo meu processo educativo, devo meus sinceros agradecimentos. Agradeço por não terem desistido e por acreditarem no meu potencial, e sei que todo esforço não foi em vão. Agradeço pela amizade, pelo amor, pela compreensão e disposição para me acudir em qualquer circunstância. Agradeço principalmente por serem meus aliados nessa e nas futuras etapas que existirão nessa vida. Obrigada!

RESUMO

Sá, Renata S. L.; Heinrich, Fabiana O. (Orientadora). **Design: ferramenta de manutenção das estruturas de dominação social através das plataformas digitais.** Rio de Janeiro, 2022. 54p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Visual Design) Escola de Belas Artes – Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso examinamos a relação do Design com as estruturas de dominação social no contexto das plataformas digitais, mais especificamente analisando-o como uma ferramenta de manutenção dessas estruturas. Para isso, inicialmente investigamos como as manifestações de poder e controle se apresentam de forma sistêmica na sociedade contemporaneamente, e buscamos entender como essa estrutura é inserida nos projetos de plataformas digitais através do Design. A seguir, traçamos uma aproximação entre a atuação social e política do Design e as reverberações socioculturais provocadas pelas plataformas digitais. Como etapa final, construímos um glossário de alguns termos abordados durante a pesquisa a fim de, a partir de articulações visuais, possibilitar outros tipos de aprendizados e fomentar discussões acerca do tema.

Palavras-chave

Plataformas digitais, dominação social, controle social, Design.

ABSTRACT

Sá, Renata S. L.; Heinrich, Fabiana Oliveira (Advisor). **Design: maintenance tool of social domination structures through digital platforms.** Rio de Janeiro, 2022. 54p. Graduation Final Project (Degree in Visual Communication Design) Fine Arts School, Federal University of Rio de Janeiro.

In this Graduation Final Project we examine the relationship between Design and the social domination structures in the context of digital platforms, more specifically analyzing it as a tool for the maintenance of these structures. Therefore, we initially investigated how the manifestations of power and control present themselves in society in a systematic way nowadays and we seek to understand how this structure is inserted in digital platforms projects through design. After that, we draw an approximation between the social and political actions of design and the sociocultural reverberations caused by digital platforms. As a final step, we built a glossary of some of the terms addressed during the research in order to, from visual articulations, enable other ways of learning on the subject.

Keywords

Digital Platforms, social domination, social control, Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Anatomy of an A.I. System</i>	42
Figura 2 - <i>From/To: Problematic Landscapes</i>	42
Figura 3 - <i>DIP ART GALA</i>	43
Figura 4 - <i>(Digital) brand identity design</i>	43
Figura 5 - Glossário, <i>layout teste versão 01</i>	45
Figura 6 - Glossário, <i>layout teste versão 02</i>	46
Figura 7 - Glossário, <i>layout teste versão 03</i>	46
Figura 8 - Glossário, <i>layout teste versão 04</i>	47
Figura 9 - Glossário, <i>layout teste versão 05</i>	47
Figura 10 - Glossário, <i>layout teste versão 06</i>	48
Figura 11 - Glossário, <i>layout final, pag. inicial</i>	49
Figura 12 - Glossário, <i>layout final, informações sobre o projet</i>	49

SUMÁRIO

1. Introdução	9
2. Uma breve explicação de termos	12
2.1 Campo, Habitus e Poder	12
2.2 Plataformas	22
3. E o Design com tudo isso?	28
4. Glossário	38
4.1 Base	38
4.2 Referências Visuais	41
4.3 Memorial	44
5. Conclusão	51
6. Referências Bibliográficas	54

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa investiga o Design como ferramenta de manutenção das estruturas de dominação social através das plataformas digitais e é fruto dos seis anos de formação da autora no curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Desde 2018, a partir das disciplinas ministradas pela Prof^a. Dr^a. Fabiana Oliveira Heinrich, orientadora desta pesquisa, buscamos pensar criticamente as bases que sustentam e formam o Campo do Design, bem como outras formas de aprendizado quando o mesmo está relacionado às dinâmicas de controle e poder capitalistas na contemporaneidade. Mas, mesmo antes, a autora sempre se interessou pelas ressonâncias políticas, críticas e sociais que permeiam sua vida e trabalho enquanto designer. Posteriormente, durante a pandemia e de forma remota, a autora passou a integrar o grupo de estudos LabCrit – Laboratório de Produções Críticas em

Design¹, coordenado também pela orientadora desse trabalho, cujas atividades são voltadas a debates críticos acerca das distintas esferas e condições que formam e estruturam o Campo do Design. Somado a isso, em 2020, passou a trabalhar como designer de plataformas e produtos digitais, o que suscitou algumas inquietações: o que estava sendo projetado exatamente? O que é uma plataforma? Qual o sentido do trabalho? E o Design com tudo isso?

Esta investigação surge a partir desses questionamentos e da combinação de dois processos indissociáveis: o interesse pelo pensamento e produção crítica dentro do Campo do Design e a atuação no mercado de trabalho como designer de plataformas e produtos digitais. Articulando então conceitos do Campo do Design, da Filosofia e da Sociologia, procuramos compreender como as dinâmicas de controle social através e a partir das plataformas digitais se estabelecem.

Desse modo, a pesquisa se divide em três capítulos: o primeiro capítulo, *Uma breve explicação de termos*, é dividido em dois subcapítulos *Campo, Habitus e Poder* e *Plataformas*. A decisão de dividi-los dessa maneira parte da ideia de situar melhor o leitor durante a leitura. Neles, serão investigadas algumas definições dos conceitos a serem abordados na pesquisa, introduzindo noções de poder e dominação social pelos escritos de Pierre Bourdieu (1984, 1996, 2001 *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) e Byung-Chul Han (2018, 2019), bem como algumas definições de plataforma a partir da discussão levantada por José Antonio R. Magalhães (2021).

No segundo capítulo *E o Design com tudo isso?*, exploramos a relação do design com os mecanismos de controle e dominação contemporâneos a partir do que escreve Alberto Cipiniuk em *Design. O livro dos Porquês* (2017), sobre o design enquanto produção social, bem como a atual manifestação

¹ Disponível em
<<https://ppgd.eba.ufri.br/grupo-de-pesquisa/labcrit-laboratorio-de-producoes-criticas-em-design/>>
Acesso em 26/04/2022.

do Design enquanto uma ferramenta de manutenção das estruturas de dominação construídas e possibilitadas pelas plataformas digitais. Assim, será demonstrado que é possível entender o Design enquanto uma das bases de sustentação das plataformas, seja de forma mais direta através das interfaces, como indireta, inserido na forma de projetar dispositivos, estruturar o funcionamento das plataformas e possibilitar dinâmicas de controle, vigilância e coleta de dados. Dinâmicas que por sua vez compreendem a própria produção social do Design nesse contexto.

Por último, a parte prática, *Glossário*, consiste em uma esquematização visual dos termos e conceitos abordados na pesquisa juntamente aos significados propostos pelos autores estudados. Essa elaboração visual tem o intuito de gerar novas formas de aprendizado sobre o Design quando relacionado às dinâmicas de controle e poder disputadas através e a partir das plataformas digitais. As articulações apresentadas aproximam visualmente os termos de acordo com as relações propostas pela pesquisa e têm a intenção de explorar a discussão teórica de por meio da comunicação visual.

2. UMA BREVE EXPLICAÇÃO DE TERMOS

2.1 CAMPO, *HABITUS* E PODER

Buscamos nos campos da Filosofia e da Sociologia algumas reflexões acerca das noções de *poder* e *dominação*, na tentativa de compreender como se estruturam as dinâmicas de *controle social* contemporâneas. Com o objetivo de analisar a sociedade em que estamos inseridos, faz-se necessário entender a forma como nela atuamos, o que essa atuação molda e pelo o quê ela é moldada; bem como a forma como a sociedade molda e é moldada a partir das estruturas sociais contemporâneas, almejando compreender também as repercussões e motivações dessas dinâmicas.

Ao empregar o instrumental para análise social proposto por Pierre Bourdieu (1930-2002), sociólogo francês que investigou mecanismos de dominação, compreendemos a sociedade enquanto um sistema composto pelos conceitos-chave de campo e habitus. "O campo é um espaço de relações objetivas entre indivíduos, coletividades ou instituições, que competem pela dominação de um cabedal específico" (BOURDIEU, 1984, p.36, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006). Também: "O campo é tanto um 'campo de forças', uma estrutura que constrange os agentes nele envolvidos, quanto um 'campo de lutas', em que os agentes atuam conforme suas posições relativas no campo de forças, conservando ou transformando a sua estrutura" (BOURDIEU, 1996, p. 35, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006). Assim, a noção de campo nos explica que as dinâmicas sociais ocorrem dentro de um espaço, não necessariamente físico, mas sobretudo simbólico, que envolve uma estrutura que é construída por e ao mesmo tempo constrói essas dinâmicas em diferentes escalas. Um campo é um conjunto de estruturas históricas e é delimitado pelas formas de capital que o constituem, ou seja, seu *modus operandi* é definido pelas moedas de troca que importam naquele espaço, sejam elas financeiras, simbólicas ou sociais². Em cada campo, a partir dos embates sociais, se constrói um conjunto de valores — regidos e explicitados através do *habitus* — que conforma sua perspectiva por meio de um agrupamento de formas de pensar e normas comportamentais.

Já o conceito de *habitus*, recém mencionado acima, diz respeito a um conjunto de comportamentos, ideais e percepções de mundo denominados por disposições. Essas disposições são adquiridas por meio de interação social ao mesmo tempo em que são as próprias condições estruturantes desta interação. Essa estrutura deve ser analisada a partir de seu caráter dinâmico: assim, deve ser entendida a partir de sua composição histórica,

² Bourdieu define vários tipos de capitais no texto *The forms of capital* (1986): BOURDIEU, Pierre. *The forms of capital*. In: Richardson, J., *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (1986), Westport, CT: Greenwood, pp. 241-58. Disponível em <https://home.iitk.ac.in/~amman/soc748/bourdieu_forms_of_capital.pdf> Acesso em 27/04/2022.

que a torna produto e também produtora de relações de poder, à medida que permeia as interações entre os agentes (indivíduos e grupos), de maneira dominante sobre os pensamentos e as ações individuais e coletivas. Entendemos, portanto, que o *habitus* é um complexo de repertórios que regem um modo de ser, pensar e agir individual e coletivamente dentro de um campo. É um sistema de disposições que perpassa o indivíduo e existe para além do consciente, delineado por um processo de aprendizagem em sociedade que determina o que entendemos enquanto nosso comportamento natural dentro do meio.

Adicionamos aos termos de Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) algumas considerações do filósofo e ensaísta sul-coreano Byung-Chul Han (1959–), sobre o conceito de poder. Para Han (2019, p. 18):

O sistema gera uma constelação determinada de possibilidades de ação, no interior da qual encontra-se uma comunicação de poder. O poder é, assim, uma “seleção dependente da estrutura”. As constelações alternativas nas quais o processo de seleção acontece são determinadas pelo sistema. Os agentes da comunicação de poder são fixados na situação gerada pelo sistema que prefigura cada uma das relações de poder interpessoais. Essa prefiguração pode ocorrer até mesmo de maneira pré-consciente.

Com efeito, é possível relacionar a noção da organização do poder à construção do *habitus* de um campo, às determinações de posições e disposições dos agentes e à “estrutura estruturante”, condicionada ao mesmo tempo que é condicionante. No esquema proposto por Bourdieu (1996, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006), existem diversos fatores que estabelecem um *habitus*: “a percepção individual ou do grupo, a forma de pensar e conduta são constituídas segundo as estruturas do que é perceptível, pensado e julgado razoável na perspectiva do campo em que se inscrevem” (BOURDIEU, 1996, p.32, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006). A condição pré-consciente dos modos de percepção, de fazer, sentir, pensar e, posteriormente de ação dos agentes em dada circunstância, também

fazem parte da configuração de um *habitus*. Entendemos que essa dinâmica explica a existência de uma hegemonia comportamental que se adquire pela internalização das estruturas sociais pelos indivíduos, de forma a conceber uma dinâmica de dominação. As disposições “refletem o exercício da faculdade de ser condicionável, como capacidade natural de adquirir capacidades não-naturais, arbitrárias” (BOURDIEU, 2001, p. 33, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006). Logo, a partir da aprendizagem e da simples vivência, há a construção de expressões muitas vezes tratadas como “naturais”, por conta de uma não consciência desse processo. Essa linha de pensamento também encontra o que Han (2019, p. 8) denomina como “poder livre”:

É sinal de um poder maior que o subordinado queira expressamente aquilo que o poderoso queira, que o subordinado siga ou, até mesmo antecipe, a vontade do poderoso como sua própria vontade. (...) Desse modo, o mesmo conteúdo de ação recebe no suporte do poder uma outra forma na medida em que a ação do poderoso é afirmada ou interiorizada pelo subordinado como sua própria ação. (...) ele (o poder) não funciona aqui como um golpe mecânico que simplesmente altera a direção original de um corpo. Ele se assemelha muito mais com um domínio no qual se movimenta como peças livres.

Essa manifestação de poder estabelece uma dinâmica em que é difícil apontar a fronteira entre a vontade própria e a vontade dominada. Essa névoa é um dos pilares de interesse do estudo que aqui desenvolvemos. Para Han (2019), esse modelo se opõe à concepção mais comumente abordada do poder, o poder como coerção. Han (2019) descreve a coerção como um método consistente de pouca mediação do dominante em relação ao dominado, o que gera uma dinâmica de antagonismo e tensão. Por outro lado, o poder que se desenvolve por meio de uma mediação maior com o outro tem mais força, é maior à medida que molda o futuro a partir das próprias concepções do outro, sendo facilmente oculto ao dominado. Assim, “em vez de proceder contra uma determinada ação do alter, ele influencia, adapta ou persuade as condições prévias da ação do

alter de tal modo que sua decisão corresponde à vontade do ego de livre-vontade, sem qualquer objeção” (HAN, 2019, p. 9). Esse tipo de poder funciona por meio do uso da liberdade do outro, e não seu cerceamento. Logo, a efetividade do poder livre se apoia na construção de uma aparência diferente, porém em que se mantém a estrutura da continuidade do *self*³. “O poder é um fenômeno da continuidade. Ele fornece ao poderoso um amplo espaço do *self*. E é essa lógica do poder que deixa claro por que a perda completa de poder é experimentada como uma perda absoluta de espaço...” (HAN, 2019, p.11). Se utilizando da liberdade, por meio de uma alta capacidade de mediação, aqui a continuidade ganha força e, conseqüentemente, espaço.

É possível traçar uma aproximação das relações entre campo, *habitus* e dominação levantadas por Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) e o entendimento de um espaço de poder possível a partir da continuidade para Han (2019, p.19):

(...) passa despercebido o poder espacial que aparece na forma de uma continuidade, de uma totalidade. O espaço pode influenciar linhas de comunicação mesmo sem que seja especialmente percebido. Com frequência, o que está ausente tem mais poder do que o que está presente. O poder espacial pode aparecer também como a gravitação que produz toda uma ordem na medida em que reúne forças difusas em uma estrutura. (..) Ele (o espaço) é um domínio, no interior do qual uns têm mais poder do que os outros, ou seja, uns podem ser mais dominadores do que outros. O poder gera um lugar em que as relações singulares de poder estão pré-armazenadas.

Assim como Han (2019) descreve o espaço como um domínio, Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) entende o campo enquanto um limite abstrato no qual determinadas normas sociais são compartilhadas

³ O *self* é um termo muito utilizado na psicanálise para se referir a própria identidade de um sujeito. Em 1892 alguns estudos do psicólogo William James já distinguem o “eu” como o ser conhecedor e o “si mesmo” como o conhecimento que o sujeito tem de si mesmo. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Si_mesmo> Acesso em 26/04/2022.

coletivamente a partir do *habitus*, que pode ser entendido exatamente como esse lugar de pré-armazenamento das relações singulares de poder. É a partir da interiorização da sociedade — que conforma ao mesmo tempo em que é ativamente conformada através dos agentes —, que se estabelecem as posições e disposições individuais dentro do campo, isto é, que se constrói a estrutura de poder entre os indivíduos. A continuidade do poder dentro de um campo acontece pelo que é denominado por Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) como *reprodução do habitus*, a qual ocorre com a auto-manutenção da estrutura por meio dos aparelhos de dominação que socializam os agentes, como a família e a escola. Essas instituições, compostas por agentes, influenciam a cultura dominante ao passo em que a reproduzem, reproduzindo também as desigualdades sociais, normas comportamentais e direcionamentos ideológicos. Assim, ao reproduzirem o *habitus*, os agentes também legitimam de maneira inconsciente essa reprodução, fazendo com que as desigualdades não só se apresentem no campo, mas funcionem como base do próprio sistema. A História, o contexto social e a subjetividade dos agentes constroem e transformam constantemente o *habitus* do campo, ao mesmo tempo que são retro condicionados por ele. Bourdieu (1984) esclarece a lógica das fronteiras difusas entre subjetividade e *habitus*, a partir da noção do indivíduo social como agente, que não é passivo dentro dessa estrutura, que é condicionado assim como condiciona e então possibilita a configuração da estrutura e sua reprodução sistemática. Assim como a determinação do *habitus*, a continuidade do poder para Han (2019, p. 19) se relaciona com a subjetividade:

Cada espaço-poder tem a estrutura do *self* que se quer. Embora a estrutura do poder supraindividual não esteja baseada na vontade de um indivíduo singular, possui a constitucionalidade de um *self* que se afirma... Cada espaço-poder é uma continuidade do *self*, que se mantém perante o outro. Continuidade e subjetividade são elementos estruturais que compartilham todas as formas de aparição do poder.

Na contemporaneidade das plataformas digitais, é essa mesma subjetividade que é usada — ou explorada —, como um meio de reprodução de estruturas dominantes e opressoras dentro da lógica do capital. Na obra “Psicopolítica - O neoliberalismo e as novas técnicas de poder”, Han (2018) discorre sobre o atual momento histórico, caracterizado por ele como particular, em que a própria liberdade é usada para gerar coerção, porém uma coerção que se realiza de forma intrínseca, ou seja, cujo poder exterior não fica evidente. Por meio de noções como a de “liberdade individual”, o sistema neoliberal fabrica uma sensação de liberdade falsa, que na verdade condiciona, direciona a comunicação e a exposição voluntárias, moldando com mais eficácia aqueles “internos do pan-óptico digital” (Han, 2018, p.19) — aqui, entendemos enquanto internos os usuários de redes sociais na internet, que compartilham seus dados inicialmente por um entendimento de vontade própria, o que na verdade representa exatamente o poder da influência silenciosa que caracteriza a Psicopolítica, que age através de mecanismos que atingem nosso psicológico. Dessa forma, assim como Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) explica as ações construtivas dos agentes, fica evidente que a sociedade digital participa ativamente na construção de uma estrutura de controle de si mesma. A eficiência da dominação se sustenta à medida que atinge a própria vontade dos sujeitos, garantindo a continuidade do poder no espaço. “Hoje nos expomos voluntariamente sem qualquer coerção, sem qualquer decreto. Colocamos na rede todo tipo de dados e informações pessoais, sem avaliar as consequências. Esse caráter incontrolável representa uma gravíssima crise da liberdade.” (HAN, 2018, p. 22). Comunicamos, compartilhamos e expomos nossas vidas não por coerção, mas por estarmos inseridos em um sistema de poder inteligente. Dessa forma, a cultura dominante é internalizada pelos sujeitos e replicada, isto é, continuada como parte de nós mesmos ao mesmo tempo que é legitimada espacialmente. O poder inteligente, livre, invisível, não precisa assumir uma forma repressiva e nem pretende, pois:

A técnica de poder do regime neoliberal assume uma forma sutil, flexível e inteligente, escapando de qualquer visibilidade. O sujeito submisso não é

nunca consciente de sua submissão. O contexto de dominação permanece inacessível a ele. É assim que ele se sente em liberdade (HAN, 2018, p. 26).

Han (2019) se baseia em Nietzsche ao tratar da semântica do poder. Segundo ele, o primeiro a discorrer a fundo sobre as complexidades da relação entre poder e criação de sentido foi o filósofo prussiano: “o primeiro a formular de modo premente a relação complexa entre poder e criação de sentido” (HAN, 2019, p.27). O autor explica, a partir das contribuições de Nietzsche, que essa relação se apresenta na própria construção da linguagem e portanto, “comunicar-se [é] originalmente estender seu poder sobre os outros.”⁴

Outro ponto importante e muitas vezes esquecido é de que o ato de nomear é um *exercício de poder do dominador*. Logo, essa expressão do poder é entendida como a própria origem da linguagem. A nomeação das coisas é uma tomada de posse declarada pelo dominador, gerando sentido por meio do poder. “Cada palavra é uma palavra-poder.” (HAN, 2019, p. 28). Esse atravessamento do poder determina o que Han (2019) denomina *horizonte de sentido das coisas*, isto é, “para que e para onde?”. A partir disso, podemos entender que a atuação dos dominadores não termina no sentido apenas da coisa em si, mas também influencia outros sentidos que a envolvem e pelos quais é interpretada. Han (2019) relaciona essa “*continuidade de sentido*” gerada pelos poderosos com “*a continuidade do self*”, noção abordada anteriormente e que se apresenta nas dinâmicas de dominação, criando um espaço-poder. Han (2019) esclarece que a abordagem de Nietzsche não deixa espaço para uma análise social do sentido enquanto um “ser-assim”, e direciona o entendimento do poder como não só o que possibilita, mas exatamente o que constrói os sentidos das coisas. Dessa perspectiva, Han (2019) diferencia então o poder da “*coerção sem sentido*”. O poder é eloquente, muda e articula o mundo por

⁴ Friedrich Nietzsche, 1882-1884 [Fragmentos póstumos 1882-1884]. In: NIETZSCHE, F. *Sämtliche Werke – Kritische Studienausgabe* [Obras reunidas – Edição crítica para estudo]. KSA 10 (Vol. 10). 2. ed. Munique/Berlim/Nova York, 1988, p. 298 [Org. por Giorgio Colli eazzino Montinari].

meio da nomeação e conseqüentemente da determinação do para onde e para quê das coisas; enquanto a coerção sem sentido seria dar um fim a relação de sentido.

A partir disso, é interessante pensar sobre a falta de sentido, que poderia então ser tratada como o oposto de poder. A coerção, a violência e a morte, por exemplo, comumente associados de forma direta ou até mesmo confundidos com poder, não necessariamente se configuram enquanto tal, por conta de suas dimensões semânticas. Na verdade, Han (2019) associa a violência com a fragilidade do poder. Existe na violência um processo de comunicação que direciona à submissão apenas conforme configura uma imposição de ação ao outro, enquanto a morte e a tortura arbitrárias demonstram um tipo de violência nua, sem intenção comunicativa. O poder existe num espaço relacional que comunica. Um espaço de controle que permite a vida e oferta, mesmo que de forma arquitetada e ilusória, de tempo, ação e liberdade. Ocorre diante do estabelecimento de uma relação, enquanto o que seria uma “violência nua”, a morte simplesmente pela morte, acaba com essa dinâmica relacional. A dimensão relacional do poder fortalece sua instância comunicativa e de criação de sentido.

Ineficiente é todo poder disciplinar que, com grande esforço, aperta violentamente as pessoas com um espartilho de ordens e proibições. Muito mais eficiente é a técnica de poder que faz com que as pessoas se submetam ao contexto de dominação *por si mesmas*. Essa técnica busca ativar, motivar e otimizar, não obstruir ou oprimir. A particularidade da sua eficiência está no fato de que não age através da proibição e da suspensão, mas através do agrado e da satisfação. Em vez de tornar as pessoas *obedientes*, tenta deixá-las *dependentes* (HAN, 2018, p. 26).

A dependência explicitada por Han (2018, p. 26) diz respeito ao seu entendimento do neoliberalismo como regime que se apropria de formas de expressão de liberdade (emoção, jogo, comunicação), e as utiliza como

campo a ser explorado (HAN, 2018, p. 11), mais especificamente através das plataformas digitais e redes sociais.

Esse estudo se preocupa em compreender essas plataformas enquanto novos aparelhos de dominação, ainda mais internalizados e abrangentes que a família e a escola trazidos por Bourdieu. Ao atual momento em que plataformas e dispositivos representam símbolos de dominação, Han (2018) se refere como “era da psicopolítica digital” (HAN, 2018, p. 23):

Hoje, caminhamos para a era da psicopolítica digital, que avança da vigilância passiva ao controle ativo, empurrando-nos, assim, para uma nova crise da liberdade: até a vontade própria é atingida.

Essas plataformas funcionam como meio de amplificação da continuidade desse sistema que forja liberdade enquanto vigia e captura subjetividades em forma de dados, controlando e moldando o futuro a partir deles. Na sociedade digital, instituições e empresas desenvolvem plataformas que sustentam complexas dinâmicas de poder multinacionais, influenciando e conformando padrões comportamentais e direcionamentos ideológicos enquanto influenciam e, em certa medida, viciam seus usuários.

2.2 PLATAFORMAS

Nossa pesquisa sobre plataformas digitais acontece a partir dos significados possíveis atribuídos ao conceito de *plataforma* desdobrados por José Antonio R. Magalhães em *Tecnomia e demogramática: Direito e técnica no nomos das plataformas* (Tese de Doutorado, 2021). É de nosso interesse trabalhar a partir da palavra e tratar possíveis significados por meio de reflexões conceituais. Nesse caso, nos interessa entender como esses diferentes significados propõem novas interpretações acerca do papel das plataformas digitais na sociedade em que vivemos.

Existem múltiplos sentidos relacionados à noção de plataforma. Magalhães (2021, p. 246) aponta o seu sentido topológico como o mais básico: superfície horizontal e plana, reconhecida normalmente em um contexto em que se apresenta elevada no espaço em que se insere. O autor pontua que o chão, por exemplo, pode sim ser considerado uma plataforma, mas que parece mais intuitivo “pensar em uma plataforma como *destacada*, mesmo que ela apareça solta no espaço vazio” (MAGALHÃES, 2021, p. 246). Em termos gerais, o que comumente consideramos enquanto plataformas são objetos construídos com uma superfície externa e suspensa em relação ao chão: uma estrutura em que é possível caminhar acima do oceano, por exemplo.

Em geral, a capacidade de sustentação é a principal propriedade das plataformas, podendo estar associada tanto à sustentação de corpos humanos quanto a de outras estruturas. O autor cita também como na natureza algumas formações são denominadas como plataformas e traz um exemplo interessante: “a “plataforma continental” ou “oceânica”, que forma parte do continente, ao mesmo tempo em que é fundo marinho – um fundo do mar cuja elevação ainda é próxima à do continente, e que, assim, se *destaca* em relação a ambos” (MAGALHÃES, 2021, p. 247). De acordo com Magalhães (2021, p. 247) entendemos que para algo ser considerado plataforma, esse algo, além de ser próximo a uma superfície plana e elevada, deve possuir a capacidade de ser suporte. Assim, ele então define:

Uma plataforma é algo como um chão, no sentido de que *sustenta* algo, porém *destacado*, de modo que a plataforma *sustenta* ou *suporta* algo em *outro nível*, diferente e separado do nível do chão. Mais que isso, uma plataforma pode *habilitar* ou *proporcionar* ações que, pela sua essência, não seriam possíveis em outros níveis ou ao nível do chão (MAGALHÃES, 2021, p. 247)

Essas definições servem de base para o reconhecimento de plataformas em esferas distintas, como na política, economia e tecnologia, bem como na interseção entre elas. É possível, a partir disso, analisar as plataformas digitais, seus funcionamentos, objetivos e desdobramentos sociais posicionados nessa interseção.

Por exemplo, a plataforma no sentido de partido ou organização política seria um conjunto de intenções cujo objetivo é a aprovação eleitoral. Já como um modelo de negócios⁵, a plataforma tem como objetivo oferecer determinadas funções: compra e venda/produção e consumo/conectar quem produz e quem vende, para facilitar transações comerciais entre seus usuários, criando conexões. Seja o *Uber* que conecta motorista e passageiro, seja o Mercado Livre e a *Amazon* que conectam vendedor/produtor e consumidor. Ou seja, as três principais características dessas plataformas seriam, de acordo com Magalhães (2021, p. 249): oferecer meios ou instrumentos (funções formadas), captar usuários e operar conexões. Em nota de rodapé de mesma página, o autor esclarece de forma bastante explicativa sobre como operam então as plataformas mais bem sucedidas:

Segundo um artigo influente de Bonchek e Choudary, (2013) as plataformas “de sucesso” seriam compostas de três elementos essenciais: a caixa de ferramentas (*toolbox*), o ímã (*magnet*) e o casamenteiro (*matchmaker*). A caixa de ferramentas disponibiliza funções pré determinadas de modo a facilitar aos usuários se conectarem (“*plug into*”) à plataforma e produzir

⁵ Magalhães (2021, p. 249) utiliza o termo para se referir a um modelo atrelado a uma lógica mercadológica, se referindo a como uma plataforma atua nessa condição de ‘modelo de negócios’.

algo nela. “Por exemplo, a Apple proporciona aos desenvolvedores um sistema operacional e bibliotecas de código subjacentes; o Youtube provê infraestrutura de hospedagem para produtores audiovisuais; a Wikipédia fornece as ferramentas para que escritores colaborem em um artigo”. O imã funciona produzindo um tipo de “gravidade social” (Bonchek, 2012), através do “design de incentivos”, “sistemas de reputação” e “modelos de preço”, de tal modo a atingir a “massa crítica” de usuários necessária para que um sistema de plataforma levante voo. Por fim, o casamenteiro “sustenta o fluxo de valor operando conexões entre produtores e consumidores”. Os autores enfatizam que os dados estão no centro do *matchmaking*, e que distinguem as plataformas de outros modelos de negócios. A caixa de ferramentas é a “infraestrutura” que “habilita” a conexão entre usuários atraídos pelo campo gravitacional da plataforma, mas é um grande volume de dados (obtido, em importante medida, no processo mesmo de sustentar funções) que permite produzir conexões altamente efetivas.

Assim, concluímos que, de maneira objetiva e geral, as plataformas operam sustentando estruturas, e essa sustentação se dá por meio da oferta de funções dessa estrutura e, em contrapartida, da obtenção e um retorno — hoje, sobretudo dados — dos usuários. Quanto maior o volume e consequentemente maior a complexidade no tratamento desses dados, mais funções e conexões ela sustenta. A coleta de dados é um pilar fundamental dessas plataformas, que dependem da efetividade das conexões para crescer e gerar mais lucro. Pensar o sentido de plataforma mais próximo do seu funcionamento dentro de uma lógica de mercado/negócio pode ser útil para introduzir o sentido de plataforma dentro da computação, que se relaciona com a dinâmica estabelecida pelas plataformas digitais, foco de investigação desta pesquisa. Magalhães (2021, p. 250) discorre sobre as plataformas computacionais, que funcionam a partir de um conjunto de tecnologias e que possuem as condições necessárias e possíveis ao seu funcionamento: “Nesse sentido, plataforma é um conceito contextual, aparecendo em diferentes níveis de observação segundo cada ponto de referência.” É importante ter conhecimento de que a plataforma computacional cria funções em níveis mais abstratos, de

forma que detalhes da sua implementação são ocultados. Ou seja, suas funções são opacas, operam em um nível que torna possível que seus objetivos/intenções não sejam totalmente perceptíveis.

A partir disso, retomamos a pensar a interseção entre plataformas de esferas distintas, ao passo que podemos traçar uma ligação entre as plataformas citadas nas esferas política, econômica e tecnológica. Magalhães (2021, p.251) aponta a partir de Bratton (2015) e Srnicek (2017) que “as plataformas que nos interessam aqui (as que vêm redefinindo tanto a soberania quanto o capitalismo) parecem ser, simultânea e indissociavelmente, entes políticos, modelos de negócio e máquinas computacionais.” É fundamental para essa pesquisa compreender que as plataformas digitais concentram o funcionamento dessas mesmas lógicas, de forma a estabelecer uma relação íntima entre as plataformas computacionais e as plataformas digitais. Para o autor, o sentido de plataforma é indissociável de seu contexto, ou seja, depende do que está em jogo e qual discussão está se querendo levantar. Assim, alguns aspectos e conceitos podem ser úteis para chegar a questões que nos ajudam a entender melhor o funcionamento das plataformas, como os conceitos de dispositivo, aplicativo e interface.

Magalhães (2021, p.252) explica que as plataformas atuam e se distribuem em dispositivos, fornecendo serviços e funções em aplicativos. No caso do *smartphone*, por exemplo, este configura uma plataforma para uma gama de aplicativos, funcionando como o que sustenta implementação e possibilita uso. A partir da ligação do dispositivo com um *software* que se liga a um *hardware*, o aplicativo instalado e em execução em um dispositivo se liga a um usuário. Todas essas relações são estabelecidas por meio de *interfaces*. O *hardware* atua como plataforma para o sistema operacional em um dispositivo, enquanto o sistema operacional funciona como plataforma para aplicativos. Os aplicativos existem por meio de interfaces de usuário (*user interface - UI*): “cuja finalidade é correlacionar as funções do aplicativo a sensações e gestos características do tipo de usuário em

questão, ou seja, à sua experiência fenomênica. No caso do usuário humano, portanto, sensações e gestos humanos; no do usuário não-humano, sejam quais forem os modos de *input* e *output* de que cada usuário é capaz.” (MAGALHÃES, 2021, P. 253). É possível observar que cada aplicativo geralmente se direciona a cumprir uma função ou um grupo de funções relacionáveis entre si. Fazer uma ligação, enviar mensagens, salvar uma anotação, chamar um motorista. O aplicativo é o formato pelo qual uma plataforma se relaciona com usuários, oferecendo uma função que é implementada em dispositivos. É um programa que se diferencia de outros tipos de programa por possuir uma interface de usuário e não somente uma interface de dispositivo. Se volta ao dispositivo e ao usuário de formas diferentes, se propondo a implementar funções no dispositivo através de uma interface “intuitiva” e disponível aos usuários.

Magalhães (2021, p. 256) descreve que um aplicativo é responsável por articular dois tipos de implementação do dispositivo-plataforma, o quais ele classifica como *implementação social* e *implementação técnica*. A função que é disponibilizada aos usuários é implementada tecnicamente pelo aplicativo, enquanto esta implementação se liga a determinadas ações do usuário: apertar um botão e enviar um e-mail, deslizar para cima e atualizar uma página. Essa implementação técnica é majoritariamente inacessível, “invisível” ao usuário. Do outro lado da interface, as funções oferecidas pelo aplicativo e o que elas representam são distribuídas no meio social em que se usa, assim havendo o que o autor se refere como implementação social. Magalhães (2021, p. 257) exemplifica com o caso da plataforma de aluguel de casas por temporada *Airbnb*: a implementação social do Airbnb consiste em certas mudanças na distribuição do habitar, uma tendência em direção ao temporário, uma tomada parcial do mercado da hotelaria, processos de gentrificação etc. Dessa forma nos deparamos com um ponto de forte importância para o desenvolvimento desse trabalho, que é o poder de influência social possibilitada através das plataformas. Esse potencial de influência é decorrente da dinâmica estabelecida por essas plataformas com os usuários, que são “produzidos por e em

dispositivos” (MAGALHÃES, 2021, p. 257). A discussão levantada pelo autor diz respeito a uma elucidação recentemente trazida à consciência popular: os *smartphones* e *apps* não são ferramentas, não são construídos exatamente para servirem de meios para fins humanos. O que existe é o uso do usuário para fins da plataforma. O aplicativo operado pelo usuário está também operando seu uso. Magalhães discorre:

Só recentemente a consciência pública *mainstream* parece ter começado a se dar conta de que o dispositivo móvel e seus apps *não são ferramentas*, i.e., não se oferecem como meios para fins humanos, e sim entram em uma relação de constituição mútua – senão predominantemente inversa, de servidão – com o que poderia, em certas condições, ser uma pessoa. O usuário não simplesmente usa o aplicativo, e sim *entra em uso* com ele – ele é usado pelo aplicativo na mesma medida em que o usa. Essa pode ser entendida como uma relação bilateral/mútua de uso, mas creio que, talvez mais importantemente, o *entrar em uso* sustenta um uso em que o usador e o usado se confundem.

Dessa forma, é possível começar a tatear a ideia de que as plataformas digitais, sobretudo os aplicativos – que serão aqui pensados/trazidos como exemplo de como o controle e a dominação acontecem na prática na contemporaneidade – , não são meramente ferramentas, e por isso, não devem ser consideradas um *meio*, mas sim a *sustentação* de outras estruturas. Assim, não apenas usamos as plataformas digitais, mas entramos em uma relação de constituição mútua, de modo que a plataforma não é apenas facilitadora, mas também atua como pilar estrutural dos mecanismos de controle e dominação contemporâneos. Mas, e o design com tudo isso?

3. E O DESIGN COM TUDO ISSO?

Para explorar propriamente a relação do Campo do Design com os mecanismos de controle e dominação contemporâneos tratados nessa pesquisa, nos apoiamos no que escreve Alberto Cipiniuk em *Design. O livro dos Porquês* (2017), sobre o Design enquanto produção social. A ideia que percorre esse Trabalho de Conclusão de Curso é de que o Campo do Design pode ser entendido como ferramenta de manutenção das estruturas de dominação construídas e possibilitadas pelas plataformas digitais contemporaneamente. É possível entender o Design enquanto uma das bases de sustentação dessas plataformas, seja de forma mais direta, através das interfaces propriamente ditas, seja de forma indireta, inserido na forma de projetar dispositivos, estruturar o funcionamento e possibilitar dinâmicas de controle, vigilância e coleta de dados através das plataformas. Dinâmicas que, por sua vez, abarcam a própria produção social do Design, afinal essa concepção entende o Design como produção cultural e política

indissociável de seu meio e contexto social. Não obstante a noção de Design enquanto produção social proposta por Cipiniuk (2017) advogue por um pensamento crítico no Campo, ou seja, por investigar o compreender as práticas do Campo em consonância com o meio e os valores que nele imperam, é justamente ao evidenciar o quanto a prática do Design está determinada pela lógica neoliberal de controle social que um estudo crítico faz-se necessário. Assim, torna-se mister questionar a visão do Design como produção que apenas responde a demandas sociais em um processo passivo ou que possui todo o controle de decisões, compreendendo que é necessário elaborar a produção do Campo do Design como uma rede constituída por diferentes esferas que formam a sociedade, e que o Design é tanto influenciado quanto produtor de crenças e dinâmicas das coisas do mundo.

Para melhor compreender a responsabilidade do Design nas plataformas digitais frente às dinâmicas políticas contemporâneas, é importante analisar algumas funcionalidades padrões dessas plataformas, decisões e projetos de Design com os quais temos contato diariamente. Antes da análise, é necessário entender que essas funções fazem parte do que é chamado de 'experiência projetada', noção que *erroneamente* sustenta uma das mais novas profissões do mundo: o design de experiência. Apontamos erroneamente na frase anterior, pois como já evidenciado por Heinrich (2018), a noção de experiência adotada no Design desde o surgimento do termo "Design de Experiência" corresponde a uma noção acrítica, que define experiência como determinada tecnologicamente, a partir de produtos digitais e sem considerar as idiossincrasias de quem experiencia. Logo, é um contrassenso dizer que é capaz de projetar a experiência de um usuário, quando coloca essa "experiência", que deveria ser individual e única, dentro da lógica da mercadoria capitalista, produzida em massa. De todo modo, considera-se que, atualmente, a área de *UX Design (User Experience Design)*, termo correspondente em inglês, se tornou indispensável para as grandes empresas de tecnologia. Essa área tem como objetivo o projeto e a otimização da interação dos usuários com apps, sites

e demais plataformas digitais. Essa otimização está intimamente ligada ao lucro do negócio e nos leva a questionar as noções de "boa experiência" e os "benefícios ao usuário" em jogo no cenário digital capitalista, conforme aponta Heinrich (2018). Segundo uma pesquisa feita pela *Adobe*, 87% das empresas de tecnologia pretendem contratar mais especialistas em *UX* – carreira com um dos maiores salários do setor de software. O *Airbnb*, multinacional de aluguel de casas por temporada, atribuiu a "experiência do usuário" por salvar a empresa do quase fracasso, passando a valer US \$10 bilhões. Jeff Bezos, fundador da *Amazon*, investiu 100 vezes mais em "experiência do usuário" do que em publicidade tradicional no primeiro ano de lançamento da empresa.⁶ Um profissional de *UX design* em empresas como o *Facebook* (atual *Meta*) ganha em média US \$118.745 anualmente, sendo essa compensação total em torno de US \$21.499 a mais comparada a média dos EUA para um *UX Designer*. Os salários de *UX design* na *Meta* podem variar de US \$90.000 a US \$135.000 com patrimônio variando de 10 a 100 mil +.⁷

Havia inúmeros smartphones antes do iPhone da Apple entrar em cena. Havia táxis antes do Uber e redes sociais antes do Facebook. Havia muitos aspiradores de pó antes da Dyson... Todas essas empresas compartilham uma coisa. É seu foco incansável no cliente e oferecer a melhor experiência possível ao usuário. (Miklos Phillips — chefe de design de experiência do usuário da *Toptal*, startup de tecnologia do Vale do Silício nos Estados Unidos)

Mas o que realmente move essa "melhor experiência"? É de conhecimento público que há um campo de estudo sobre o comportamento mental humano regindo as metodologias por trás das aplicações de design que nos cercam todos os dias. Existe uma preocupação consciente em manipular

⁶ Disponível em <https://www.odellkeller.com/the-value-of-user-experience-design/#easy-footnote-bottom-3-2113> > Acesso em 09/04/2022.

⁷ Informações retiradas do portal de compartilhamento de salários reconhecido internacionalmente *Comparably*. Disponível em <https://www.comparably.com/companies/facebook/salaries/ui-ux-designer> > Acesso em 18/04/22.

indivíduos e capitalizá-los⁸ em usuários, para então alimentarem algoritmos que seguirão girando a engrenagem de controle e monopólio das *Big Techs*⁹. Um professor da Universidade de Michigan (EUA), Daniel Kruger, afirma que os métodos usados pelas empresas de mídia social ativam mecanismos cerebrais similares ao uso da cocaína:

As plataformas de mídia social estão usando as mesmas técnicas que as empresas de jogos de azar para criar dependências psicológicas e enraizar seus produtos na vida de seus usuários, alertam especialistas. Esses métodos são tão eficazes que podem ativar mecanismos semelhantes aos da cocaína no cérebro, criar desejos psicológicos e até invocar “chamadas e notificações fantasmas” onde os usuários sentem o zumbido de um smartphone, mesmo quando ele não está realmente lá.¹⁰

A forma como isso acontece pode ser explicada por uma série de experimentos realizada pelo psicólogo norte-americano Burrhus Frederic Skinner em ratos nos anos 1950, que resultou na observação de um fenômeno conhecido como “programação variável de recompensas”.¹¹ Os experimentos consistiam em analisar dois grupos de roedores separadamente, ambos recebendo recompensas a partir de uma mesma ação: alcançar uma alavanca. Para um grupo, a recompensa era sempre a mesma e para o outro, funcionava de forma variável, podendo nem mesmo haver recompensa. O grupo que recebia cada vez uma recompensa diferente, ou até mesmo nenhuma, desenvolveu uma compulsão cada vez maior em realizar a ação determinada. Receber o prêmio de forma inconstante era mais viciante do que sempre ser recompensado da mesma

⁸ Com essa colocação traço um paralelo com o que escreve Han (2018, p. 21) "O neoliberalismo transforma o cidadão em consumidor. A liberdade do cidadão cede diante da passividade do consumidor."

⁹ *Big Techs* é um termo utilizado para fazer referência às maiores e mais influentes empresas de tecnologia atuais. Também conhecidas como *The Big Four* e *The Big Five*, consistem em *Alphabet (Google)*, *Amazon*, *Apple* e *Meta (Facebook)* — com a *Microsoft* completando as cinco.

¹⁰ Citação retirada do artigo publicado por Daniel Kruger (2018). Disponível em <<https://ihpi.umich.edu/news/social-media-copies-gambling-methods-create-psychological-cravings>> Acesso em 11/04/2022.

¹¹ Pesquisa realizada a partir do texto *Smartphone: o novo cigarro*. Disponível em <<https://super.abril.com.br/especiais/smartphone-o-novo-cigarro/>> Acesso em 10/04/2022.

forma, mesmo que com a melhor recompensa. O aumento da compulsão estava diretamente ligada a quanto mais variável a programação e mais incerto o prêmio. Nos últimos anos, profissionais da área de *UX* vêm relatando (ou seria alertando?) que as plataformas digitais são projetadas a partir desse mesmo princípio, assim como as máquinas de caça-níqueis. Essa é uma analogia muito utilizada para explicar o funcionamento das redes sociais, por exemplo. Nunca sabemos ao certo quantos *likes*, comentários ou interações receberemos a cada post ou atividade nas redes. É exatamente como puxar a alavanca da máquina de apostas — aumenta o desejo de continuar jogando o jogo, a partir de uma compulsão atrelada à busca de qual será a próxima recompensa. "Quando desbloqueamos o celular e deslizamos o dedo para atualizar nosso e-mail ou ver a foto seguinte numa rede social, estamos jogando caça-níqueis com o smartphone", é o que afirma o norte-americano Tristan Harris, eticista de tecnologia que trabalhou como programador e posteriormente como "especialista em ética do Design" por cinco anos no *Google*.¹² Harris é uma figura controversa na divulgação das *big techs* como agentes manipuladores na disputa para roubar a atenção de bilhões de usuários todos os dias. Em sua biografia, escreve que "passou sua carreira estudando como as principais plataformas de tecnologia de hoje se tornaram cada vez mais o tecido social pelo qual vivemos e pensamos, exercendo um poder perigoso sobre nossa capacidade de entender o mundo"¹³ mesmo que na verdade essa seja sua 'segunda carreira', uma vez que ele mesmo argumenta que já foi o problema e agora pode ser a solução. Harris identifica o Design como peça chave na engrenagem psicológica que estimula o vício nas plataformas digitais: "Para maximizar o vício, tudo o que os designers de apps precisam fazer é vincular uma ação do usuário a uma recompensa variável". Um exemplo bastante abrangente dessa manifestação é a função mais recorrente em todo ambiente digital atual, o *scroll* infinito. A "rolagem infinita" é um recurso de design que se tornou onipresente na construção

¹² Pesquisa realizada a partir do texto *Smartphone: o novo cigarro*. Disponível em <<https://super.abril.com.br/especiais/smartphone-o-novo-cigarro/>> Acesso em 10/04/2022.

¹³ Citação retirada do site profissional de Tristan Harris. Disponível em <<https://www.tristanharris.com>> Acesso em 10/04/2022.

de grande parte da web e especialmente de plataformas de redes sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* e, mais recentemente, o *TikTok*. Essa funcionalidade permite que os usuários sigam na tela contínua e incessantemente para cima ou para baixo, reconfigurando a necessidade de pressionar um botão de “atualizar” ou “próxima página”. Essa lógica automatiza a tomada de decisão do usuário que é estimulado com mais e mais conteúdo de forma diretamente atrelada a programação variável de recompensas. O sujeito creditado internacionalmente pela criação desse recurso é Aza Raskin, programador e co-fundador junto a Harris do Centro de Tecnologia Humana, uma organização sem fins lucrativos dedicada a “reimaginar radicalmente a infraestrutura digital”¹⁴. Como seu sócio Harris, Raskin é mais um dos “...homens (quase inteiramente homens) que construíram esse espaço digital infernal e que estiveram em uma verdadeira turnê de reparação”¹⁵, agora lucrando e se auto promovendo exatamente em cima dessas demonstrações de *mea culpa*. Rose Eveleth, designer e produtora norte-americana, escreve para o canal de informações sobre tecnologia WIRED sobre a suposta responsabilização desses profissionais nessa onda de desculpas:

Nada disso é satisfatório. Talvez seja porque muitas dessas desculpas só acontecem quando esses homens têm outra coisa para promover, como um livro, uma palestra TED ou uma nova empresa. (A escritora Audrey Watters chamou esse lucrativo negócio paralelo de “indústria do arrependimento”.) Talvez seja porque a maioria desses homens ainda é incrivelmente rica, graças em grande parte às decisões pelas quais eles teoricamente estão se desculpando. Talvez seja porque, além de Zuckerberg, eles quase nunca dizem a frase mágica que toda criança aprende: “Sinto muito”. Ou talvez seja porque seria impossível para uma pessoa se desculpar pelo estado atual da internet.

¹⁴ Descrição retirada da própria seção de “sobre nós” da empresa. Disponível em <<https://www.humanetech.com/who-we-are#our-story>> Acesso em 10/04/2022.

¹⁵ Me refiro ao que escreve Rose Eveleth acerca das desculpas proferidas por engenheiros e CEOs de grandes empresas de tecnologia responsáveis pelo atual cenário degradante da internet. Disponível em <<https://www.wired.com/story/the-architects-of-our-digital-hellscape-are-very-sorry/>> Acesso em 10/04/2022.

Uma descrição do livro de 2018 “Dez Argumentos Para Você Deletar Agora Suas Redes Sociais” do cientista de computação e músico americano Jaron Lanier, traz um trecho de um debate do mesmo ano em que Sean Parker, um dos fundadores e primeiro CEO do *Facebook*, admite: “Nós exploramos uma vulnerabilidade da psicologia humana. Eu, Mark (Zuckerberg), Kevin Systrom (criador do Instagram), todos nós entendemos isso, conscientemente, e fizemos mesmo assim.”¹⁶

Voltando à análise do *scroll* infinito, Raskin concorda que “Estamos colocando toda a humanidade no maior experimento psicológico já feito, sem nenhum controle. A internet é a maior máquina de persuasão e vício já construída”¹⁷ e explica que o *scroll* infinito é tão viciante porque não possibilita o tempo necessário para o cérebro acompanhar e controlar impulsos.

Para entender melhor como essas funcionalidades de Design são projetadas e através de qual metodologia são tomadas as decisões de *UX design* é preciso ter conhecimento do que ficou conhecido como o modelo Hook. Nir Eyal, desenvolvedor e consultor, é o autor do livro *Hooked: How to Build Habit-Forming Products* (“Fisgado: como construir produtos que formam hábitos”, ano?, inédito no Brasil). Construir produtos formadores de hábitos não é um acaso. É uma ciência que você pode aplicar ao seu próprio produto: é o que diz a chamada do livro, que integra uma coletânea de aulas e materiais textuais dedicados ao ensino de estratégias mercadológicas baseadas na psicologia e direcionadas a aplicação de *UX design* em produtos digitais. Paralelamente, no seu curso *Control Your Attention and Choose Your Life* (“Controle sua atenção e escolha a sua

¹⁶ Descrição retirada do site de venda do livro “Dez Argumentos Para Você Deletar Agora Suas Redes Sociais” de Jaron Lanier. Disponível em <https://www.barnesandnoble.com/readouts/ten-arguments-for-deleting-your-social-media-accounts-right-now-2/> Acesso em 15/04/2022.

¹⁷ Pesquisa realizada a partir do texto *Smartphone: o novo cigarro*. Disponível em <https://super.abril.com.br/especiais/smartphone-o-novo-cigarro/> Acesso em 10/04/2022.

vida”), Eyal dá aulas sobre como escapar das armadilhas digitais de roubo de atenção que ele mesmo vende. Nir Eyal eleva a outro patamar a narrativa da pseudo preocupação ética dentro do Campo do Design, literalmente vendendo o problema e também a solução. Em sua biografia online, Eyal descreve sua bagagem profissional:

Pela maior parte da minha carreira, trabalhei nas indústrias de videogames e publicidade, onde aprendi e apliquei (às vezes rejeitei) as técnicas usadas para motivar e manipular usuários. Escrevo para ajudar as empresas a criar comportamentos que beneficiem seus usuários enquanto educam as pessoas sobre como construir hábitos saudáveis em suas próprias vidas.¹⁸

Essa “ajuda”¹⁹ fornecida a empresas, que preza pelo “benefício” dos usuários e possibilita a construção de “hábitos saudáveis” na vida das pessoas, é baseada no que Eyal chama de “Design Comportamental e Psicologia do Consumidor”. Esses dois conceitos e suas respectivas metodologias devem ser incorporadas a um produto para “criar um envolvimento repetido do usuário e reduzir a rotatividade de clientes”. Parece familiar?

O modelo Hook de Eyal consiste em quatro fases: 1. gatilho, 2. ação, 3. recompensa e 4. investimento. Segue, mais uma vez, os mesmos princípios que desencadeiam os mecanismos psicológicos observados no fenômeno dos roedores de Skinner. O modelo Hook, se utilizado com sucesso, cria um *loop de feedback* viciante, mantendo os usuários fixados nas telas. O gatilho (1) é o momento em que as plataformas capturam a nossa atenção primária, e a forma mais simples de exemplificar essa fase é por meio de outra funcionalidade sempre presente no ambiente digital: a notificação. A notificação age nas brechas psicológicas como um lembrete não só do produto que nos notifica, mas de que estamos perdendo alguma coisa, algo

¹⁸ Citação retirada do site profissional de Nir Eyal. Disponível em <<https://www.nirandfar.com/about-nir-eyal/>> Acesso em 15/04/22.

¹⁹ As aspas utilizadas nessa frase são dedicadas a explicitar nossa divergência sobre o impacto positivo dessas metodologias e nossa suspeita sobre os verdadeiros objetivos desses cursos.

importante. O gatilho tem o potencial de explorar diversas emoções, (medo, curiosidade, angústia, tédio), e por isso é tão eficaz no que se propõe. Uma notificação bem sucedida é aquela que nos faz executar a ação (2): abrir o *email*, entrar no *app* etc. Em seguida, vem a recompensa variável (3): um cupom de desconto, *likes* num *post*, solicitação de amizade ou então.. nada de interessante. É na base da repetição desse processo que o ciclo se fecha e os próprios usuários passam a investir (4) nas plataformas: compartilhando mais conteúdo, postando mais fotos ou simplesmente estando ‘dentro’ da tela a todo segundo.

O *scroll* infinito e a notificação foram funcionalidades dedicadas à análise nesse trabalho por se encontrarem num ponto em comum: são funções mais explicitamente atreladas à parte estrutural das plataformas digitais do que atreladas às suas interpretações visuais, como é um botão de *like*, por exemplo. Além disso, são funções que abrangem a maior parte das plataformas digitais, o que facilita o entendimento e demonstra a extensão da discussão aqui levantada.

A compreensão do Design enquanto ferramenta que envolve a sociedade digitalizada deve passar também por uma análise de como funciona o que Jonathan Crary (1951--) denomina como mundo 24/7 (CRARY, 24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono, 2016). Dialogamos aqui com o livro a partir de um recorte possibilitado pelo curso “Como descolonizar o mundo 24/7?” ministrado pela curadora Luisa Duarte em novembro de 2021. A abordagem de Crary nos ilumina sobre como o capitalismo cria e se utiliza das redes sociais para garantir e gerenciar o que entendemos como economia da atenção. Corporações disputam nossa capacidade de atenção através das redes sociais que por sua vez fomentam a compulsoriedade e dependência. Além do vício, as redes produzem uma cultura da visibilidade que resulta em um constante compartilhamento de dados e no culto pela hiperprodutividade. Assim, se constitui um ciclo de condicionamento dos usuários que possibilita um mapeamento geral desses indivíduos, desde os gostos pessoais até posicionamentos sociais. O Estado de vigilância digital

atinge um nível de controle social que permite a previsão das ações dos indivíduos ao mesmo tempo que as moldam, por meio dos *big data*²⁰. Todo esse conjunto de dinâmicas proporcionadas pelas plataformas digitais é projetado e viabilizado não somente, mas também por meio do Design. A manipulação intencional da mente de indivíduos em que se baseiam as plataformas digitais é um dos pilares de sustentação da psicopolítica trazida por Han (2018). Essa sustentação é aqui pensada a partir das elaborações do mesmo autor sobre poder e criação de sentido (HAN, 2018). Estamos vivendo na era da psicopolítica, em que o desenvolvimento das grandes empresas de tecnologia está diretamente atrelado a quão eficientes são em implantar comportamentos e visões de mundo em seus usuários. Em prol de seus interesses políticos e econômicos, as *big techs* monopolizam narrativas e influenciam culturas, representando um perigo à democracia.

²⁰ *Big Data* é o termo adotado para tratar do cruzamento complexo de uma grande variedade de dados diferentes, de milhões e bilhões de usuários. *Big datas* vêm sendo utilizados como peça chave no estudo comportamental de usuários há alguns anos e podem ser tão complexos ao ponto de conseguirem calcular e prever decisões de usuários. Disponível em <<https://tdan.com/what-big-data-can-and-cannot-do/26291#>> Acesso em 16/04/22.

4. GLOSSÁRIO

4.1 BASE

A parte prática dessa pesquisa consiste em um glossário dos termos e conceitos nela estudados. Essa contribuição prática parte da palavra enquanto recorte epistemológico e metodológico de estudo, por isso o trabalho se encaminhou para a construção de um glossário. A palavra como eixo do trabalho se relaciona com as discussões levantadas por Han (2019) sobre a semântica do poder / a palavra-poder e explora a própria noção de espaço-poder nas plataformas. O glossário foi pensado para o ambiente digital e é apresentado em forma de plataforma, a fim de relacionar-se com a natureza da pesquisa. A criação de um glossário tem o intuito de gerar novas formas de aprendizado sobre o Design como ferramenta que estrutura e reproduz dinâmicas de controle e poder disputadas através e a partir das plataformas digitais.

Para trabalhar com o conceito de *glossário*, retiramos do dicionário do *Google*, que possui uma parceria com o *Oxford Languages*,²¹ alguns dos significados de *glossário*:

1. dicionário de palavras de sentido obscuro ou pouco conhecido; elucidário.
2. conjunto de termos de uma área do conhecimento e seus significados; vocabulário.
3. pequeno léxico agregado a uma obra, principalmente para esclarecer termos pouco usuais e expressões regionais ou dialetais nela contidos; vocabulário.

Partindo dessas definições e especialmente interessadas na noção de algo que elucida sentidos *obscuros* de palavras, desdobramos a pesquisa em um glossário que não somente traz esses significados mas os relaciona por meio da visualidade.

As articulações visuais e conceituais propostas pelo glossário buscam sustentar a discussão teórica de maneira mais apreensível.

Esquematisamos visualmente os termos abordados na pesquisa e seus significados, de maneira que também são criados outros significados a partir de suas disposições entre si.

A visualidade do glossário foi pensada a partir de uma lógica de *website* que pode ser acessado por um protótipo do *Figma*²². É a partir do posicionamento na tela que os termos e suas definições se articulam entre si, criando uma relação de interdependência entre eles. A ideia central deste glossário é que seja gradualmente expandido, caminhando com o futuro dessa pesquisa. O glossário comporta os objetivos da pesquisa não só no atual momento, mas abre caminho para novos desdobramentos. Isso porque se configura como um espaço em aberto para seguirmos

²¹ Disponível em <<https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>> Acesso em 15/04/2022.

²² Ferramenta gratuita de design. Disponível em <<https://www.figma.com>> Acesso em 15/04/22.

desvendando esses conhecimentos *obscuros* sobre nossa realidade sociopolítica. É importante entender que esse protótipo de glossário—plataforma não se propõe a projetar a partir de alguma metodologia, estratégia mercadológica ou teoria do ‘bom Design’. Nosso interesse com a construção desse glossário da pesquisa é melhor compreender e também explorar outras compreensões sobre as dinâmicas contemporâneas que envolvem o Design e as novas técnicas de poder²³. Portanto, seu desenvolvimento se volta mais a aspectos conceituais como elementos centrais.

4.2 REFERÊNCIAS VISUAIS

²³ Referência ao título do livro base da pesquisa, *Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder* (HAN, 2018).

Como referências visuais e conceituais da nossa contribuição prática, nos apoiamos em alguns projetos voltados para a área editorial do estúdio de design *WorkbyWorks*²⁴ e no projeto de pesquisa *Anatomy of an A.I. System* desenvolvido por Kate Crawford & Vladan Joler (2018). Este último se trata de um infográfico desenvolvido pelos pesquisadores e levanta questões sobre o impacto social dos sistemas de dados, *machine learning* e inteligência artificial.²⁵ Além de se tratar de uma linha de pesquisa próxima ao nosso tema, a proposta do projeto se relaciona com nosso glossário à medida que propõe uma reflexão crítica do conteúdo tratado por meio de esquematizações visuais. Junto a isso, os projetos editoriais referenciados compartilham de uma preocupação visual voltada para noções de catalogação e se assemelham a uma visualização de códigos. A partir do entendimento da palavra e da linguagem como código, construímos nosso glossário. Abaixo trazemos imagens dessas referências (Figuras 1-4).

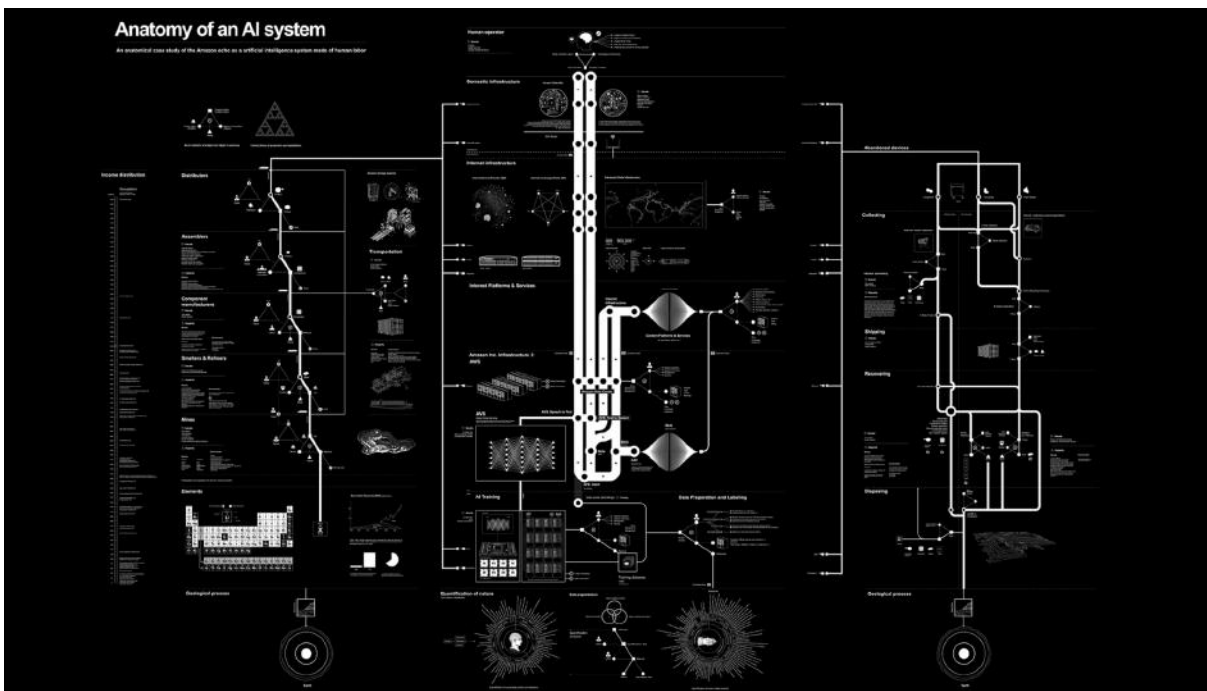


Fig. 1 - *Anatomy of an A.I. System*, infográfico desenvolvido por Kate Crawford & Vladan Joler, 2018. Fonte: <https://anatomyof.ai>

²⁴ Disponível em <<http://workbyworks.nl>> Acesso em 26/04/2022.

²⁵ Disponível em <<https://www.fkv.de/en/kate-crawford-vladan-joler-anatomy-of-an-a-i-system/>> Acesso em 26/04/2022.

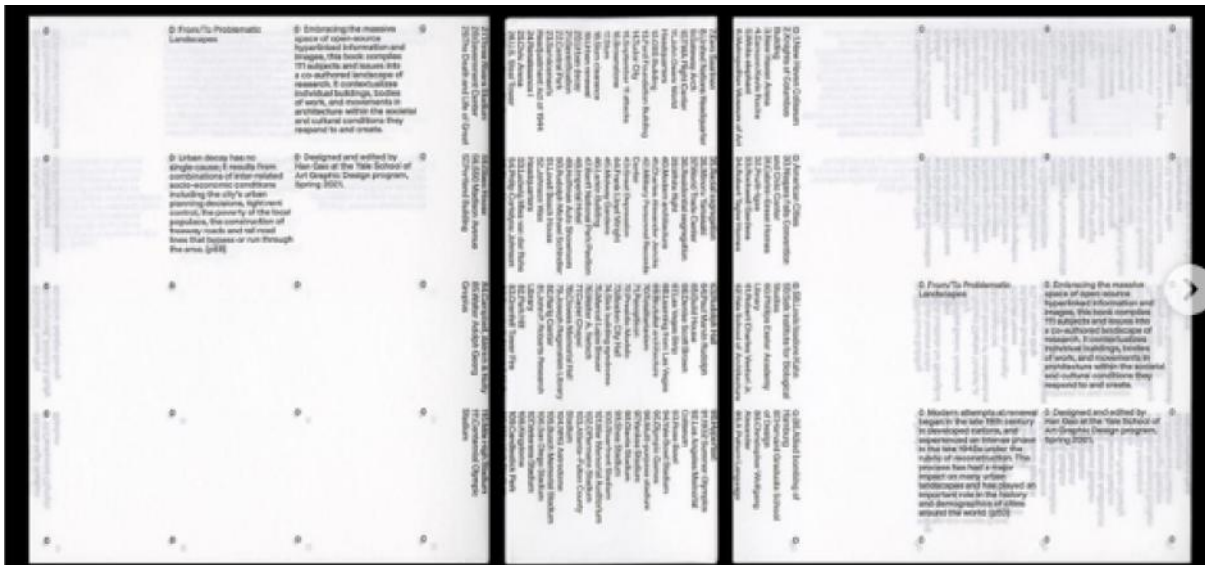


Fig. 2 - From/To: Problematic Landscapes, capa de livro por WorkbyWorks, 2021.
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CQOJRjvBlik/>

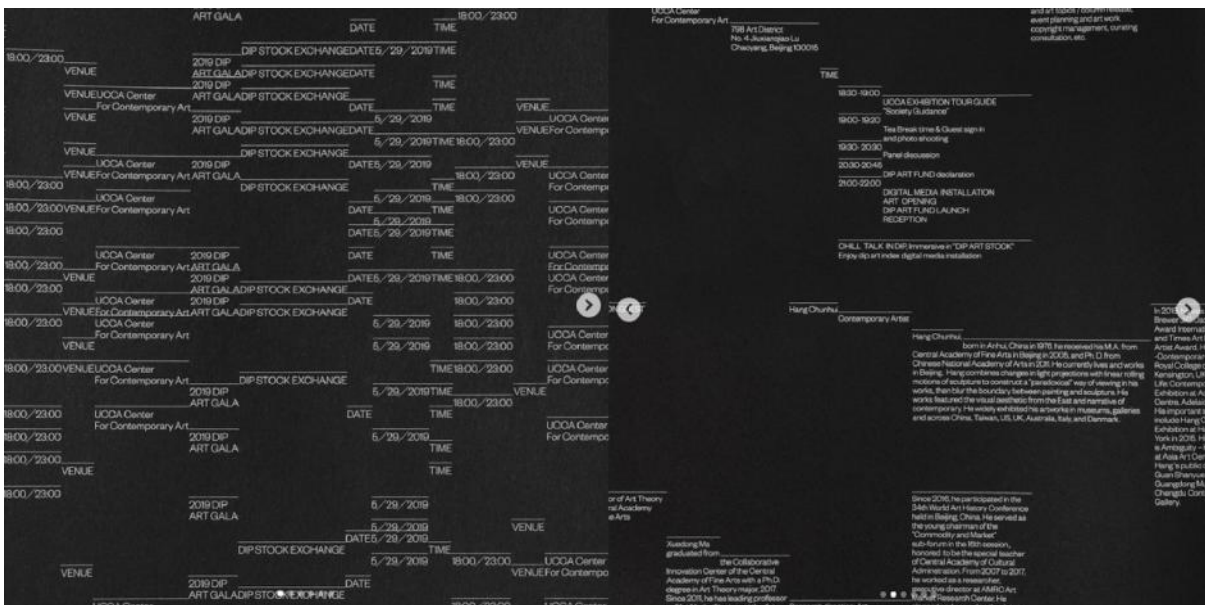


Fig. 3 - DIP ART GALA, publicação impressa por WorkbyWorks, 2019.
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CP0eZYNB3QU/>

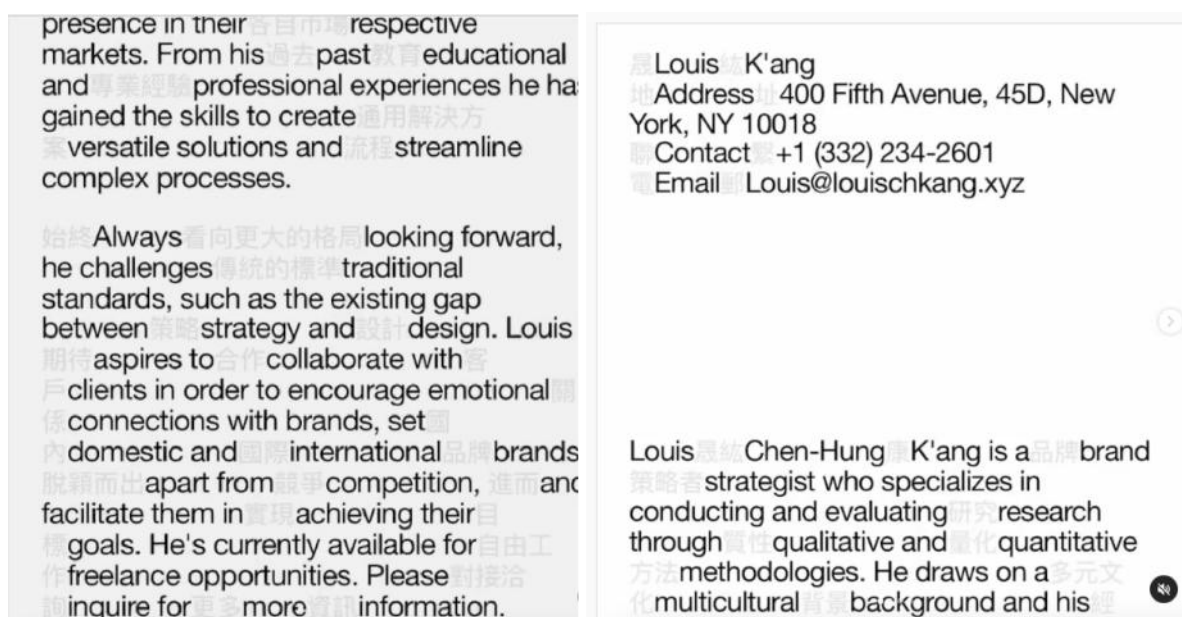


Fig. 4 - (Digital) brand identity design por WorkbyWorks, 2019.
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CT4oKJpL5FP/>

4.3 MEMORIAL

A primeira etapa para a construção da parte prática da pesquisa consistiu em uma seleção dos conceitos que seriam usados para compor, dar corpo ao glossário. Essa seleção partiu de marcações, leituras e delimitações de temas, autores e termos abordados teoricamente na pesquisa a partir das referências bibliográficas usadas. Na segunda etapa, houve uma investigação e organização dos diferentes significados e definições conceituais dos termos selecionados, levando em conta seus diferentes contextos e usos a partir das elaborações levantadas pelos autores estudados. Isso possibilitou um recorte específico desses termos dentro do que a pesquisa propõe e dos debates que se interessa em levantar. A terceira etapa foi responsável pela elaboração da disposição dos termos entre si e como eles se relacionariam dentro e com o espaço da página da

plataforma na *web*. Essa foi uma fase para pensar questões das interseções e ligações entre os termos junto ao *layout* e a diagramação, construindo a dinâmica entre os termos e conceitos. Assim, pensamos em como o *layout* deveria ser construído para comportar as palavras e seus significados — que juntos constituem-se enquanto complementares uns aos outros, articulando-se como pontos-chave para a compreensão e os objetivos da própria pesquisa. A última e quarta etapa dedicou-se às decisões mais estéticas: cores, tipografia, uso de *tags* (etiquetas), além de um espaço informativo sobre o trabalho, que traz ao leitor um panorama geral do que está sendo proposto com a plataforma. Inicialmente, para o piloto do projeto, selecionamos 4 termos: Plataforma, Design como Produção Social, Poder Livre e Psicopolítica Digital. Os relacionamos de acordo com o que os autores utilizados como referências teóricas escrevem sobre eles. Para indicar o autor que discorre sobre cada termo, criamos etiquetas com nome e data de publicação da bibliografia. Optamos por usar um estilo visual próximo ao modo *dark mode* por conta da recente adesão do modo pela maior parte das plataformas e *apps*.

Abaixo expomos uma parte do processo por meio de alguns registros de versões de *layouts* testes, bem como algumas informações técnicas de Design do projeto (Figuras 5-10).

<p>Governança Algorítmica</p>	<p>Antoinette Rouvroy e Thomas Berns (2013) propõem um conceito de governança algorítmica. Essa nova variante da governança se tornaria possível no encontro entre os megadados (big data), a mineração de dados por algoritmos e o jogo de aplicativos e interfaces que operaria, no usuário, a passagem da potência ao ato. Isso se daria em três tempos: 1) coleta de dados e constituição de datawarehouses ; 2) tratamento desses dados visando o mapeamento do real, e 3) ação sobre as ações, comportamentos ou usos dos usuários (Rouvroy; Berns, 2013).</p>		
<p>Psicopolítica Digital</p> <p>Avança da vigilância passiva ao controle ativo, empurrando-nos, assim, para uma nova crise da liberdade: até a vontade própria é atingida. Os big data permitem alcançar um conhecimento abrangente sobre as dinâmicas da comunicação social, é um conhecimento de dominação que permite intervir na psique e que pode influenciá-la em nível pré-reflexivo.</p>		<p>Plataforma</p> <p>O sentido mais básico de plataforma é topológico: uma superfície horizontal e plana, normalmente considerada no contexto de um ambiente em relação ao qual se situa elevada, suspensa.</p>	<p>Uma plataforma é algo como um chão, no sentido de que sustenta algo, porém destacado, de modo que a plataforma sustenta ou suporta algo em outro nível, diferente e separado do nível do chão. Mais que isso, uma plataforma pode habilitar ou proporcionar ações que, pela sua essência, não seriam possíveis em outros níveis ou ao nível do chão. Esse é o sentido topológico básico de plataforma, que então se metaforiza em áreas do discurso tão distintas quanto a política, os negócios e a tecnologia.</p>

Fig. 5 - Glossário, layout teste versão 01, 2022.
Fonte: A autora.

<p>Governança Algorítmica</p> <p>Zé Antônio Demograma</p> <p>Antoinette Rouvroy e Thomas Berns (2013) propõem um conceito de governança algorítmica. Essa nova variante da governança se tornaria possível no encontro entre os megadados (big data), a mineração de dados por algoritmos e o jogo de aplicativos e interfaces que operaria, no usuário, a passagem da potência ao ato. Isso se daria em três tempos: 1) coleta de dados e constituição de datawarehouses ; 2) tratamento desses dados visando o mapeamento do real, e 3) ação sobre as ações, comportamentos ou usos dos usuários (Rouvroy; Berns, 2013).</p>	<p>Psicopolítica Digital</p> <p>Byung-Chul Han Psicopolítica</p> <p>Avança da vigilância passiva ao controle ativo, empurrando-nos, assim, para uma nova crise da liberdade: até a vontade própria é atingida. Os big data permitem alcançar um conhecimento abrangente sobre as dinâmicas da comunicação social, é um conhecimento de dominação que permite intervir na psique e que pode influenciá-la em nível pré-reflexivo.</p>	<p>Plataforma</p> <p>Zé Antônio Demografias 2018</p> <p>O sentido mais básico de plataforma é topológico: uma superfície horizontal e plana, normalmente considerada no contexto de um ambiente em relação ao qual se situa elevada, suspensa.</p>	<p>Algo como um chão, no sentido de que sustenta algo, porém destacado, de modo que a plataforma sustenta ou suporta algo em outro nível, diferente e separado do nível do chão. Mais que isso, uma plataforma pode habilitar ou proporcionar ações que, pela sua essência, não seriam possíveis em outros níveis ou ao nível do chão. Esse é o sentido topológico básico de plataforma, que então se metaforiza em áreas do discurso tão distintas quanto a política, os negócios e a tecnologia.</p>
---	---	---	--

Fig. 6 - Glossário, layout teste versão 02, 2022.
Fonte: A autora.

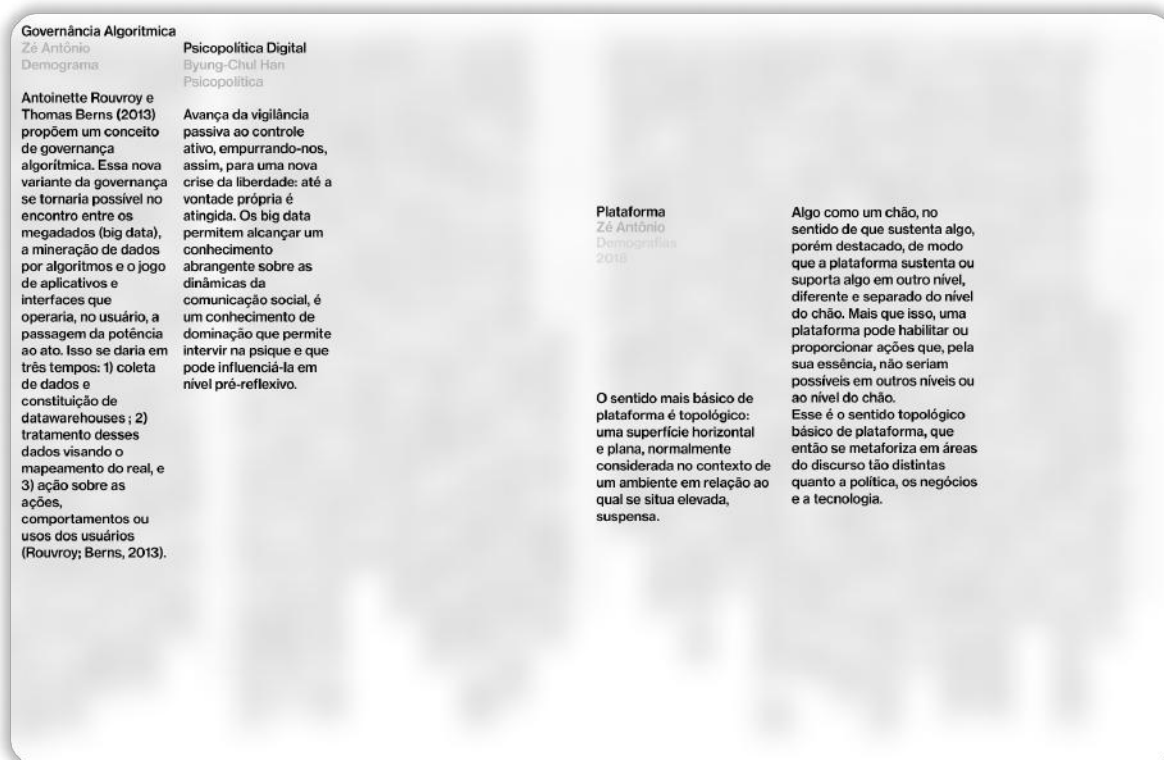


Fig. 7 - Glossário, *layout teste versão 03*, 2022.
Fonte: A autora.

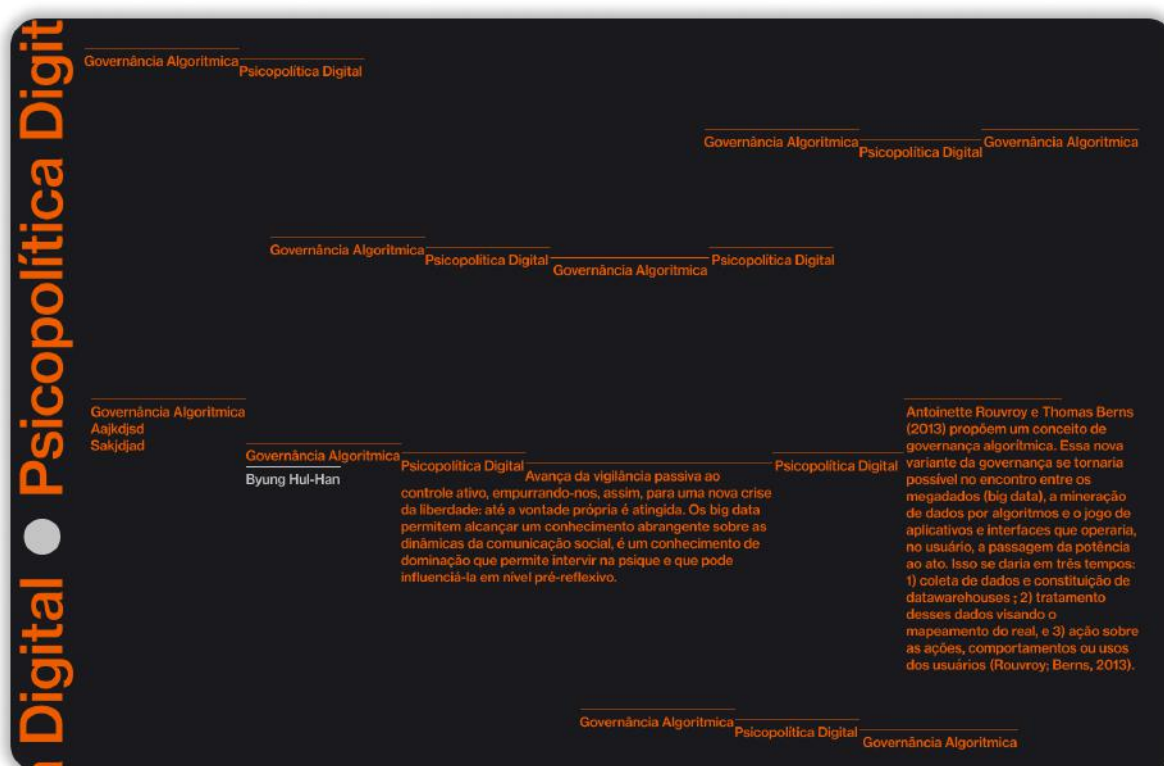


Fig. 8 - Glossário, *layout teste versão 04*, 2022.
Fonte: A autora.

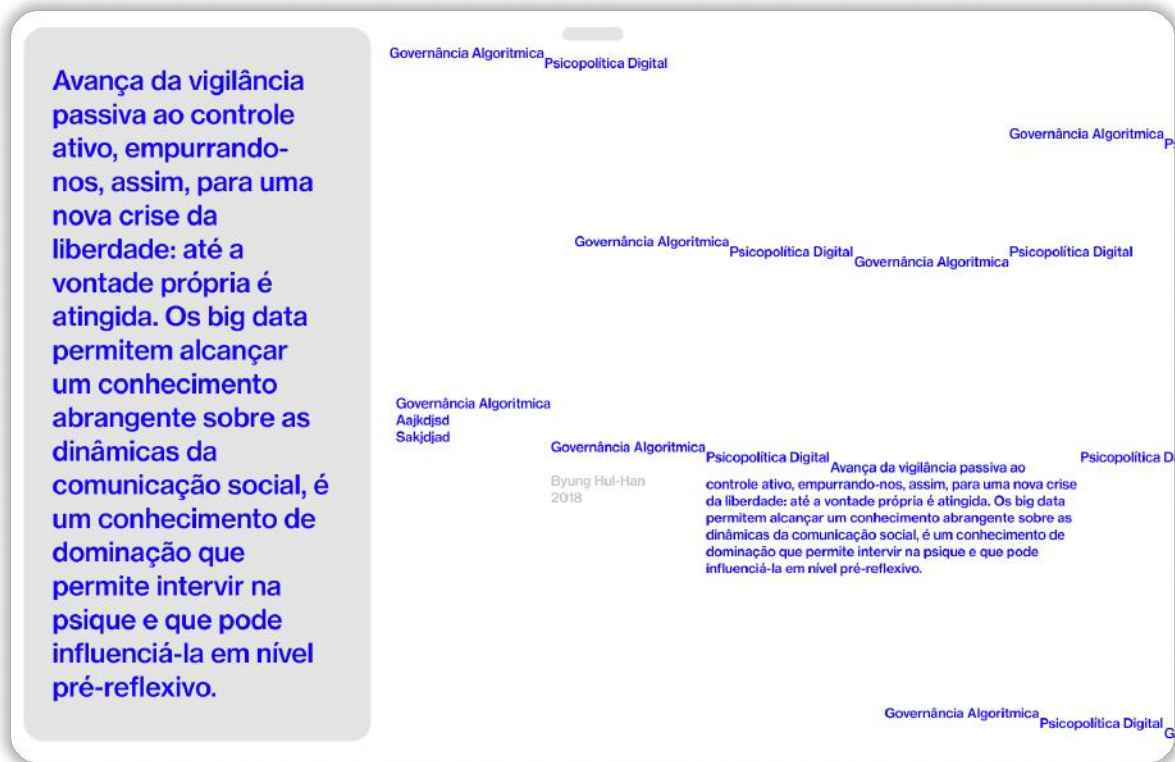


Fig. 9 - Glossário, *layout* teste versão 05, 2022.
Fonte: A autora.

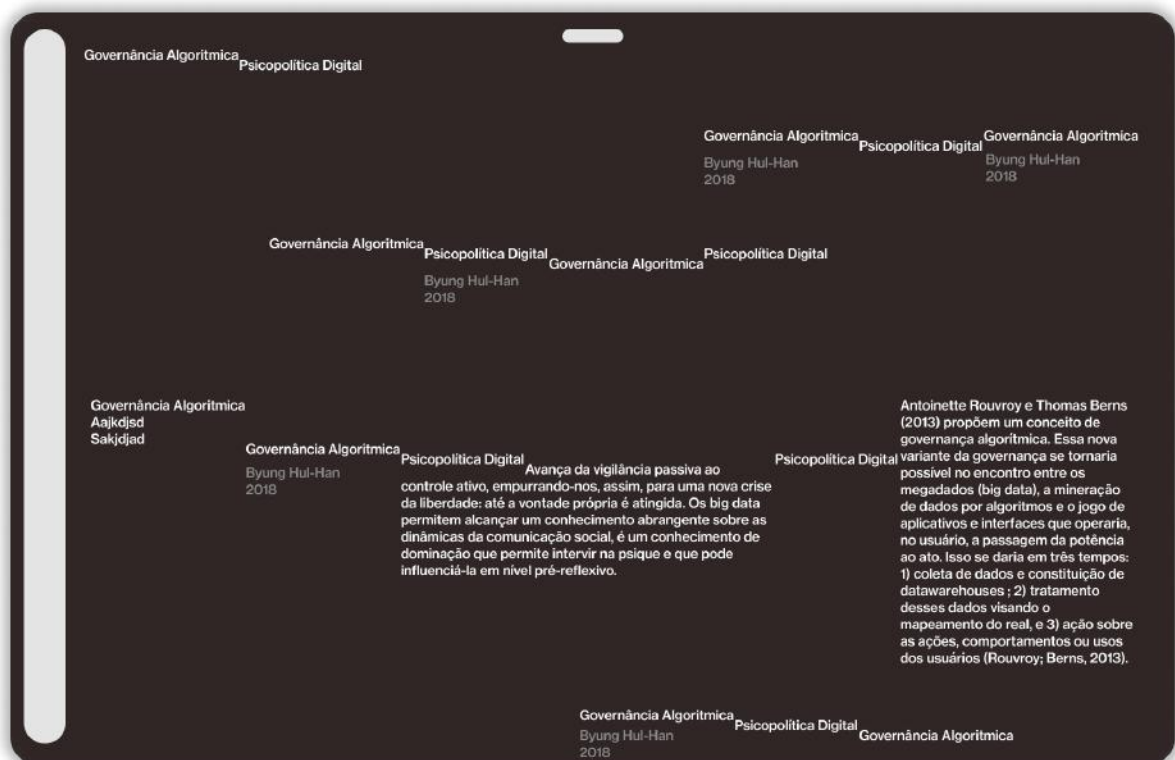


Fig. 10 - Glossário, *layout* teste versão 06, 2022.
Fonte: A autora.

Por último, na próxima página, apresentamos *prints* de tela do resultado final: a página inicial do glossário e a área de informações do projeto, junto a um *link* para o protótipo interativo (Figuras 11-12). Caminhamos em direção a uma simplificação visual para essa versão piloto, mas não descartamos as versões teste como possibilidades futuras.

Protótipo disponível em:

[https://www.figma.com/proto/i2PJpj15x87h9QA2S92s6S/TCC-\(Copy\)?page-id=0%3A1&node-id=320%3A555&viewport=241%2C48%2C0.25&scaling=scale-down&starting-point-node-id=320%3A599](https://www.figma.com/proto/i2PJpj15x87h9QA2S92s6S/TCC-(Copy)?page-id=0%3A1&node-id=320%3A555&viewport=241%2C48%2C0.25&scaling=scale-down&starting-point-node-id=320%3A599)

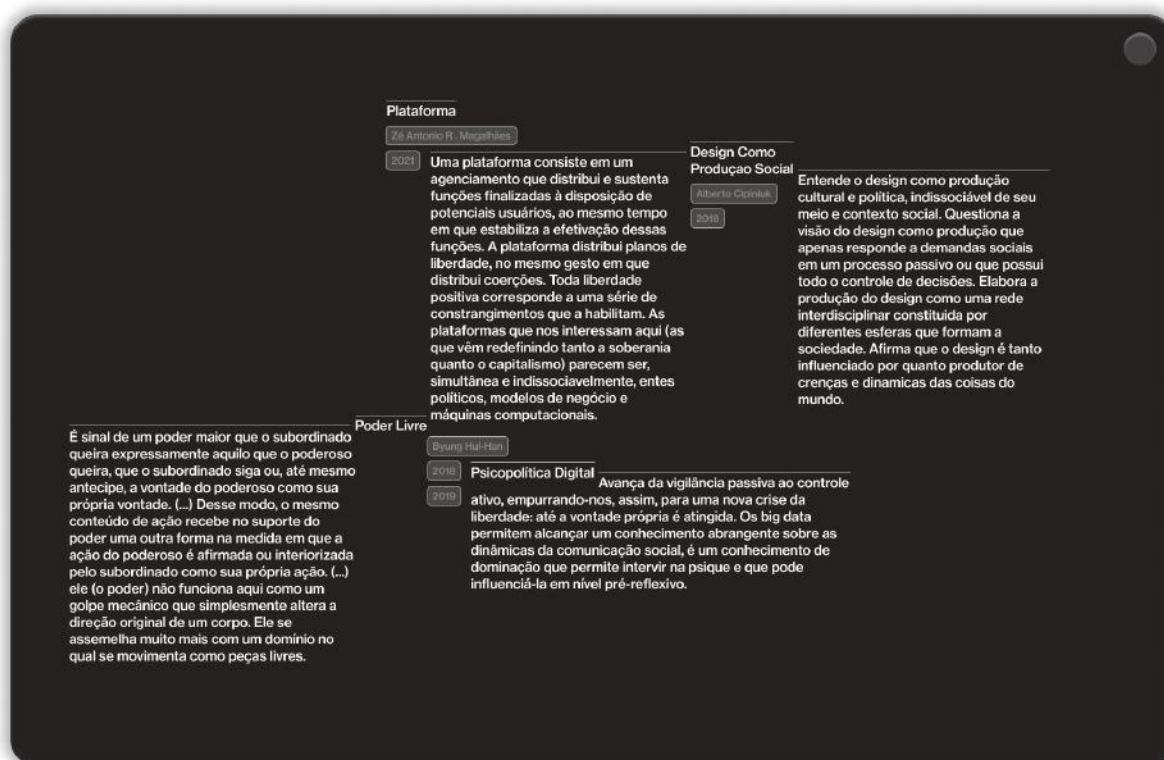


Fig. 11 - Glossário, *layout* final, pag. inicial, 2022.
Fonte: A autora.

Esse glossário se propõe a gerar novas formas de aprendizados sobre o design quando relacionado às dinâmicas de controle e poder contemporaneas disputadas através e a partir das plataformas digitais. Essa elaboração é uma tentativa de melhor compreender e também de explorar outras compreensões sobre as dinâmicas contemporâneas que envolvem o design e novas técnicas de poder.

[.pdf](#) [Youtube](#) [Email](#)



Fig. 12 - Glossário, *layout* final, informações sobre o projeto, 2022.
Fonte: A autora.

5. CONCLUSÃO

“Um pensamento crítico é sempre – e cada vez mais – necessário, posto que entendimentos pontuais funcionam quase como oásis na imensidão da cacofonia intelectual e mercadológica atuais.” Heinrich (2018, p. 193) conclui *Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design* com uma visão que permeia esse trabalho do início ao fim. Durante o percurso que percorremos até aqui, as noções de crítica nos foram essenciais. Foi a partir do estranhamento que iniciamos nossa investigação sobre a relação do Design com os novos mecanismos de dominação possibilitados através das plataformas digitais. Apesar das complexidades enfrentadas na busca de um embasamento teórico que sustentasse nossa provocação, navegando por temas complexos e por vezes de difícil apreensão, construímos o início de um pensamento que nos motiva a seguir adiante com futuros desdobramentos. Esse movimento foi possível a partir das elaborações levantadas por Bourdieu (1984, *apud* THIRY-CHERQUES, 2006) acerca das

dinâmicas sociais e como devem ser analisadas para compreendermos as estruturas de dominação social, abordadas no capítulo 2 – *Uma breve explicação de termos*. Em seu subcapítulo 2.1 *Campo, Habitus e Poder* vimos uma aproximação dessas elaborações com os escritos mais recentes de Han (2018, 2019) sobre poder e os mecanismos de controle neoliberais. Essa aproximação possibilitou constatações relacionadas ao atual uso das plataformas como um *meio* para políticas de homogeneização cultural e ideológica, nos levando a introduzir o design como um dos elementos chave no *planejamento, desenvolvimento, reprodução e manutenção da Psicopolítica* (Han, 2018). Apresentamos então, no subcapítulo 2.2 *Plataformas* algumas reflexões acerca dos possíveis entendimentos e sentidos da palavra *plataforma*, bem como explicações sobre o funcionamento de plataformas digitais. Além disso, as questões levantadas por Magalhães (2018), abordadas no subcapítulo mencionado anteriormente, demonstraram que existe uma recente (e também não tão recente) inquietação ao redor das interferências que os dispositivos móveis, aplicativos e corporações têm na sociedade, em menor e maior escala. A partir daí pensamos as plataformas digitais não como ferramentas úteis ao ser humano, mas como mais um projeto mercadológico que se utiliza do usuário para fins próprios. Em seguida, constatamos durante nossa pesquisa no capítulo 3. *E o Design com tudo isso?* a atuação do Design dentro desse sistema, que se baseia em métodos antiéticos de persuasão e criação de vícios em prol da eficácia de produtos digitais. Diante dessas formulações, propusemos um *Glossário* como contribuição desse estudo, com o intuito de expandir os conhecimentos aqui adquiridos e incitar diferentes formas de aprendizado acerca do tema. Trabalhamos por meio da palavra, do sentido e de suas possíveis articulações a partir das relações aqui traçadas teoricamente.

A investigação aqui iniciada não se encerra nesse texto e sim se reverbera em nossas atuações profissionais. Concluímos uma etapa importante e temos o intuito de seguir a partir das implicações dessa pesquisa em nosso contínuo processo como profissionais de Design. Iniciamos um debate

sobre o potencial de influência das plataformas na *psique* e consequentemente nas decisões sociais tomadas por indivíduos. Entendemos que a atual conjuntura conturbada do ambiente digital evidencia que ainda há muito o que se pensar a partir daqui e, em um cenário otimista, queremos pensar nossa pesquisa como de alguma forma participativa no desdobramento de um espaço digital menos nocivo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURDIEU, Pierre. **The forms of capital**. In: Richardson, J., Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education (1986), Westport, CT: Greenwood, pp. 241–58. Disponível em

<https://home.iitk.ac.in/~amman/soc748/bourdieu_forms_of_capital.pdf>

CIPINIUK, Alberto. **Design o livros dos Porquês**. Editora Reflexão, 2017.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. Ubu Editora, 2016.

Center of Human Technology. Disponível em:

<<https://www.humanetech.com/who-we-are#our-story>>

EYAL, Nir. **About Nir Eyal & NirAndFar.com**. Disponível em:

<<https://www.nirandfar.com/about-nir-eyal/>>

EVELETH, Rose. **The Architects of Our Digital Hellscape**

Are Very Sorry. Disponível em:

<<https://www.wired.com/story/the-architects-of-our-digital-hellscape-are-very-sorry/>>

Comparability, Disponível em:

<www.comparably.com/companies/facebook/salaries/ui-ux-designer >

Crawford, Kate, **Anatomy of an A.I. System**. Disponível em:

<www.fkv.de/en/kate-crawford-vladan-joler-anatomy-of-an-a-i-system/>

GARATTONI, Bruno. **Smartphone: o novo cigarro**. Disponível em:

<<https://super.abril.com.br/especiais/smartphone-o-novo-cigarro/>>

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica - O neoliberalismo e novas técnicas de poder**. Editora Ayiné, 2018.

HAN, Byung-Chul. **O que é poder?** Editora Vozes, 2019.

HAMILTON, Frank. **What Big Data Can and Cannot Do**. Disponível em:

<<https://tdan.com/what-big-data-can-and-cannot-do/26291#>>

HARRIS, Trisian. **Biografia**. Disponível em: <<https://www.tristanharris.com>>

HEINRICH, Fabiana Oliveira. **Crítica da experiência como mercadoria no Campo do Design**. Tese de Doutorado. Orientador: Alberto Cipiniuk. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2018.

KRUGER, Daniel. **Social media copies gambling methods 'to create psychological cravings!** Disponível em:

<<https://ihpi.umich.edu/news/social-media-copies-gambling-methods-creat-e-psychological-cravings>>

LANIER, Jaron. **Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now**. Disponível em:

<<https://www.barnesandnoble.com/readouts/ten-arguments-for-deleting-your-social-media-accounts-right-now-2/>>

MAGALHÃES, José Antonio R. **Tecnomia e demogramática: Direito e técnica no nomos das plataformas**. Tese doutorado. Orientadora: Dra. Bethânia de Albuquerque Assy. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2021.

NIETZSCHE, F. **Sämtliche Werke – Kritische Studienausgabe [Obras reunidas – Edição crítica para estudo]**. KSA 10 (Vol. 10). 2. ed.

Munique/Berlim/Nova York, 1988, p. 298 [Org. por Giorgio Colli e Mazzino Montinari]

Oxford Languages and Google, Disponível em:

<<https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>>

Odel Keller, **The Value Of User Experience Design**. Disponível em:

<<https://www.odellkeller.com/the-value-of-user-experience-design/#easy-footnote-bottom-3-2113>>

"**Si mesmo**", Wikipedia. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Si_mesmo>

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. **Pierre Bourdieu: a teoria na prática**.

In: Rev. Adm. Pública 40 (1), Fev 2006. DOI:

<https://doi.org/10.1590/S0034-76122006000100003>. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rap/a/3bmWVYMZbNqDzTR4fQDtgRs/?lang=pt>>