TRIVIIS
Anais de **Conferências** e **Mesas de Debates** do
**Seminário** Internacional de Pesquisas
em **Midiatização** e Processos Sociais

# Cultura digital, precariedade e o antropoceno[1]

# Digital culture, precarity, and the anthropocene

**André Lemos**[2]

A entrada do planeta na era do Antropoceno (mesmo que o termo esteja em disputa) é um marco definidor da ruína de um mundo e talvez do mundo. Sendo a época na qual as atividades humanas têm alterado características geológicas da Terra em escala global, desde a Revolução Industrial (mudanças climáticas, perda de biodiversidade, desmatamento, urbanização e industrialização...), o Antropoceno está ligado às perturbações dos sistemas técnico-econômicos, incluindo a atual cultura digital e o correlato capitalismo de dados e de plataformas (Cubitt, 2017; Gabrys, 2011; Hogan, 2015; Latour, 2013, 2018; Lemos et al., 2021; Parikka, 2015; Steffen et al., 2011; van Dijck et al., 2018; Zuboff, 2019).

A antropóloga Anna Tsing (2022), no "O cogumelo no fim do mundo", aponta para "a possibilidade de vida nas ruínas do capitalismo", subtítulo do livro, analisando as redes que se formam na coleta, comercialização e modos de vida em torno do cogumelo Matsutake. A interseção entre as materialidades da cultura digital e o Antropoceno nos lembra da complexidade e interconectividade do mundo em que vivemos, fazendo-nos reconhecer que a ruína do mundo é devedora do avanço da técnica e da perspectiva antropocêntrica que fez do humano o único e legítimo fazedor de mundo. No entanto, esta não é a única maneira de fazer-mundo. Para Tsing (2022, p. 66),

> fazer mundo não se limita aos humanos. […] estamos cercados de muitos processos de fazer-mundo, humano e não humanos. Esses projetos de fazer-mundos surgem de atividades práticas do fazer da vida; no processo, eles transformam nosso planeta. Para percebê-los, à sombra do antropo – Antropoceno, precisamos redirecionar nossa atenção.

[1] Conferência apresentada no VI Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. POSCOM-UFSM e ECA-USP na MESA 3 — Antropoceno: entre origens, extração- descarte e crise.

[2] Professor titular Facom/UFBa. Pesquisador do CNPq.

O reconhecimento da precariedade da atual condição planetária nos permite efetuar uma análise das associações que demandam trabalhar com uma outra ontologia e epistemologia do social. Podemos ver as perturbações da cultura digital (tanto acertos, como erros, falhas) como um elemento colaborador para a crise do antropoceno. Não se trata apenas do impacto na natureza (energia e matéria), mas de uma postura perante o mundo que mantem um descolamento dos problemas da habitabilidade – volto a isso mais adiante. Reconhecer essas perturbações é uma forma de apontar para questões de interesse que emergem de uma "assembleia" mais ampla do que da polarização entre objeto técnico e sujeito.

Problemas éticos, morais, econômicos, comportamentais, ambientais emergem das precariedades da tecnologia digital em redes complexas. Portanto, cultura digital e antropoceno estão ligados tanto pela posição central do homem (ocidental) perante outras formas de criação de mundos, como nas materialidades dos dispositivos (uso de metais raros, de energia, construção de infraestrutura, poluição, lixo) e na geração de pegada de carbono (no tratamento dos dados de plataformas e da IA em datacenters)[3].

Erros, falhas e perturbações dos dispositivos digitais não são a exceção, mas o estado permanente de seu funcionamento, criando inclusive modelos de negócio (com obsolescência programada, updates e upgrades constantes), busca por inovação ("falhar rápido e logo" é o lema da Silicon Valley), e anestesia do consumidor que aceita passivamente *lags, bugs, crashes,* como normal na cultura digital (Appadurai; Alexander, 2020).

Pensar a partir da precariedade da cultura digital como estruturante nos permite encarar de outra forma a vida social e os dilemas da comunicação, já que não regidos apenas pela tão propalada eficácia, produtividade e otimização das tecnologias digitais. Quando performam bem, os objetos e processos da cultura digital escondem-se na

[3] Uma simples busca no Google é equivalente a acender uma lâmpada de 60w por 15 segundos. 500 milhões de tuítes enviados por dia gera 10 toneladas métricas de CO2 emitidas na atmosfera a cada 24h. A energia consumida pelos data centers do Facebook para atender a demanda dos brasileiros equivale ao consumo de energia de mais de 15 mil residências brasileiras pelo mesmo período. Mesmo uma única interação com o ChatGPT é comparável a descartar um litro de água. Os data centers que fazem funcionar a cultura digital consumirão 4,1% da eletricidade global até 2030. Estima-se que apenas para a criação do GPT-3 (175 bilhões de parâmetros), sem contar o uso, consumiu 1.287 megawatts-hora de eletricidade e gerou 552 toneladas de dióxido de carbono equivalente. Isso é o mesmo consumo e poluição do uso de 123 veículos de passageiros movidos a gasolina usados por um ano.

instrumentalidade e reforçam paradigmas e visões de mundo, fazendo com que eles se tornem invisíveis. Quando falham, erram ou produzem anomalias eles mostram a precariedade da comunicação humana, dos artefatos, da cultura (Lemos, 2023).

O antropoceno é fruto dessa invisibilidade dos dispositivos técnicos desde a revolução industrial, pois a invisibilidade permite neutralizar as anomalias. Importante e urgente hoje é trazer os problemas para frente da cena, com uma pluralidade de seres silenciados. Isso nos permitira reconhecer os entrelaçamentos aos quais estamos envolvidos sem cair em essencialismos que alimentam os sonhos de progresso e modernização. Não ser refém dessa temporalidade (sempre para a frente), nos permite notar novas dinâmicas e desestabilizações, permitindo tratar os problemas do digital não como excessos, mas como ruínas do dia a dia. Como diz Tsing (2022): "apenas o reconhecimento da precariedade atual como uma condição planetária nos permite perceber a situação do nosso mundo" (p. 44).

Aceitar um mundo e a comunicação precária (aponto mais adiante) significa olhar para as perturbações. Busco, em pesquisa mais ampla (essa fala é apenas um resumo errático), rastrear as precariedades do digital. O objetivo é tornar mais visível o estado de mal funcionamento permanente do mundo e, a partir do descentramento da agência humana, pensar desafios ético-políticos a partir de três temas centrais: IA, Plataformas Digitais, Infraestrutura Digital. Esses temas tocam diretamente o problema do antropoceno, pois impactam a Terra a partir da visão moderna de que a natureza é um reservatório para a livre manipulação tecnocientífica do mundo (Heidegger). Busca-se destacar o mal funcionamento como operador epistemológico e metodológico para entender as dimensões ético-políticas de uma variedade ampla de práticas contemporâneas ligadas à cultura digital (Korolkova & Bowes, 2020). Enfrentar esse desafio impõe uma epistemologia que leve em conta os agenciamentos múltiplos e evite o erro do antropocentrismo.

Por exemplo, sobre os datacenters, infraestrutura central do atual capitalismo de dados podemos vinculá-los à questão da temporalidade e da ruína sem mesmo apontar para os óbvios problemas de geração de pegada de carbono pelo tratamento dos dados da internet ou o uso de modelos de inteligência artificial. Velkova (2023) aponta para a transitoriedade dos datacenters a partir do que chama de "*ruination*". Ela mostra bunkers

da segunda guerra nos países nórdicos sendo reutilizados como datacenters e depois estes sendo abandonados devido a dinâmica de aceleração da dataficação. Rapidamente eles tornam-se obsoletos. Isso faz parte da vida dos datacenters apontando que eles devem ser vistos também como problema de descarte.

Isso revela as materialidades da "cloud" e como rapidamente elas entram em decadência e ruína pois mantêm-se "incapazes de satisfazer para sempre as tarefas que devem realizar" (Howe et al., 2016, apud Velkova, 2023, p. 437). Portanto, a ruina das infraestruturas materiais que mantêm a "imaterial Cloud" em funcionamento remete para uma perturbação ambiental da cultura digital (Parikka, [s.d.], 2015).

Um caso interessante em relação a datacenters e infraestrutura no Brasil é a tensão entre a implementação de uma usina de dessalinização de água do mar e de datacenters instalados na praia do futuro em Fortaleza, de onde partem 17 cabos submarinos de fibra ótica interligando o país ao mundo. A TelComp, entidade que reúne operadoras de telecomunicação e opera o sistema, diz que as obras do projeto de dessalinização (da Cagece) trazem risco à integridade dos cabos e a operação da usina limitando a classificação de segurança dos datacenters do local. Temos aqui um embate interessante entre plataformas de infraestrutura básica (água), colocando em conflito as materialidades do digital (cloud e conexão). Água e bits estão entrelaçados em um problema que talvez no futuro tenhamos que enfrentar com falha ou ruína. Devemos pensar nesse embate como problemas do aterramento.

A cultura digital, em sua imaterial materialidade, nos coloca na necessidade de "aterrar", como propõe Bruno Latour (2018), de superar o projeto moderno cujo objetivo era conquistar o planeta como um "recurso natural". Em um primeiro momento, os recursos pareciam inesgotáveis, mas agora percebemos que nossas ações podem acabar com a vida no planeta. Essa evidência científica, por incrível que pareça, não convence os que continuam em rota de fuga pelo negacionismo climático, ou mesmo digital. A recente corrida espacial privada de bilionários buscando experiências em volta da Terra, ou em outros planetas, ou o ressurgimento (e desilusão) com o metaverso após a pandemia da Covid-19 (Lemos, 2021) são constatações desta realidade. A promessa de um "outro universo" (outros planetas) e uma outra "nuvem" (metaverso) é o sintoma desse

descolamento da Terra. Essa plataforma de salto para fora da Terra nos colocou no Antropoceno.

Portanto, como redirecionar nossa atenção? Como fazer-mundos para evitar a ruína do planeta no Antropoceno?

Para viver em uma multiplicidade de mundos precisamos falar bem, e falar bem é saber encontrar condições de felicidade dentro dos diversos e diferentes modos de existência, reconhecendo-os. Temos muitos mundos, múltiplas cosmologias, mas um só planeta. Passamos mesmo de uma cosmologia (moderna) do universo infinito, à Terra sem espaço para todos, se continuamos sem repensar as condições de vida e dos vivos. Urge, em plena crise do antropoceno falar bem para encontrar formas de construir a coletividade em condições de "habitabilidade", questão esta fundamental para manter a vida no planeta, a Terra como um ser vivo, instaurada pelos seres que a habitam.

Cosmologias, formas de construir coletividades foram e são ainda massacradas. Só o reconhecimento desses mundos poderá indicar novas formas de habitar a Terra. Bem viver pressupõe, portanto, um falar bem, que se diz dentro dos múltiplos modos de existência, como propostos por Bruno Latour (2013). Respeitar modos de existência é sair de perspectivas antropocêntricas, reconhecer não a "Terra dos humanos", mas os homens em relação com outros não humanos, na Terra. Falar bem, consequentemente, é reconhecer um mundo no qual seres devem passar por outros para existir, em diferentes maneiras e condições de felicidade.

A modernidade falhou. Portanto, estamos envolvidos em um grande problema de comunicação, pois os tráficos de verdade de um modo sobre outro acontecem o tempo todo. Esta é uma perspectiva social e política de reconhecimento do entrelaçamento das existências. A questão urgente do antropoceno é o da "habitabilidade", que passa pelo reconhecimento do território, não como lugar onde habitamos, mas como aquilo de que dependemos para viver, de que outros seres e coisas precisamos passar para existir. Como vamos transformar essa nova cosmologia em política é o desafio do século, marcado justamente por um falar que falha no reconhecimento da diferença, do outro, humano e não humano, com o crescimento, por exemplo, da extrema-direita mundial.

Precisamos reconhecer na contaminação uma forma de colaboração que possa nos ajudar a sair da crise do antropoceno. Esta não será resolvida pelo solucionismo

tecnológico que mantem as coisas como estão. É preciso ser contaminado por outras maneiras de "fazer-mundo".

**Referências**

Appadurai, A.; Alexander, N. (2020). *Failure*. Polity.

Cubitt, S. (2017). *Finite media*: Environmental implications of digital technologies. Duke University Press.

Gabrys, J. (2011). *Digital Rubbish:* A natural history of electronic*s*. University of Michigan Press. https://doi.org/10.3998/dcbooks.9380304.0001.001

Haraway, D. J. (2016). S*taying with the trouble*: Making kin in the Chthulucene. Duke University Press.

Hogan, M. (2015). Data flows and water woes: The Utah Data Center. *Big Data & Society*, *2*(2), 205395171559242. https://doi.org/10.1177/2053951715592429

Korolkova, M., & Bowes, S. (2020). Mistake as method: Towards an epistemology of errors in creative practice and research. *European Journal of Media Studies*, *9*(2), 139–157.

Latour, B. (2013). *An inquiry into modes of existence*: An anthropology of the moderns. Harvard University Press.

Latour, B. (2018). *Down to earth:* Politics in the new climatic regime (English edition). Polity Press.

Lemos, A. (2021). *A tecnologia é um vírus*. Porto Alegre, Sulina

Lemos, A. (2023). Errores en la cultura digital. Em M. Carlon (Org.), *Lo contemporáneo: Indagaciones sobre el cambio de época en/desde América Latina.* (p. 65–90). UBA.

Lemos, A., Bitencourt, E. & Dos Santos, J. (2021). Fake news as fake politics: The digital materialities of YouTube misinformation videos about Brazilian oil spill catastrophe. *Media, Culture & Society*, *43*(5), 886–905. https://doi.org/10.1177/0163443720977301

Parikka, J. ([s.d.]). N*ew Materialism as Media Theory*: Medianatures and Dirty Matter. 6.

Parikka, J. (2015). *A geology of media*. University of Minnesota Press.

Steffen, W., Grinevald, J., Crutzen, P., & McNeill, J. (2011). The Anthropocene: Conceptual and historical perspectives. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, *369*(1938), 842–867. https://doi.org/10.1098/rsta.2010.0327

Tsing, A. (2022). *O cogumelo no fim do mundo*. N-1 Edições.

Van Dijck, J., Poell, T.; De Waal, M. (2018). *The Platform Society*. Oxford University Press.

Velkova, J. (2023). Retrofitting and ruining: Bunkered data centers in and out of time. *New Media & Society*, *25*(2), 431–448. https://doi.org/10.1177/14614448221149946

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*: The fight for a human future at the new frontier of power (First edition). Public Affairs.