

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
PUC-SP

Fabio de Paula Assis Junior

Sociopatas digitais:
comportamento antissocial e empatia em ambientes virtuais

Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

São Paulo
2017

Fabio de Paula Assis Junior

Sociopatas digitais:
comportamento antissocial e empatia em ambientes virtuais

Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital sob a orientação da Profa. Dra. Maria Lucia Santaella Braga

São Paulo
2017

Banca Examinadora

Dedicatória

A meus pais,
Fabio de Paula Assis e
Marilia Rahal Zorub de Paula Assis

Na condição de aluno bolsista na modalidade Taxa,
agradeço o apoio oferecido pela
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes)
e pela Fundação São Paulo (Fundasp).

Agradecimentos

Agradeço a Lucia Santaella, que, com sutileza e autoridade, me revelou o prazer do trabalho em pesquisa, me conduziu, e me incentivou a iniciar este estudo;
a Edna Conti, que tornou possível, na prática, todos os passos deste percurso;
a Ana Di Grado Hessel e Rodney Nascimento, que são exemplos de docência e me motivam a seguir com a atividade acadêmica;
a Rodolfo Almeida, que me explicou a importância do estudo sobre os sociopatas para a investigação e a computação forenses;
a Rodrigo Mantovani e a Rafael Ribeiro, que me ensinaram como a psiquiatria e o direito, respectivamente, abordam esse assunto;
e a Hugo Jardim, que me apresentou o aspecto humano dos psicopatas.

Narciso e Narciso

(Ferreira Gullar)

Se Narciso se encontra com Narciso
e um deles finge
que ao outro admira
(para sentir-se admirado),
o outro
pela mesma razão finge também
e ambos acreditam na mentira.
Para Narciso
o olhar do outro, a voz
do outro, o corpo
é sempre o espelho
em que ele a própria imagem mira.
E se o outro é
como ele
outro Narciso,
é espelho contra espelho:
o olhar que mira
reflete o que o admira
num jogo multiplicado em que a mentira
de Narciso a Narciso
inventa o paraíso.
E se amam mentindo
no fingimento que é necessidade
e assim
mais verdadeiro que a verdade.
Mas exige, o amor fingido,
ser sincero
o amor que como ele
é fingimento.
E fingem mais
os dois
com o mesmo esmero
com mais e mais cuidado
- e a mentira se torna desespero.
Assim amam-se agora
se odiando.
O espelho
embaciado,
já Narciso em Narciso não se mira:
se torturam
se ferem
não se largam
que o inferno de Narciso
é ver que o admiravam de mentira.

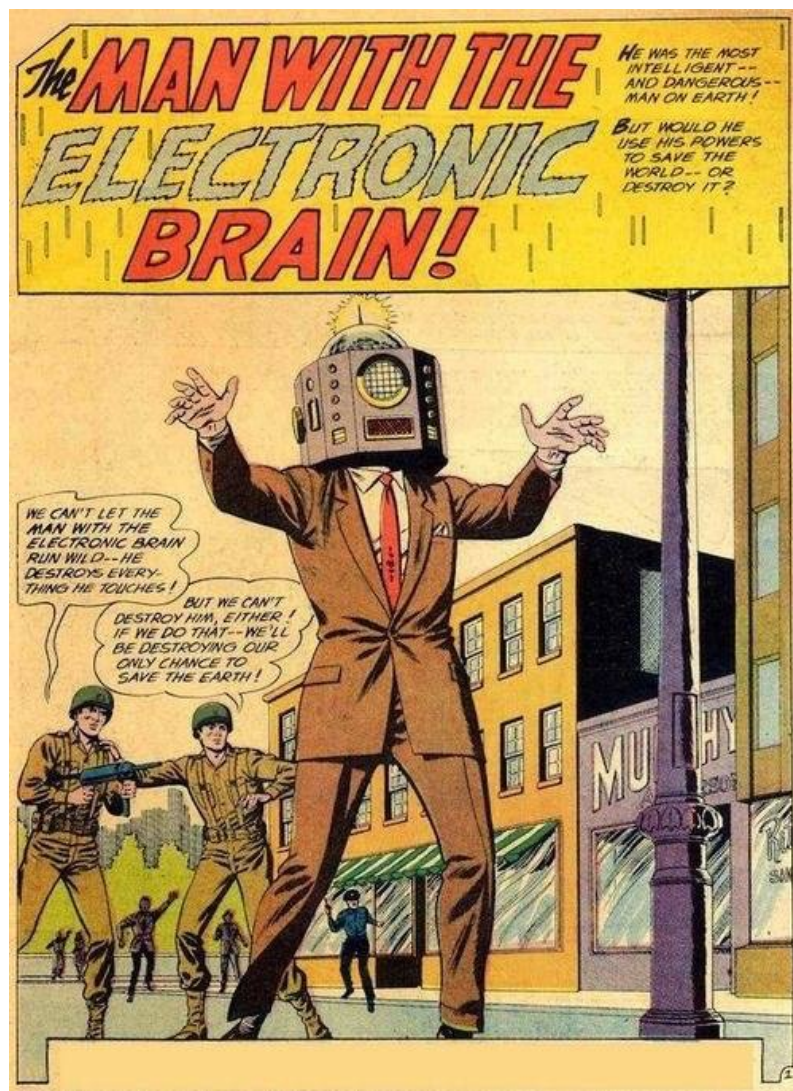


Tirinha da revista em quadrinhos norte-americana "Magnus Robot Fighter".

Arte por Russ Maining. Gold Key Comics. Fevereiro de 1963.



Capa da revista em quadrinhos norte-americana “Strange Adventures”, edição 128. Arte de Murphy Anderson. DC Comics. Maio de 1961.



Interior da revista em quadrinhos norte-americana “Strange Adventures”, edição 128. Arte de Murphy Anderson. DC Comics. Maio de 1961.



Meme. Autor e data desconhecidos

Resumo

As ferramentas que surgem com o rastreamento digital podem ter usos positivos, mas também negativos, diz Lucia Santaella em “Ecologia Pluralista da Comunicação: Conectividade, Mobilidade, Ubiquidade” (2010). Fernanda Bruno, por sua vez, em “Máquinas de Ver, Modos de Ser: Vigilância, Tecnologia e Subjetividade” (2013), afirma que a comunicação rastreada interfere na construção da identidade subjetiva do homem contemporâneo, tanto para o bem quanto para o mal. Ora, mas que mal é esse? Como opera o mal dentro do universo digital? Para responder estas questões, é necessário entender o mal do ponto de vista filosófico, a fim de compreender a complexidade que esse conceito assume dentro da moral - esta, por sua vez, inserida em limites de tempo e espaço. Hannah Arendt, em “Eichmann em Jerusalém - Um relato sobre a banalidade do mal” (1999) aponta para dois tipos de mal: o mal banal, não planejado, impetrado por indivíduos comuns, em situações cotidianas; e o mal supremo, planejado, que parte da obtenção de vantagens e poder para um indivíduo ou grupo de pessoas, justamente a partir da manipulação comumente associada a sentimentos comuns à maioria dos seres humanos, em especial a empatia, a vergonha e o medo. Este padrão de comportamento coincide, de acordo com Ana Beatriz Barbosa Silva em “Mentes Perigosas: o Psicopata Mora ao Lado” (2008), com o do perfil entendido pela psiquiatria como transtorno de personalidade antissocial, também chamado de sociopatia. Compreender como o sociopata age no universo digital é, assim, o tema dessa pesquisa. No ambiente virtual – onde a ubiquidade determina o comportamento do indivíduo –, a empatia, o medo e a vergonha de um indivíduo podem ser usados para a obtenção de vantagens por outro indivíduo e, também, por grupos de indivíduos, tanto na esfera privada quanto na pública. O sociopata encontra nas redes território fértil para agir em detrimento dos demais? Quais os usos negativos que se pode fazer a partir da comunicação digital? Como ferramentas de rastreamento de dados podem ser usadas para o mal? Mas, se a rede é um sistema complexo tão ou mais dinâmico do que o universo físico, qual é o papel que o sociopata cumpre no universo digital? De que modo ele atua nesse sistema complexo? Identificar e tipificar qualitativamente sua ação organiza informações e abre caminho para responder a essas perguntas. Bullying, trolling, copy cat, hackerismo, gaslighting e mind control, além da engenharia social, são alguns dos tipos já consagrados e que merecem ser tabulados. Todas essas ações esbarram, em alguma de suas etapas, na esfera do rastreamento. Quais são os flancos da web que se ajustam ao comportamento antissocial? Estabelecer esse limite, a partir da tipificação das ações de sociopatas nas redes, e das características da empatia e da alteridade em rede, pode fomentar uma moral digital e, enfim, somar conhecimento às ciências forenses e ao combate aos crimes digitais, além de ampliar o estudo e o debate sobre o significado do mal, e de promover a ética na comunicação em ambientes digitais.

Palavras-chave: Sociopatas; Redes sociais; Digital; Empatia; Rastreamento

Abstract

The tools that emerge within digital tracking can assume positive usages, as much as negative ones, reminds Lucia Santaella in *“Ecologia Pluralista da Comunicação: Conectividade, Mobilidade, Ubiquidade”* (2010). Fernanda Bruno, on the other hand, in *“Máquinas de Ver, Modos de Ser: Vigilância, Tecnologia e Subjetividade”* (2013), alleges that tracked communication steps in the construction of contemporary man subjective identity, both for good and for evil. Nevertheless, what evil is it? How this alleged evil operates within digital universe? For answering this questions, it is necessary to understand evil from a philosophical point of view, in order to understand the complexity that this concept assumes within the moral - this, in turn, inserted in time and space limits. Hannah Arendt, in *“Eichmann em Jerusalém - Um relato sobre a banalidade do mal”* (1999) points to two kinds of malignancy: the banal evil, unplanned, brought on by ordinary people in everyday situations; and a supreme evil, planned, that derives from gaining advantages and power for an individual or group of people, precisely from the manipulation commonly associated with feelings usual to most human beings, especially empathy, shame and fear. This pattern of behavior coincides, according to Ana Beatriz Barbosa Silva in *“Mentes Perigosas: o Psicopata Mora ao Lado”* (2008), with the profile understood by psychiatry as the antisocial personality disorder, also called sociopathy. Understanding how the sociopath acts in the digital universe is thus the subject of this research. In the virtual medium - where ubiquity determines human behavior - empathy, fear and shame of an individual can be used to obtain advantages by another individual and also by groups of individuals, both in the private sphere and in the public domain. Does the sociopath find a fertile territory in the social media to act to others detriment? Which are the negative usages that can be made from digital communication? How can data tracking tools be used for evil? But, if the network is a complex system as dynamic as the physical universe, what is the role that the sociopath fulfills in the digital universe? How does it work in this complex system? Identifying and qualitatively typifying their actions organizes information and opens paths to answering those questions. Bullying, trolling, copy cat, hackerism, gaslighting and mind control are some of the types already consecrated, and deserve to be tabulated. All these actions, in some of their stages, run counter to the realm of tracking. Even more: what are the flanks in the internet that fit antisocial behavior? Establishing this limit, by typifying the actions of sociopaths in the social media, and characteristics of digital empathy and alterity, can foster a digital morality. And, finally, add knowledge to the forensic sciences, combating digital crimes, besides expanding the studies and debates about the meaning of evil and promoting ethics on communication in digital mediums.

Keywords: Sociopaths; Social media; Digital; Empathy; Tracking

Sumário

Introdução	página 15
Capítulo 1 – Sociopatas no Território Virtual	página 19
Capítulo 2 – Aspectos Gerais dos Sociopatas	página 28
Transtornos de Personalidade	página 28
Diagnóstico	página 29
Sad, mad, bad	página 30
Mad - Grupo A: Transtornos Estranhos ou Excêntricos	página 30
Bad – Grupo B: Transtornos Dramáticos ou Imprevisíveis	página 31
Sad - Grupo C: Transtornos Ansiosos ou Receosos	página 32
Transtorno de personalidade antissocial: Características	página 33
Transtorno de personalidade antissocial: Associações	página 36
Transtorno de personalidade antissocial: X Sociedade	página 41
Capítulo 3 – Sociabilidade virtual	página 44
Comunidades Virtuais	página 44
Fóruns	página 46
Crowdsourcing	página 47
Chats	página 47
Mensageiros instantâneos	página 48
Blogs	página 49
Redes geossociais	página 50
Redes sociais virtuais	página 51
Games e nuvem	página 55
Atores da sociabilidade virtual	página 56
Capítulo 4 – Territorialidades Antissociais	página 57
Antissocial no pós-digital	página 62
Rastreamento da consciência	página 66
Urbe e urbanidade digital	página 68
Conclusão	página 72
Bibliografia	página 79

Introdução

A presente pesquisa propõe-se a analisar as distintas nuances do mal em seu sentido filosófico a partir da avaliação comunicacional do indivíduo antissocial dentro do ambiente digital, mais precisamente em redes sociais e aplicativos ou sites de relacionamento.

Tal tema nasce da descoberta de que é possível instalar aplicativos de espionagem em smartphones com o uso de um *hijack* sem o conhecimento ou consentimento de seu proprietário. A partir dessa descoberta e da percepção de que as consequências dessa espionagem ultrapassam a questão da privacidade e da vigilância, avançando em aspectos morais e psicológicos, decidiu-se compreender como funciona o perfil dos seres humanos portadores de transtornos de personalidade antissocial e, a partir daí, decifrar seus modos de ação no meio eletrônico.

Ocorre que não há bibliografia consolidada sobre a ação dos sociopatas no ambiente virtual, mas há uma série de pesquisas que avançam tanto no estudo sobre a empatia quanto na análise de sentimentos no território digital, portanto o que se busca é analisar as diferentes vias que a *psique* humana pode percorrer nessa malha de relacionamentos virtuais onde um sujeito não apenas dotado de más intenções, mas de patologias que o colocam dentro do que a moral identifica como mal, consegue ultrapassar os limites de seu ser e avançar no território da mente de outro sujeito.

Dado que essa análise inclui a troca de informações entre seres humanos, pode-se afirmar que esta pesquisa insere-se no escopo epistemológico das tecnologias da inteligência. Assim sendo, também se pode afirmar que o presente estudo propõe-se a avançar nos estudos que há séculos tentam desvendar quem são os psicopatas (no presente chamados de sociopatas ou, mais recentemente, de portadores do transtorno de personalidade antissocial), mas sob o viés do frutífero olhar das tecnologias da inteligência.

É dessa configuração que nasce a pergunta central desta dissertação: o ambiente digital é mais propenso para a ação dos sociopatas? Ao estudar as respostas para esta questão, o objetivo é evitar a disseminação de práticas dissociais no universo virtual e contribuir com a construção de um entendimento coletivo sobre os devires e os deveres em rede, que é um espaço virtual porém social por excelência, e de interações interpessoais. A partir daí, estabelecer novos cânones para o entendimento do que seria uma cidadania digital.

Além disso, esta dissertação busca avaliar os aspectos comunicacionais desse sujeito antissocial no ambiente eletrônico, portanto, pode-se dizer que, junto às tecnologias da inteligência, o presente estudo é um ensaio voltado à ética digital. “*What gets measured gets managed*”, diz a frase atribuída ao professor e consultor em administração austríaco Peter Drucker (1909-2005), mas de autoria desconhecida, e que, em uma tradução livre para o português, significa: “o que pode ser mensurado pode ser gerenciado”.

Dessa forma, ao tabular informações sobre esse assunto, a dissertação propõe-se a garantir a defesa da sociedade diante desta figura que desperta tanto fascínio quanto perigo: o sociopata. É um sujeito que personifica o significado moral da maldade dentro dos cânones da psiquiatria e do direito contemporâneos e, por isso mesmo, deve ter suas características combatidas – como o próprio nome diz: antissocial, ou aquilo que opera contra o que é social, contra o que é de interesse coletivo, contra o que é necessário para a continuidade do homem como sujeito social e, portanto, da sociedade.

O método de pensamento aqui presente, porém, não pretende impedir a própria existência do psicopata dentro da máquina social que configura a cultura. Sua existência, afinal, acompanha a história da humanidade e a simples compreensão de suas características – neste texto avaliadas dentro da esfera da tecnologia digital – é um caminho para garantir que se possam minimizar os eventuais estragos que o comportamento antissocial defere nos demais indivíduos e na sociedade como um todo.

Para tanto, a presente análise evolui de um percurso pessoal – acadêmico e profissional – que nasce da arquitetura e urbanismo, mas se consolida na comunicação social. Assim, segue a lógica das teorias comunicacionais, portanto observa, avalia e tipifica como a mensagem digital sofre a interferência do indivíduo antissocial dentro do meio digital, mas entendendo-o como um território, tão cheio de flancos e nuances como uma cidade. De caráter livre, pois estuda um tema que não possui bibliografia consolidada, este ensaio parte da observação de arquétipos da maldade que flertam com a sociologia e a filosofia.

Dado que analisa um tema que envolve a mente e os sentires, mas também o corpo do sujeito em questão, a dissertação encontra respostas na linha de pensamento lateral proposta em “Introdução Ao Pensamento Complexo” de Edgar Morin (2007), sem avançar pelos aspectos ideológicos que estruturam tal linha de raciocínio, como, por exemplo, o marxismo, tão em voga nas diferentes áreas das ciências humanas contemporâneas – particularmente em função das respostas que oferece por meio da dialética –, mas que não oferece soluções para a questão desta dissertação. A sociopatia como condição médica, aliás, não tem cura – e essa é a própria natureza do indivíduo antissocial, assim como sua ação dentro da sociedade.

Da mesma forma, a pesquisa que nasce com esta dissertação pode encontrar respostas em outras linhas da filosofia ou da sociologia, mas também desviar de suas ideologias, como é o caso dos estudos sobre bem e mal de Nietzsche, a esquizoanálise de Guattari, o pensamento maquínico de Flusser, o estudo sobre os desvios da natureza humana realizado por Foucault, e, claro, a própria baliza sobre o estudo das tecnologias da inteligência oferecida por Pierre Levy.

Esta dissertação é, portanto, uma análise multidisciplinar. Seu tema é uno e respeita os princípios da lógica e da ciência, mas o percurso é livre justamente por seguir a própria essência das teorias da comunicação. Ao mesmo tempo, segue um caminho que por vezes flerta até mesmo com os estudos territoriais da arquitetura e do urbanismo sob o espectro da ambiência virtual.

A pesquisa busca, afinal, contribuir para a reflexão daqueles que também estudam o transtorno de personalidade antissocial tanto de acordo com os critérios da psiquiatria forense quanto com o viés prático da criminalística e da criminologia, mas a partir de um olhar que percorre a semiótica cognitiva de Peirce, ou seja, de um percurso analítico da estética que, em essência, tem como objetivo traçar um panorama da ética restrita ao universo da comunicação digital.

É, enfim, o início de um fértil e inexplorado caminho de pesquisa.

Capítulo 1 – Sociopatas no Território Virtual

Fernanda Bruno, em “Máquinas de ver, modos de ser: vigilância, tecnologia e subjetividade” (2013), apresenta os aspectos que a comunicação rastreada oferece, tanto para o bem quanto para o mal, à construção da imagem e da identidade subjetiva do homem contemporâneo. A euforia com que o universo digital foi recebido nas primeiras décadas de sua existência nos levou a negligenciar a observação de seus possíveis malefícios. De alguns anos para cá, entretanto, não há mais como ignorar que esse universo não é feito apenas de bons propósitos e boas intenções.

O campo prenhe de ambivalências, contradições e mesmo paradoxos que tem recebido mais atenção é aquele que diz respeito à vigilância. Em “A Ecologia Pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade”, Lucia Santaella (2010) identifica três modelos de vigilância: panóptica, escópica e ubíqua (por rastreamento), que se caracterizam da seguinte maneira. A vigilância panóptica se tornou famosa desde que Foucault recuperou os trabalhos de Bentham sobre a estrutura das prisões em que um olho central, localizado em uma torre, pode vigiar a todos os prisioneiros. Essa estrutura foi tomada de modo metafórico por Foucault para caracterizar as sociedades disciplinares, baseadas na vigilância dos seus membros, tal como se manifestam nas prisões, escolas, fábricas, etc. Já a vigilância escópica é aquela que se realiza por meio de câmeras que, situadas em interiores e exteriores, gravam a passagem de transeuntes e de frequentadores dos mais variados tipos de espaços. E a vigilância por rastreamento, enfim, é realizada pelos equipamentos digitais, ou seja, é um tipo de vigilância invisível e onipresente, daí poder também ser chamada de ubíqua. Basta ter nas mãos um dispositivo celular, dos quais hoje são inseparáveis os dispositivos de geolocalização, para que a situação do usuário seja rastreada no tempo e no espaço.

Quando fala sobre a “ecologia pluralista da comunicação”, Santaella debruça-se sobre um conjunto de caminhos que a comunicação e sobretudo a semiótica conquistam com o surgimento e a consolidação das mídias digitais. Neste sentido de ecologia, revela a complexa organicidade de nuances da natureza

comunicacional, em especial da vigilância ubíqua no capítulo "Eros e Tânatos", que revela como as ferramentas que surgem com o rastreamento digital podem ter usos positivos, mas também negativos.

Assim, são muitos os tipos de uso mal-intencionado que se pode fazer, na comunicação digital através da vigilância ubíqua, entre indivíduos e indivíduos, entre indivíduos e empresas, entre indivíduos e governos (representado pela polícia, pelas forças militares e pelas demais instituições que compõem o Estado), e entre empresas e governos. De qualquer modo, há sempre um ou mais indivíduos por trás de uma organização, portanto o contexto geral em que esta pesquisa se insere, e dentro do qual recortou uma questão específica passível de ser desenvolvida dentro das exigências e limites de uma dissertação de mestrado, é justamente aquele que relaciona as características desse rastreamento com um certo tipo de controle, perverso e silencioso, que pode haver entre os homens.

Pelo caráter pioneiro desse estudo, há muitas questões às quais se pode avançar para além da pergunta central dessa dissertação: qual é o limite que determina uma ação como antissocial no universo digital? E mais: quais são os flancos que a internet deixa abertos para a atuação de pessoas mal intencionadas, ou seja, aquelas que pretendem, de uma forma ou de outra, atingir fins maléficos e destrutivos? Qual o papel que a vigilância ubíqua pode desempenhar como coadjuvante desse tipo de atuação? Como as ferramentas de rastreamento digital podem ser usadas com fins maléficos? Como informações de geolocalização e dados digitais podem ser usados para o mal? Quais os limites da privacidade dentro do universo digital?

A busca por respostas a estas perguntas ajuda a identificar quais são os tipos de uso mal-intencionado que se pode fazer via comunicação virtual. Para avançar no estudo sobre as relações entre vigilância e comunicação, porém, é necessário especificar os aspectos individuais e, sobretudo, sociais causados exclusivamente pelo uso mal intencionado das mídias digitais e de suas ferramentas de rastreamento. Ora, a compreensão do significado de mal como termo científico perpassa desde sempre pelas questões da moral inseridas na filosofia e esbarra na própria origem de ciências como a psiquiatria e o direito. No campo das

tecnologias da inteligência, porém, por mais que se avance no estudo dos aspectos negativos da rede sobre a sociedade, há pouca teoria que aborde a questão de como o mal ocorre dentro do universo digital.

Em “Eichmann em Jerusalém - Um relato sobre a banalidade do mal” (1999), a filósofa alemã Hannah Arendt dá pistas técnicas de como estabelecer limites iniciais para o entendimento do mal como um termo científico. Seu campo de estudo é o julgamento de um criminoso nazista e, para a surpresa da autora, o réu e seus comparsas não eram (como no famoso Julgamento de Nuremberg) militares com mentes criminosas geniais – mas sim, em sua maioria, apenas indivíduos cumprindo ordens, com demonstrações de medo, vergonha e arrependimento.

A partir daí, Arendt delimita dois tipos de mal: um mal supremo, operado por mentes criminosas como a de Hitler, por exemplo; e um mal banal que é tanto resultado deste mal supremo quanto consequência das relações cotidianas em que maldade e perversidade se manifestam em maior ou menor grau. O mal supremo parte de determinados indivíduos, mas também ocorre em ações do governo e de corporações privadas. O mal banal, por outro lado, faz parte da rotina de todos os seres humanos. Ainda que combatidos por instituições como a justiça e a medicina - além da própria ciência como um valor humanista e universal -, ambos tipos de mal acompanham a História da humanidade e são parte do fluxo que define a cultura de todas as sociedades mundiais – cada qual com um conjunto próprio de valores morais. As pistas oferecidas por Arendt sobre estes dois tipos principais de mal abrem caminho para se ampliar a tipificação do mal agora inserido no universo digital.

Em um sistema complexo como a rede, porém, onde os limites geográficos tendem ao desaparecimento, este exercício sobre a moral deve ser universalizado. Neste sentido, a psiquiatria oferece perfis que tanto se encaixam na tipificação do mal proposta por Arendt quanto atendem à necessidade de universalização necessária para a compreensão de como este mal opera dentro das redes – entre eles, o perfil do sociopata, nome dado ao indivíduo portador de transtorno de personalidade antissocial. Uma observação mais atenta de suas características

apresenta caminhos de como tipificar os usos maléficos de dispositivos digitais. Assim, tais mentes criminosas geniais, sugeridas por Arendt, seriam as responsáveis tanto pelo mal supremo quanto por grande parte do mal banal e cotidiano. E os traços que definem esse raro indivíduo são as mesmas que determinam, na psiquiatria, o assim chamado sociopata. Analisar as características desse perfil abre pistas no sentido de se identificar os tipos de mal que operam dentro da rede, sejam eles supremos ou banais.

O perfil que norteia o hoje denominado sociopata carrega, desde sempre, traços de personalidade comuns. O entendimento de mal, porém, esbarra em valores morais que mudam de acordo com o tempo e o espaço. O próprio título para tal transtorno tem mudado desde o início de sua catalogação. Antes chamado de psicopata, o indivíduo que possui o transtorno de personalidade antissocial hoje recebe diferentes nomes como antissocial, dissocial ou sociopata. A palavra sociopata, porém, carrega em sua etimologia a essência que acompanha tal perfil: *pata + socio*, ou aquele que destrói a sociedade. Por razões incertas e controversas, tal indivíduo é pouco capaz ou incapaz de sentir vergonha, compaixão e medo. Isso resulta na ausência de empatia e alteridade.

Dessa forma, o sociopata é incapaz de compreender sentimentos fundamentais na construção de relações interpessoais, o que lhes outorga comportamentos baseados na criação de vínculos sociais meramente voltados a seus interesses materiais. E resulta, mormente, na destruição do indivíduo que é a vítima de tal interesse. Mas, afinal, o que é um sociopata? A compreensão dessa figura humana e social deve partir de seu entendimento na medicina, que identifica 3% da população dentro desta categoria (entre presidiários, esta porcentagem sobe para 30%), o que determina outra questão: qual a relação do sociopata com o universo do crime digital?

O direito e a criminologia já tipificam o sociopata e, a partir da listagem de seus tipos, é possível buscar respostas para uma série de questões acerca dos direitos individuais que assistem, no universo digital, a uma profunda transformação, em especial aqueles que se relacionam com o universo do controle, dos limites do controle; da transparência; dos limites do indivíduo, dos limites que

o indivíduo pode atingir como uma *persona* dentro da rede, uma *persona* não física, e não mais dentro da sociedade de massa, entendida como física. Sabe-se que os sociopatas participam da construção da sociedade de diferentes formas, portanto cumprem uma função social no desenvolvimento da cultura humana. Seu poder de organização é notável e, graças às características de seu transtorno, costumam ocupar não somente o universo do crime, mas um importante papel dentro das principais esferas de poder tais como governos e empresas privadas. Entre eles, há diferentes níveis de propensão à destruição - e estas culminam, em seu máximo, no perfil do *serial killer* -, mas a maioria dos sociopatas apresenta níveis inferiores de inadequação, e acabam por se adaptar, em maior ou menor grau, à sociedade dita normal. É sabido, também, que grande parte dos sociopatas acaba por preferir atividades profissionais ligadas ao universo do poder, em especial à polícia e à política, mas também aos cargos de chefia em grandes corporações.

Para o direito e a medicina, então, um indivíduo mentalmente saudável também pode realizar ações consideradas dissociais, ou seja, destrutivas ao próximo e ou à sociedade. Dessa forma, a sociedade progride, mas com um obstáculo compreendido como natural à espécie: o indivíduo que pode, ao longo da vida, ter um ou mais comportamentos próprios da sociopatia ou, ainda, aquele cuja atuação, constante e sutil, enquadra-se inequivocamente no transtorno de personalidade sociopata ou dissocial. Assim sendo, é necessário identificar, sob o viés da comunicação, quais são os usos dissociais – ou seja, que representam uma ameaça ao andamento da vida humana e da sociedade como um todo. Em que medida a internet aumenta as chances de ação desse tipo de perfil de indivíduos? Afinal, como os sociopatas atuam nas redes?

De volta à teoria da complexidade, mas desta vez com o auspício do estudo “*At home in the universe: the search for the laws of self-organization and complexity*” (1995) realizado pelo pesquisador norte-americano Stuart Kauffman - biólogo, médico e teórico dos sistemas complexos - um sistema pode ser chamado de complexo quando tem propriedades que não resultam de seus elementos isoladamente, mas se compõem por partes cujas qualidades se renovam a partir da

interação e do comportamento coletivo. É possível, portanto, dizer que a sociedade humana é um sistema complexo natural, e, mais ainda, que as redes digitais são um reflexo dessa sociedade dentro de um contexto não-material. Ora, se o mal personificado pelo sociopata faz parte da História da humanidade - avaliado aqui sem o maniqueísmo que anularia sua indiscutível presença na própria evolução da espécie -, quais seriam as funções deste mal não mais no universo físico, mas nesse campo ubíquo do ambiente digital?

Em “A Pele Da Cultura” (2009), Derrick de Kerckhove, por outro lado, levanta questões como a privacidade, a igualdade, o controle e a transparência na construção de uma nova *persona* jurídica e social inserida na era digital. O espaço físico, o mental e o virtual fundem-se gerando uma sociedade em rede onde surge uma nova aristocracia, cujos limites da honra remetem às sociedades orais, já que o indivíduo volta a ter seu eu definido pelo uso e pelo poder da Palavra e da Imagem. Então, como o mal se expressa dentro dessa sociedade em rede definida pela palavra? E novamente: qual é a configuração dos limites do indivíduo dentro da sociedade digital?

Uma ferramenta que serve de meio para se encontrar respostas para essa questão pode justamente ser a vigilância por rastreamento realizada com equipamentos digitais. Um aparelho de telefone celular que dispõe de ferramentas de georreferenciamento possibilita que, em casos de furto ou roubo, seu proprietário localize-o remotamente e, com a ajuda da polícia, o recupere. Essa mesma ferramenta, porém, permite que um ladrão possa acompanhar, com dispositivos avançados de rastreamento, a locomoção de sua vítima. Este é um dos exemplos de uso sinistro que se aplica ao universo da vigilância ubíqua, e que se estende a relações que vão muito além das que ocorrem entre dois indivíduos.

Um policial pode, por exemplo, em uma investigação, instalar - com a ajuda de *hijacks* - um software espião no smartphone de um suspeito e, com isso, identificar e comprovar que ele realiza atividades criminosas. Esse mesmo policial - motivado por ciúmes e insegurança, ou por sua possível natureza dissocial - pode, porém, usar esse mesmo software espião para acompanhar as ligações telefônicas, trocas de SMS, e de e-mail ou redes sociais, no smartphone de sua

namorada. Neste caso, ele irá empreender, propositalmente ou não, a manipulação da vítima.

É a partir desses exemplos que se pontuam questões que abrangem um universo de ações maléficas as quais merecem ser estudadas sob a ótica da comunicação, como o *gaslighting* e o *mind control*, por exemplo, junto de uma série de outras formas de controle e possível violação da consciência alheia. E, a partir de figuras tão emblemáticas - ladrão e polícia -, é que se abre espaço para a discussão e estudo acerca das ações maléficas que ocorrem dentro do sistema complexo em rede. No universo digital, aliás, não faltam exemplos de outras ações destrutivas, com maior ou menor grau de malefícios para o indivíduo que é vítima. *Bullying*, *trolling*, *stalking* e *hacking* são alguns dos mais famosos, mas o surgimento de novas modalidades de crimes digitais avança na mesma velocidade com que crescem as possibilidades construtivas oferecidas pela rede. Há, ainda, os crimes físicos que começam no etos digital. Aplicativos de relacionamento e redes sociais somam-se aos sites de segurança codificada, tais quais os de atividades bancárias, como porta de entrada para essas ações. O rastreamento é a ferramenta mais consagrada para a abertura dessa porta, especialmente pela ação de hackers, mas há uma série de outras possibilidades.

De qualquer modo, entende-se aqui também sob a égide da complexidade que, tal qual no universo físico da sociedade, o mal personificado pelo sociopata também tem uma função orgânica dentro de tais organismos, regulando seu funcionamento muitas vezes como ator e, em outras, como coadjuvante. Isso vale não apenas para as relações entre indivíduos, mas também - e aqui cabe repetir - entre grupos de indivíduos e indivíduos, empresas e indivíduos, e governos e indivíduos, além das conexões entre empresas e governos e grupos de indivíduos cuja presença também determina o equilíbrio das redes digitais como sistemas complexos. As relações entre indivíduo e indivíduo, por exemplo, se encontram no *bullying* e no *stalking*, mas também criam novos limites e sinapses cognitivas para ações como o *mind control* e o *gaslighting*.

O indivíduo e a garantia de seus direitos são o fim de qualquer relação abordada nessa dissertação, mas elas também surgem entre empresas e indivíduos

em meios como a propaganda, o *big data*, as redes sociais; ou entre governos e indivíduos, dentro ou não da legalidade, seja a partir da vigilância e da espionagem não oficiais no espectro da polícia, da alfândega, de autoridades eleitorais ou de qualquer outra entidade que tenha acesso a cadastros e dados em rede.

Como se vê, há muitos exemplos de uso sinistro que se aplicam ao rastreamento. Eles se estendem, além disso, a relações que vão muito além das que ocorrem entre dois indivíduos. Neste sentido, surge o estado da questão, que enquadra o sociopata como o indivíduo em que é disfuncional o entendimento da empatia, da vergonha, do medo e da compaixão. É um passo para se entender quais os limites do comportamento antissocial dentro do ambiente digital, um sistema complexo em que o mal esbarra no rastreamento alimentado pela certeza do anonimato e, mais ainda, da impunidade sobre a mentira.

Cabe a esta pesquisa, então, entender o universo de ações maléficas no ambiente digital sob a ótica da comunicação, listar estas questões para debater o significado moral do mal no contexto digital, identificar características da empatia e da alteridade na rede, somar conhecimento às ciências forenses, e, afinal, desenvolver valores que reforcem a ética na comunicação em ambientes digitais. Para isso, propõe-se, primeiramente o entendimento do perfil do sociopata sob o olhar da psiquiatria para, então, se estudar o rastreamento. A partir disso, levantar os aspectos do território digital que implicam em certos rumos dissociais, maléficos e destrutivos, a fim de discutir em que medida esses usos são capazes de delinear sintomas de uma assim chamada sociopatia digital.

A pesquisa bibliográfica parte do pensamento complexo, e dos conceitos semióticos relativos a rastreamento e até ao próprio conceito de mal contemporâneo, mas esbarra sempre no estudo sobre o perfil dissocial sob o olhar da psiquiatria, a fim de permitir o diagnóstico de sua atuação nos processos de comunicação digital. A partir daí, serão identificados quais os tipos de ações sinistras que podem ser realizados no ambiente virtual, partindo de um pressuposto de que a ausência de uma identidade civil consolidada no meio digital

faz do território virtual um local propício a ações dissociais anônimas, especialmente nos flancos que envolvem o rastreamento.

Capítulo 2 – Aspectos Gerais dos Sociopatas

O que é bom? – Tudo aquilo que desperta no homem o sentimento de poder, a vontade de poder, o próprio poder.

O que é mau? – Tudo o que nasce da fraqueza.

O que é a felicidade? – A sensação de que o poder cresce, de que uma resistência foi vencida.

Nenhum contentamento, mas mais poder. Não a paz acima de tudo, mas a guerra. Não a virtude, mas o valor (no sentido de Renascimento: virtú, virtude desprovida de moralismos).

Quanto aos fracos, aos incapazes, esses que pereçam: primeiro princípio da nossa caridade. E há mesmo que os ajudar a desaparecer! O que é mais nocivo do que todos os vícios? – A compaixão que suporta a ação em benefício de todos os fracos, de todos os incapazes: o cristianismo... (Friedrich Nietzsche, “O Anticristo”)

Antes de avaliar os aspectos da ação dos indivíduos antissociais no ambiente digital, propõe-se a compreensão de suas características a partir do entendimento do que são os transtornos de personalidade e, mais precisamente, do tipo chamado de antissocial. A partir daí, considera-se entender, no próximo capítulo, como se dá a violência praticada por seus portadores na esfera virtual das redes sociais e aplicativos de relacionamento.

Transtornos de Personalidade

A psiquiatria tipifica e tabula as características dos indivíduos portadores dos transtornos de personalidade há décadas. Definidos como transtorno mental e também chamados de Perturbações da Personalidade, eles se referem aos indivíduos com padrões de comportamento interpessoal que escapam das normas morais vigentes, mas que não são identificadas por tais sujeitos, de modo que são identificadas por eles como normais, dentro daquilo que a psicologia chama de eu-

sintônico. Dessa forma, o diagnóstico só pode ser feito por um agente externo, notadamente um profissional habilitado em psicologia ou psiquiatria.

A normalidade, aqui, esbarra em seu entendimento clínico, ou seja, os desvios que caracterizam os transtornos de personalidade devem necessariamente comprometer a vida profissional e/ou amorosa de seus portadores, e a diagnose somente pode ser feita por um profissional da área de saúde mental justamente porque estigmatiza seus portadores. Por conta disso, as perturbações de personalidade estão configurados no Brasil pela classificação CID-10 da Organização Mundial de Saúde, que não utiliza métodos etológicos, mas sim descritivos, a fim de facilitar análises – como a desta dissertação – sobre os aspectos que caracterizam a interação interpessoal por parte de seus portadores.

Diagnóstico

Diante da escassez de estudos nacionais, e em função dos aspectos internacionais que caracterizam a ética da interação em ambiente digital, opta-se aqui pelas classificações igualmente descritivas e não etológicas dos transtornos de personalidade listadas no código DSM-5, presentes no manual psiquiátrico Diagnostic and Statitiscal Manual of Mental Disorders (páginas 646 a 650), da Associação Americana de Psiquiatria, realizado nos Estados Unidos da América, mas com alcance global.

Há nele um eixo que determina os critérios que devem caracterizar o diagnóstico de qualquer indivíduo como portador de um transtorno de personalidade. São eles:

Comportamento que causa prejuízos em aspectos ocupacionais e/ou sociais como o amor e o trabalho;

Conduta que se repete e que invade o espectro do outro, causando prejuízos sociais e interpessoais a seus portadores;

Comportamento que escapa às normas morais da cultura em duas ou mais áreas entre as seguintes: (a) afeto, (b) cognição, (c) controle de impulso, e (d) funcionamento interpessoal;

Conduta de longa duração e estável a partir da adolescência ou início da idade adulta;

Comportamento que não seja aspecto ou consequência de alguma outra doença de caráter mental.

Conduta que não seja consequência de outras condições médicas ou de causas fisiológicas, como abuso de álcool ou drogas.

Sad, mad, bad

O DSM-5 divide os transtornos de personalidade em três grupos que, na língua inglesa, recebem a alcunha popular de “mad, bad, sad”, o que, em português, traduz-se para: louco, mau, triste. A fim de oferecer futuros caminhos de estudo para o cruzamento entre psiquiatria, comunicação e ambientes digitais, e principalmente para se compreender e diferenciar o escopo do transtorno de personalidade antissocial das demais perturbações desse gênero, cabe compreender sucintamente quais são estes distúrbios.

Mad - Grupo A: Transtornos Estranhos ou Excêntricos

O desenvolvimento de sintomas psicóticos é a principal consequência enfrentada pelos indivíduos que se enquadram neste grupo. A desconfiança e o isolamento social também caracterizam as perturbações delimitadas no grupo dos Mad. São eles:

Transtorno de personalidade esquizoide — a frieza emocional, a introspecção, a indiferença e a ausência de emoções caracterizam os portadores dessa perturbação, o que acaba por fazer com que tais indivíduos optem pelo isolamento da sociedade;

Transtorno de personalidade esquizotípica — carregam as mesmas características dos esquizóides, mas vivem no universo da fantasia, associando sua desconfiança a poderes especiais e superstições, o que os aproxima muitas vezes do fanatismo religioso. Comumente acreditam ser escolhidos por entidades divinas, ouvem vozes e/ou sentem presenças ocultas;

Transtorno de personalidade paranoide — a desconfiança extrema, em seus portadores, é acompanhada de paranoias. A tendência a acreditar em tramoias e conspirações, em que a vítima é sempre o sujeito em questão, colocam-lhes em situações de estresse constante e, em especial, de rancor extremo e conseqüente isolamento.

Bad – Grupo B: Transtornos Dramáticos ou Imprevisíveis

De acordo com o DSM-5, suas condutas afetam mais aqueles com quem convivem do que os próprios portadores dos distúrbios. São indivíduos rebeldes, irritantes e irritadiços, intolerantes, dramáticos e paradoxalmente sedutores. Os assim chamados Bad costumam ser identificados como pessoas manipuladoras, egoístas e, muitas vezes, propensas ao crime:

Transtorno de personalidade antissocial — esta dissertação versa justamente sobre os aspectos comunicacionais da ação, no ambiente digital, dos portadores dessa perturbação. Também chamados de sociopatas e, em outrora, psicopatas, os indivíduos diagnosticados com esse transtorno são literalmente egocêntricos. O desrespeito às normas morais e, muitas vezes, às leis, começa comumente na adolescência, persiste na idade adulta, e causa transtornos significativos àqueles com quem mantém interações interpessoais. O adultério e a infidelidade são comuns, bem como a tendência à mentira, à sedução e à manipulação em prol do prazer fugaz e/ou das mais variadas vantagens pessoais. O vitimismo é a contrapartida desse distúrbio que se baseia na ausência de medo, vergonha e compaixão, resultando em falta de empatia e alteridade, ou seja, no desprezo aos sentimentos e direitos do outro – empatia e alteridade, aliás, são palavras-chave desta dissertação;

Transtorno de personalidade histriônica — excesso de emoções aparentes, hipersensibilidade, exagero, instabilidade e drama, acompanhados de superficialidade e preocupação excessiva com a aparência física, caracterizam o indivíduo histriônico. Por conta disso, costumam exigir atenção excessiva para si, manifestando profundo e exagerado incômodo, com episódios de raiva e choro, quando não são notados. A infidelidade e a manipulação, bem como a sedução, são, portanto, traços que também os caracterizam;

Transtorno de personalidade borderline — o exagero e a inconstância também caracterizam os portadores dessa perturbação, que se potencializa quando se apaixonam. A intolerância às frustrações e o pensamento extremista, em que o outro é totalmente bom ou totalmente mau, são tão intensos que estes indivíduos não conseguem estabelecer relações saudáveis, sem episódios constantes de agressão verbal ou até física, com familiares, amigos e especialmente com as pessoas que se tornam seus objetos de paixão e amor. Ciúme e tendência ao suicídio também os caracterizam.

Transtorno de personalidade narcisista — a arrogância, o orgulho e o ideal de superioridade são as características principais dessa perturbação, que costuma ser acompanhada de egoísmo e antipatia extremos, bem como de pouca empatia. Tal qual os histriônicos, costumam expressar vaidade em excesso, mas não porque querem atenção ou elogios – o que os portadores desse distúrbio anseiam é exibir sua suposta superioridade.

Sad - Grupo C: Transtornos Ansiosos ou Receosos

A fragilidade, as fobias e a tendência à submissão caracterizam os indivíduos Sad. Diferente dos Bad, que tendem à quebra das regras, os portadores desse tipo de perturbação da personalidade vivem em constante estado de medo e ansiedade, o que os prejudica mais do que aqueles com quem criam interações interpessoais:

Transtorno de personalidade dependente — dependem física e emocionalmente do outro para realizar a maioria das atividades ocupacionais e sociais. Por conta disso, estão sempre em busca de relacionamentos íntimos em

que geralmente assumem papéis de submissão. Excesso de empatia ou altruísmo acompanhado de pouca preocupação e cuidado consigo os caracterizam. Dessa forma, vivem com medo e tristeza crônicos;

Transtorno de personalidade esquiva — timidez extrema, acompanhada de ansiedade e ideal de inferioridade definem seu portador. A baixa autoestima e a constante vergonha afastam esses indivíduos do convívio social;

Transtorno de personalidade obsessivo-compulsiva — diferente do transtorno obsessivo-compulsivo (TOC), esse transtorno de personalidade vai além da obsessão pela ordem e da compulsão. Seus portadores são inflexíveis e gastam tanto tempo em atividades como trabalho ou estudo que abandonam os relacionamentos afetivos, assumindo uma rotina de isolamento e solidão. É comum terem dificuldade em se desfazer de objetos , tornando-se acumuladores.

Transtorno de personalidade antissocial: Características

Diante da variedade de perfis que caracteriza os transtornos de personalidade, é possível vislumbrar como o ambiente digital pode ou não potencializar os distúrbios de comportamento associados a eles, através de cada uma de suas peculiaridades. No caso da perturbação antissocial, porém, o interesse avança para além da esfera das interações interpessoais porque, como seu próprio nome diz, afeta não apenas seu sujeito, mas sobretudo o objeto de sua ação, quer seja um outro indivíduo, a sociedade ou o até mesmo o interesse coletivo.

O transtorno de personalidade antissocial, aliás, é tão propenso à condução de seu portador ao crime que, tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos, todas as perturbações acima não costumam ser diagnosticadas em indivíduos menores de idade, mas podem ser identificadas caso os sintomas estejam presentes por, pelo menos, um ano; o transtorno de personalidade antissocial, porém, só pode ser diagnosticado nos maiores de idade.

Em resumo, o transtorno de personalidade antissocial - também conhecido como psicopatia, sociopatia ou perturbação de personalidade dissocial - é o constante desrespeito e até mesmo a violação dos direitos do outro ou das normas

morais e das leis. No território de interações interpessoais virtuais que são as redes e os aplicativos de relacionamento, eis a questão: como se dá a ação do sociopata?

É comum que seus portadores apresentem transtornos de conduta, ou seja, comportamentos repetitivos ainda na infância ou na adolescência, entre uma ou mais das seguintes categorias: agressão a pessoas e animais, destruição de propriedade, fraude e furto, ou séria violação de regras.

Na idade adulta, a conduta persiste e acompanha comportamento que fere os parâmetros da legalidade, em diferentes níveis de desrespeito ao direito do outro. A obtenção de prazer e vantagens, quer seja para obter poder, dinheiro ou sexo, é comumente seu principal objetivo, que perpassa pelo engodo e pela manipulação do outro.

Diante de sua inadequação a relações interpessoais duradouras, desenvolvem padrões de impulsividade que refletem seu fracasso em planejar o futuro, assim, costumam tomar decisões marcadas pela inconsequência tanto no âmbito do trabalho, quanto no do amor ou das amizades. É comum, também, que apresentem comportamentos de violência física sem que seja por defesa própria ou de outra pessoa, o que denota seu desrespeito pela segurança de si ou do outro.

Surge aqui novamente uma evidência sobre a importância do tema desta dissertação: se esse comportamento violento encontra evidências na rotina do sociopata como no ato de dirigir um automóvel, em sua negligência com filhos, no abuso de álcool e drogas ilícitas, e no comportamento sexual, como se dá tal violência na esfera da comunicação em ambiente digital?

Cabe, então, verificar os critérios do DSM-5 para a diagnose do Transtorno da Personalidade Antissocial, que, nesse caso, em função da habilidade de seu portador para o engodo, devem incluir não apenas a avaliação clínica, mas também a coleta de informações a partir de outros indivíduos que mantenham relações com o sujeito em diagnóstico. São eles:

A1. Não conformidade às normas morais e aos parâmetros da legalidade, já na fase adulta, levando-os à prática repetida de atos como a destruição da propriedade alheia, a importunação do outro, o roubo, a fraude e a contravenção;

A2. Desrespeito aos desejos, sentimentos e direitos do outro, acarretando em frequente engodo e manipulação do sujeito-objeto de interação interpessoal, a fim da obtenção de vantagens e prazeres;

A3. Mentir, fingir, ludibriar e até usar nomes falsos, dentro de um padrão impulsivo que se justifica pela incapacidade de planejar o futuro.

A4. Diante de sua inadequação, em maior ou menor grau, a se adaptar ao convívio em sociedade, tomam decisões inconsequentes para si e para os demais, quer seja no trabalho, quer seja nos relacionamentos interpessoais;

A5. Tendência à irritabilidade e à agressividade, levando-os a situações de violência física, mas sem motivos aparentes, como a defesa de si ou do outro.

A6. Irresponsabilidade constante e extrema, tanto no trabalho, manifesta em trocas constantes de emprego e faltas sem explicação, quanto no aspectos financeiros, evidente em atos de inadimplência;

A7. Pouco ou nenhum remorso diante das consequências de seus atos. A indiferença ou a racionalização superficial, sem respeito ao sentimento e às emoções do outro, são reações possíveis a seus malfeitos. Por um lado, assumem um discurso de vítima, e, por outro, com a justificativa de não serem dominados, culpam suas vítimas. Não procuram compensações ou meios de corrigir suas condutas porque o outro existe para atender a suas vontades;

B. O indivíduo deve ter, pelo menos, 18 anos;

C. Histórico de prática de Transtornos da Conduta (agressão a pessoas e animais, destruição de propriedade, fraude ou furto, e violação de regras) antes dos 15 anos de idade;

D. Não ocorre exclusivamente em casos de Esquizofrenia ou de episódios maníacos.

Transtorno de personalidade antissocial: Associações

Eles [os psicopatas] recebem outros nomes, tais como: sociopatas, personalidades antissociais, personalidades psicopáticas, personalidades dissociais, entre outros. Muitos estudiosos preferem diferenciá-los, com explicações ainda subjetivas (...). Devido à falta de um consenso definitivo, a denominação dessas disfunção comportamental tem despertado acalorados debates entre muitos autores, clínicos e pesquisadores ao longo do tempo. Alguns utilizam a palavra sociopata por pensarem que fatores sociais desfavoráveis sejam capazes de causar o problema. Outras correntes que acreditam em fatores genéticos, biológicos e psicológicos estejam envolvidos na origem do transtorno adotam o termo psicopata. Por outro lado, também não encontramos consenso entre instituições como a Associação de Psiquiatria Americana (DSM-IV-TR) e a Organização Mundial de Saúde (CID-10). A primeira utiliza o termo Transtorno da Personalidade Antissocial, já a segunda prefere Transtorno de Personalidade Dissocial.

No trecho acima, retirado de “Mentes Perigosas – O Psicopata Mora Ao Lado” (2008), a psiquiatra brasileira Ana Beatriz Barbosa Silva aprofunda a análise das características e desvios associados ao transtorno de personalidade antissocial e aproxima seus portadores a situações cotidianas e ao convívio dos demais indivíduos. Assim:

No decorrer de nossa história, muitos estudos e teorias se formaram em torno da consciência e das inevitáveis polêmicas sobre o “bem” e o “mal”. Com o passar dos séculos, a consciência foi e ainda é alvo de discussões entre teólogos, filósofos, sociólogos e, mais recentemente, desafia e intriga cientistas e juristas.

De fato, conceituar ou definir consciência é algo extremamente complexo que pode gerar controvérsias por anos a fio. Isso porque ela está acima de teorias religiosas ou mesmo psicológicas e científicas.

A meu ver, ter consciência ou ser consciente trata-se de possuir o mais sofisticado e evoluído de todos os sentidos da vida humana: o “sexto sentido”. Atrevo-me a afirmar que tal sentido foi o último a se desenvolver na história evolutiva da espécie humana. Nossa humanidade, benevolência e condescendência devem ser atribuídas a esse nobre sentido. A consciência é criadora do significado de nossa existência e, de forma subjetiva, também é criadora do significado da vida de cada um de nós. Ela influencia e determina o papel que cada um terá na sociedade e no universo.

Como disse anteriormente, a consciência é tão espetacular que só podemos senti-la, e talvez esteja aí toda a sua grandeza. Se existe alguma coisa de divino em nós, entendo que a nossa consciência seja essa expressão e, quem sabe, uma fração incalculável do tão falado e pouco praticado amor universal ou incondicional. Na verdade, esse “sexto sentido” é essencialmente baseado na compaixão e na verdadeira prática do amor.

A oposição entre consciência e transtorno de personalidade antissocial indica pistas de como o sociopata pode agir no ambiente digital. A ausência de empatia é a principal dessas características, manifesta em pouca ou nenhuma presença de sentimento, em especial o medo, a vergonha, e a compaixão, daí a ausência de alteridade e o desprezo aos direitos do outro.

Além disso, como operam dentro de um espectro que envolve o corpo e a mente, sem considerar o sentimento nos processos que permeiam suas interações com os demais, eles costumam expressar uma elevada autoestima representada em excesso de opiniões e, também, de vaidade. Seu comportamento pode basear-se em estratégias de encanto não-sincero e superficial, como, por exemplo, o uso de jargões para impressionar o outro, tanto em relações profissionais quanto em interações de caráter sexual – seu histórico de relacionamentos, aliás, geralmente

conta com múltiplos parceiros. Como pais ou mães, revelam-se manipuladores e irresponsáveis.

Uma das teses levantadas por Beatriz é a de que os sociopatas apresentam diferentes graus de inadequação e, por conta disso, na maioria das vezes não se encaixam no clichê do *serial killer*. É como o título de sua tese diz: “o psicopata mora ao lado”. E, no ambiente digital, está a um clique do outro, conforme o relato abaixo:

É importante ressaltar que o termo psicopata pode dar a falsa impressão de que se trata de indivíduos loucos ou doentes mentais. A palavra psicopata literalmente significa doença da mente (do grego, *psyche* = mente; e *pathos* = doença). No entanto, em termos médico-psiquiátricos, a psicopatia não se encaixa na visão tradicional das doenças mentais. Esses indivíduos não são considerados loucos, nem apresentam qualquer tipo de desorientação. Também não sofrem de delírios ou alucinações (como a esquizofrenia) e tampouco apresentam intenso sofrimento mental (como a depressão ou o pânico, por exemplo).

Ao contrário disso, seus atos criminosos não provém de mentes adoecidas, mas sim de um raciocínio frio e calculista combinado com uma total incapacidade de tratar as outras pessoas como seres humanos pensantes e com sentimentos.

Os psicopatas são indivíduos frios, calculistas, inescrupulosos, dissimulados, mentirosos, sedutores e que visam apenas o próprio benefício. Eles são incapazes de estabelecer vínculos afetivos ou de se colocar no lugar do outro. São desprovidos de culpa ou remorso e, muitas vezes, revelam-se agressivos e violentos.

Assim, nas obrigações cívicas, se por um lado há portadores de transtorno de personalidade antissocial que sequer conseguem cumprir com suas obrigações junto às forças armadas, por outro há aqueles que optam pela carreira política. Se muitos deles não conseguem se sustentar, outros conseguem se adaptar às mais

rígidas regras corporativas, assumindo posições de liderança em grandes empresas. Se alguns indivíduos com transtorno de personalidade antissocial passam boa parte da vida detidos em instituições penais e são mais propensos a morrer por meios violentos - como acidentes e homicídios -, outros se adequam a severas estruturas de poder e lideram forças como as da polícia e as da justiça oficial. É de se esperar e concluir, portanto, que, quando adaptados ao convívio, direcionem sua conduta egocêntrica à conquista de seus interesses sem respeitar os demais. Nesse caso, se há uma interação interpessoal, ela se encerra em repetida desvantagem aos demais.

O pouco ou nenhum sentimento expresso pelos portadores de transtorno de personalidade antissocial, porém, não os exime de emoções. É comum que manifestem tensão, tédio e mau humor, resultando em episódios e impulsos como os transtornos de ansiedade, os transtornos relacionados a substâncias, a somatização, o jogo patológico e até a depressão. Cabe lembrar que a diagnose de seu portador somente pode ser feita por profissional qualificado nas áreas da psicologia e da psiquiatria, mas o entendimento de seu comportamento recebe avaliações extracurriculares, como é o caso desta dissertação.

De volta ao DSM-5, é importante lembrar que certas características dos demais transtornos de personalidade, em especial os do Grupo 2 (Bad) - Narcisistas, Histriônicos e Borderline - muitas vezes se manifestam nos sociopatas, e devem ser listadas aqui. Enquanto outras perturbações de personalidade podem ser confundidas com o transtorno de personalidade antissocial, por conta de características em comum, deve-se distinguir esses transtornos, lembrando que é possível um indivíduo apresentar características de comportamento que atendem a critérios de mais de um transtorno. Beatriz, em “Mentes Perigosas”, dá mais indícios:

O fenômeno da psicopatia precisa ser exposto e explicitado a toda sociedade da forma como o tema é de fato: um enigma sombrio com drásticas implicações para todas as pessoas “de bem”, que lutam diariamente para a construção de uma sociedade mais justa e humana. Após séculos de

especulações e décadas de estudos - a maioria deles baseados na experiência dos seus autores -, esse mistério começa a ser revelado.

Segundo o psiquiatra canadense Robert Hare, uma das maiores autoridades sobre o assunto, os psicopatas têm total ciência dos seus atos (a parte cognitiva ou racional é perfeita), ou seja, sabem perfeitamente que estão infringindo regras sociais e por que estão agindo dessa maneira. A deficiência deles (e é aí que mora o perigo) está no campo dos afetos e das emoções. Assim, para eles, tanto faz ferir, maltratar ou até matar alguém que atravesse o seu caminho ou os seus interesses, mesmo que esse alguém faça parte de seu convívio íntimo. Esses comportamentos desprezíveis são resultado de uma escolha, diga-se de passagem, exercida de forma livre e sem qualquer culpa.

A mais evidente expressão da psicopatia envolve a flagrante violação criminosa das regras sociais. Sem qualquer surpresa adicional, muitos psicopatas são assassinos violentos e cruéis. No entanto, como já dito, a maioria deles está do lado de fora das grades, utilizando, sem qualquer consciência, habilidades maquiavélicas contra suas vítimas, que para eles funcionam apenas como troféus de competência e inteligência.

Em comparação aos portadores de transtorno de personalidade narcisista, por exemplo, os sociopatas compartilham a insensibilidade, a superficialidade, a volubilidade, a tendência à exploração e, sobretudo, a ausência de empatia. Os narcisistas, no entanto, não demonstram agressividade, impulsividade e tendência ao engodo, tampouco apresentam a propensão ao crime na idade adulta ou tem histórico de transtornos de conduta na infância, enquanto os antissociais nem sempre buscam a inveja ou a autoafirmação.

Já os portadores dos transtorno de personalidade histriônica e antissocial têm a mesma tendência à sedução, à manipulação, à superficialidade e à impulsividade, mas os histriônicos nem sempre revelam comportamentos antissociais no sentido estrito da palavra, além de serem mais exagerados em sua conduta emocional. Há uma linha tênue que separa os portadores do transtorno de

personalidade antissocial e os portadores de perturbações de personalidade histriônica: enquanto aqueles fazem uso do engodo e da manipulação para obter vantagens como poder ou dinheiro, esses persuadem com o objetivo de conseguir apoio. Essa linha tênue também separa a conduta dos sociopatas dos portadores do transtorno de personalidade borderline, que, além disso, são mais agressivos e instáveis emocionalmente.

Transtorno de personalidade antissocial X Sociedade

Assim como não há certezas sobre as causas que levam um indivíduo a portar o transtorno de personalidade antissocial, também não há um consenso sobre sua relação com questões socioeconômicas, muito embora suas características listadas no DSM-IV-TR sejam aceitas na psiquiatria de diferentes regiões do globo. O que cria esse dissenso é a questão da necessidade de sobrevivência, em especial ao que se refere a situações de miséria, e sobretudo no ambiente urbano.

Assim, ao se avaliar a conduta antissocial, deve-se haver um questionamento sobre a consideração, ou não, do perfil socioeconômico de seus portadores. No espectro virtual, porém, onde há um princípio de igualdade manifesto na não-corporeidade da relação, esse dissenso também se configura? Dado que a interação interpessoal é feita igualmente entre seres humanos, pode-se dizer que as mesmas regras válidas para essa avaliação no mundo físico também cabem no espaço da ubiquidade.

Sabe-se, porém, que o transtorno de personalidade antissocial é mais comum em homens do que em mulheres. Sua prevalência é de cerca de 3% em homens e 1% em mulheres, mas essa estimativa varia, no caso dos homens, dependendo do perfil do grupo populacional avaliado. Um exemplo são os contextos de populações ligadas ao abuso de drogas e, em especial, dos grupos penitenciários, no qual essa proporção chega a 30% entre os indivíduos do sexo masculino. Como revela Almeida a seguir:

Em maior ou menor nível de gravidade e com formas diferentes de manifestarem os seus atos transgressores, os psicopatas são verdadeiros “predadores sociais”, em cujas veias e artérias corre um sangue gélido.

Os psicopatas são indivíduos que podem ser encontrados em qualquer raça, cultura, sociedade, credo, sexualidade, ou nível financeiro. Estão infiltrados em todos os meios sociais e profissionais, camuflados de executivos bem-sucedidos, líderes religiosos, trabalhadores, “pais e mães de família”, políticos, etc. Certamente cada um de nós conhece ou conhecerá algumas dessas pessoas durante a sua existência. Muitos já foram manipulados por elas, alguns vivem forçosamente com elas e outros tentam reparar os danos materiais e psicológicos por elas causados.

É sabido, também, que o transtorno de personalidade antissocial é mais comum entre parentes biológicos de primeiro grau. Transtornos de somatização são mais comuns em seus parentes biológicos do sexo feminino, e os relacionados a substâncias em parentes biológicos do sexo masculino. Há também algumas certezas a respeito da evolução do comportamento antissocial ao longo da vida dos portadores do transtorno de personalidade dissociada. A partir da quarta década de vida, sabe-se que os transtornos de conduta tornam-se menos frequentes, em especial no que se refere a ações criminosas e ao uso de drogas, mas também nos demais comportamentos antissociais. Outro consenso científico é de que não há cura, via remédio ou psicoterapia, para tal perturbação.

A compreensão de todas essas características do transtorno de personalidade antissocial denota aquilo que é entendido pela medicina e, por conseguinte, pelas ciências forenses e pelo direito como um dos traços da maldade e, então, do mal no sentido filosófico que se avalia nesta dissertação cujo foco é o das tecnologias da inteligência e da comunicação ubíqua. Considerando, então, que os traços da personalidade antissocial definem o transtorno de personalidade antissocial somente quando são persistentes e inflexíveis a ponto de proporcionar sofrimento subjetivo e prejuízo funcional significativo, esta dissertação propõe um percurso que procura estabelecer os limites do que pode ser considerado antissocial no território da ubiquidade. Beatriz oferece mais pistas:

É preciso estar atento para o fato de que, ao contrário do que se possa imaginar, existem muito mais psicopatas que não matam do que aqueles que chegam à desumanidade máxima de cometer um homicídio. Cuidado, os psicopatas que não matam não são, em absoluto, inofensivos! Eles são capazes de provocar grandes impacto no cotidiano das pessoas e são igualmente insensíveis. Estamos muito mais propensos e vulneráveis a perder nossas economias ao cair na lábia manipuladora de um golpista do que perder a vida pelas mãos dos assassinos.

Dizem que a vida imita a arte e vice-versa. Desse ponto de vista, costumo acreditar na segunda opção: a arte imita a vida. Se observarmos bem, existem diversos filmes em que os personagens principais ou secundários dão vida, voz e ação aos diversos tipos de psicopatas, sejam eles golpistas ou estelionatários, grandes empresários ou políticos inescrupulosos, ou ainda os assassinos cruéis e impiedosos que agem de forma repetitiva e sistemática (os ditos *serial killers*).

Desde que o cinema existe, os psicopatas sempre estiveram presentes entre seus grandes personagens. Sob esse aspecto, os filmes sobre vampiros são, a meu ver, os que sempre tiveram os psicopatas como os grandes astros em cena. (...)

Os psicopatas são os vampiros da vida real. Não é exatamente o nosso sangue que eles sugam, mas sim nossa energia emocional. (...)

Essa diferença entre o funcionamento emocional normal e a psicopatia é tão chocante que, quase instintivamente, recusamo-nos a acreditar que de fato possam existir pessoas com tal vazão de emoções. Infelizmente, essa nossa dificuldade em acreditar na magnitude dessa diferença (ter ou não ter consciência) nos coloca permanentemente em perigo.

Capítulo 3 – Sociabilidade virtual

Compreendido o perfil do sociopata dentro dos cânones da psiquiatria e da criminologia, e, mais ainda, de sua representatividade social como personificação do mal em um sentido filosófico, sociológico e até mesmo político, é possível avançar nas relações entre o sociopata e o ambiente virtual. Percebe-se que há alguns entes do dito perfil antissocial que cruzam com a própria essência da sociabilidade e, portanto, das relações sociais também no território digital. São eles: a ausência de empatia baseada na total ou parcial falta de vergonha, compaixão e medo; o desejo de poder e controle sinistros; e a tendência à mentira e ao engodo, em prol de vantagens para si.

Assim, para o aprofundamento da questão da sociabilidade, seja ela virtual ou não, há que se observar a relação entre o eu e o outro, e entre o sujeito e o objeto – tema esse que é escrutinado a contento pela filosofia contemporânea, esbarrando inclusive com a psicanálise. O elemento que amarra a qualidade de um relacionamento humano, no entanto, é propriamente a empatia, e é desse conceito que se propõe avançar na tipificação das ações antissociais no ambiente virtual. Cabe lembrar que comportamentos antissociais são inerentes à natureza humana e que o que categoriza um indivíduo como sociopata é a somatória de fatores apresentada anteriormente.

Dessa forma, para se avaliar o comportamento antissocial e a empatia no ambiente virtual, propõe-se a territorialização dos meandros das relações sociais humanas nesse universo digital, a fim de caracterizar os flancos, clusters e limites de onde e como a ação antissocial se configura virtualmente. Ressalta-se como chave para o entendimento dessa questão estes dois elementos – o Onde e o Como se dá o ato antissocial em ambiente digital.

Comunidades Virtuais

Para compreender esse Onde, propõe-se uma breve varredura dos territórios sociais em ambiente virtual tomando como ponto de partida Fritjof Capra em “O Tempo Das Redes” (2008). Como se sabe, a internet surgiu como

uma necessidade militar durante a década de 1960 quando o Exército dos Estados Unidos da América, no auge da Guerra Fria, iniciou o desenvolvimento, dentro do Pentágono, de uma rede de comunicação e armazenamento de dados que fosse virtual, a fim de garantir sua integridade em caso de ataque por parte da Rússia. Em 1962, já se propunha no Massachusetts Institute of Technology que fosse criado um *Intergalactic Computer Network* (em português, Rede Intergaláctica de Computadores) mas foi somente em 1969 que os militares norte-americanos oficializaram a criação da Arpanet, criada pela Advanced Research Projects Agency (Arpa). Nesse mesmo ano, mais precisamente no dia 29 de outubro, ocorreu o envio do primeiro e-mail da história. E e-mail certamente é um dos territórios de socialização em ambiente virtual.

Alguns anos depois, já na década de 1970, houve uma divisão do espaço de armazenamento e troca de dados em: um militar, o Milnet, e outro não-militar, a nova Arpanet, onde se desenvolveu o que se chama atualmente de internet.

Em “A Galáxia da Internet” (2003), Manuel Castells explica que a internet é, acima de tudo, uma criação cultural, e de fato é, desde então, dado que seu sistema permite que informações sejam encaminhadas de um Protocolo de Internet (o endereço IP) para outro. Essa troca ocorre graças ao *backbones* (espinhas dorsais, em português), que são computadores gigantescos por onde ocorre – via fibra ótica, rádio ou satélite – o maior fluxo de dados, que é então distribuído para os computadores pessoais e, mais recentemente, para dispositivos do tipo tablet ou smartphone.

E é nessa imensa trama - desenvolvida por professores e pesquisadores, militares e políticos, empresários e hackers - que surgiram, além do e-mail, outros territórios sociais onde também ocorrem as ações antissociais: a partir da década de 1990, começam a se popularizar, ainda em ambiente DOS, as comunidades virtuais.

O estabelecimento de relações humanas justamente através de meios de comunicação que operam à distância, via satélite, fibra ótica ou rádio - como smartphones e computadores - é o que caracteriza tais comunidades virtuais. Elas

são notoriamente as territorialidades sociais por excelência. A troca de dados informacionais entre sujeitos com interesses comuns, em ambiente virtual, é o que caracteriza, por sua vez, tais modelos de sociabilidade.

A vantagem desse modo de relacionamento comunitário é a capacidade que as tecnologias de comunicação e informação têm de vencer, quando comparados a outras formas de interação comunicacional, os obstáculos naturais de espaço e tempo, notadamente a dispersão geográfica de seus membros e os intervalos temporais de transmissão de dados, potencializando o compartilhamento de informações de interesse comum e, *a priori*, a construção de um conhecimento compartilhado e coletivo.

Pode-se afirmar que a internet tem características para o desenvolvimento, no futuro, de uma infinidade de novas e imprevisíveis formas de interação entre sujeitos. Atualmente, porém, há certas ambiências de sociabilização virtual que já estão consagradas como comunidades virtuais, sendo elas: os fóruns, as salas de bate-papo, as redes sociais, as comunidades online, o crowdsourcing, as redes geossociais e os mensageiros instantâneos.

Fóruns

Com a popularização da internet, ainda na década de 1990, o primeiro desses ambientes a se consolidar como território social foram os fóruns online. Trata-se de uma ferramenta cuja função é promover o debate entre usuários, por meio de mensagens sobre uma mesma questão. Também conhecidos como boards ou, simplesmente, comunidades, os fóruns são divididos por assunto e, em nível secundário, por tópicos. As mensagens ficam ordenadas de forma decrescente por data, da mesma forma que os tópicos ficam ordenados pela data da última postagem. Os fóruns podem ser públicos, onde não há necessidade de cadastro, ou privados, onde um processo de registro é requerido, em geral associado a um endereço de e-mail ou login de rede social.

Sites que permitem aos usuários trocarem perguntas e respostas, ou seja, os fóruns de discussão, como o Yahoo! Respostas, são os pioneiros e, até hoje, mais

populares, especialmente entre programadores, e, inclusive, entre hackers. Outro tipo de fórum que se consagrou, mas a partir dos anos 2000, sobretudo com a criação de modos de pagamento virtual como paypal e crédito online, são os sites de compra e venda de produtos, como o eBay. Há, ainda, os fóruns de suporte técnico, tanto em sites de empresas quanto de órgãos governamentais, onde os usuários podem resolver problemas e esclarecer dúvidas diretamente com o ente que lhe oferece um produto ou serviço – entre eles há também uma outra modalidade de fórum, os fóruns colaborativos, em que os clientes e cidadãos, ou seja, os usuários podem trocar informações entre si.

Crowdsourcing

Um tipo de comunidade virtual que atrai pouca atenção, mas que tem um enorme poder transformador, são as comunidades de crowdsourcing, onde os usuários interagem por um bem comum. O exemplo mais famoso é o Linux, uma plataforma que, desde o início da década de 1990, oferece sistemas operacionais e programas totalmente gratuitos para uso em computador – todos desenvolvidos a partir da colaboração de programadores de todo mundo. Outro exemplo de comunidade online crowdsourcing é o crowdfunding, que são sites em que um usuário pede dinheiro para outros usuários a fim de financiar um projeto de qualquer finalidade. A priori, tudo que envolve mobilização coletiva na internet, portanto, pode se chamar de crowdsourcing.

Chats

As salas de bate-papo, por sua vez, tiveram início a partir da década de 1990, notadamente como espaços para busca de amizades e parceiros amorosos e/ou sexuais. No Brasil, consagrou-se, de início, mas entre uma restrita comunidade com acesso a computadores de rápido processamento, ambientes virtuais de conversa por texto, ainda em modo DOS, como o Adão & Eva & Cia, oferecido pela antiga companhia telefônica estatal de São Paulo, a Telesp. Com a consolidação da conexão via modem e a conseqüente popularização da internet em computadores residenciais, porém, surgiram os provedores de internet que,

entre os serviços que ofereciam estavam as salas de bate-papo, como o Uol e o Terra.

Também chamadas de chats, as salas de bate-papo atingiram seu auge entre o final da década de 1990 e o início dos anos 2000, quando começaram a ser rapidamente substituídas por outra forma de comunicação imediata: os mensageiros instantâneos.

Mensageiros instantâneos

Inicialmente restritas a computadores, em softwares como o MSN Messenger, as comunidades online para troca de mensagens instantâneas via internet - as assim chamadas IM - acabaram por substituir, com o surgimento dos smartphones, as trocas de texto via SMS (sigla em inglês para Serviço de Mensagens Curtas, ou Short Message Service) como principal meio de comunicação em telefones celulares.

Antes disso, porém, e ao contrário das demais comunidades online - cuja História acompanha a evolução da internet -, o tal ambiente SMS foi criado e cresceu com outra tecnologia de informação: conhecidos em seu auge como torpedos, as mensagens via SMS surgiram como parte do sistema de comunicação móvel global (GSM), no início da década de 1990, restritos à telefonia porque é um serviço disponível somente em telefones celulares digitais. O GSM, considerado o primeiro padrão digital de telefonia celular, evoluiu para as redes 3G e 4G, compatíveis com a internet, e portanto onde atualmente ocorre a maioria das trocas de mensagem instantânea, tanto nos telefones celulares quanto nos smartphones, tablets e computadores.

Outro modelo de mensageiro instantâneo ligado ao sistema de comunicação móvel global foi o MMS, sigla em inglês para o serviço de mensagens multimídia que atualmente convive com o SMS. Enquanto este tem um limite de envio de mensagens com até 160 caracteres, o MMS não tem restrição de tamanho para textos e ainda pode incluir recursos audiovisuais como imagens, gráficos e até sons.

De volta ao escopo dos computadores, porém, antes mesmo do MSN Messenger, o primeiro mensageiro instantâneo a se consagrar, ainda na década de 1990, foi o ICQ, software que serviu de modelo para o desenvolvimento de outros aplicativos dedicados ao envio e recebimento de mensagens de texto em tempo real.

Em geral, os IMs revelam quando alguém de seus contatos está online, permitindo conversas instantâneas, e incluindo recursos além do envio de simples caracteres, como o compartilhamento de imagens, animações, documentos, áudios e vídeos. Diferente do e-mail, os IMs permitem conversas em tempo real, mas, embora haja a possibilidade de os dados serem transmitidos de forma criptografada, os administradores do sistema têm acesso ao histórico, reduzindo a privacidade sobre a informação que é enviada e recebida, o que a torna, portanto, passível de ser monitorada. Há mensageiros instantâneos com diferentes finalidades, inclusive alguns que são criados para comunicação interna de empresas, porém, os mais populares atualmente são os aplicativos usados tanto em computadores quanto em smartphones ou tablets, como o Whatsapp, o Skype e o Facetime, mas também o Facebook Messenger, o Google Hangouts, o Google Talk, o iMessage, o Snapchat, o Telegram, o Viber, o WeChat, o Windows Messenger e o Yahoo! Messenger.

Blogs

Outro formato de comunidade virtual - mas que se consagrou no início dos anos 2000, quando a velocidade de banda da internet ainda não permitia o acompanhamento *on demand* de atualização encontrado atualmente nas redes sociais -, é o dos blogs (e sua variantes flogs, para fotos, e vlogs, para vídeos). Corruptela para web log (em português, diário da rede), o blog é um site cuja estrutura se assemelha a uma agenda ou diário, e permite a atualização rápida com a publicação de artigos ou posts que são exibidos e organizados em ordem cronológica decrescente. A interação social se dá entre blogueiros ou entre o blogueiro e seus leitores, especialmente no campo dos comentários, sendo portanto restrita a moderação e a limitações de tempo, já que não ocorre necessariamente de modo instantâneo.

Combinando texto, imagens e links, os blogs surgiram no final da década de 1990 e seguem em uso até hoje, mas começaram a adquirir seu formato consagrado antes disso, em 1990, quando softwares para fóruns de discussão online, como o WebEx, criaram espaços para diálogo via threads, atraindo usuários interessados em compartilhar informações pessoais. O formato evoluiu para o atual, semelhante a um diário online, especialmente com o aperfeiçoamento, no início dos anos 2000, de ferramentas de publicação e hospedagem voltados para os blogs.

Os blogs têm tamanha importância na tecnologia da informação e da comunicação que certas palavras já foram, inclusive, adicionadas ao vocabulário brasileiro como o verbo “blogar”, que se refere ao ato de publicar em um blog, “blogueiro”, que é o autor de um blog, e “blogosfera”, que define o conjunto dos blogs como uma comunidade virtual ou mesmo uma rede social. Pessoais, corporativos ou dedicados a gêneros e assuntos específicos, os blogs têm um formato tão popular que muitos sites de cunho jornalístico, ou seja, de caráter não pessoal e não opinativo, adotam seu modelo de publicação com a exibição de posts em ordem cronológica decrescente.

Esse mesmo formato acabou evoluindo para o modelo de exibição adotado nas redes sociais mais populares atualmente, como o Twitter, o Facebook e o Instagram, que reservam uma página para as postagens de seu autor, e concentram a atenção de seu uso em uma página, conhecida como *timeline*, onde se mescla essas mesmas postagens do proprietário com as postagens de seus contatos, tanto de pessoas quanto de empresas.

Redes geossociais

Um tipo bastante popular de rede social são as redes geossociais, assim chamadas porque estão atreladas a dispositivos de rastreamento georreferenciado, tais como a geocodificação ou a geoetiquetagem, ou seja, localizadores. Muito embora possam ser usadas em computadores pessoais, têm seu uso atrelado aos smartphones porque permitem aos usuários um tipo de interação social baseado no local onde se encontram. Tal georreferenciação pode ser ativada pela

triangulação entre o endereço IP e a localização do hotspot que lhe fornece a cobertura de 3G, 4G ou wifi, ou simplesmente pela informação de localização fornecida pelo usuário.

Embora a tecnologia de georreferenciamento tenha surgido em 2000, as redes geossociais consolidaram-se depois, entre 2007 e 2009, ano em que foi lançado o Foursquare, aplicativo que informa o local onde seus contatos fazem *check in*, bem como as atrações de uma região, acompanhadas por avaliações feitas por seus usuários.

O georreferenciamento também está presente na maioria dos sites de relacionamento e aplicativos de busca por parceiros amorosos e/ou sexuais, como o Tinder, o Grindr e demais correlatos, que também se configuram, portanto, como redes geossociais, mas onde as informações sobre os usuários são expostas em perfis atrelados à localização, porém com foco nos atributos que delimitam a busca por relacionamentos amorosos e/ou sexuais. Assim como as redes sociais, tais redes geossociais são hoje as mais populares entre os usuários de internet.

Redes sociais virtuais

Popularidade, aliás, é um termo que certamente se aplica às redes sociais virtuais como um todo. Mas o espectro destas vai muito além dos demais tipos de comunidades virtuais. O compartilhamento de objetivos e valores comuns, por pessoas ou organizações, em distintos modelos de relações, é o que caracteriza as estruturas sociais virtuais chamadas de redes sociais, e representa uma revolução comunicacional comparável apenas à própria internet, sobretudo porque faz parte das mídias sociais, onde pessoas produzem informação para pessoas, sem que haja um elemento central, como o controle editorial, por exemplo. Isso representa uma transformação na forma do ser humano se comunicar, se organizar em grupos e influenciar outros indivíduos.

O aprofundamento no entendimento das redes sociais é fundamental para se compreender os meandros por onde ocorrem as ações antissociais virtuais e o próprio comportamento dos sociopatas no ambiente digital. Uma característica

fundamental das redes é a aparente ausência de hierarquia entre seus usuários, o que permite o estabelecimento de relacionamentos horizontais entre eles.

Como se trata de uma estrutura social composta por pessoas ou organizações que compartilham objetivos e valores, e se conectam por distintos tipos de relações, pode-se dizer que essa quase hierarquia rarefeita e a horizontalidade das relações cria uma espécie de não estrutura em que “parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente” (DUARTE e FREI, 2008). Além disso, outra característica das relações humanas travadas nas redes sociais é a importância da identidade, mesmo que fantasiosa (ou até mesmo fraudulenta), adotada pelo usuário. Para Duarte e Frei, “não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o qual é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações”.

Hierarquia rarefeita, horizontalidade e identidade são fundamentos das redes sociais, porém, há que se compreender como se deu a evolução das redes sociais para se analisar seus tipos. Rede social, aliás, é um conceito que surgiu na sociologia moderna muito antes da internet, ainda no início do século 20, para definir relações entre membros de um sistema social caracterizado pela complexidade de suas dimensões – ou seja, as redes sociais são, por definição, um sistema complexo. Mas foi somente no final do século 20 que houve a formalização da análise das redes sociais como uma técnica da sociologia e da antropologia social, que passaram a tratar as redes como um paradigma, também aplicado em outras ciências como a biologia, a comunicação social, as ciências da informação e a psicologia.

A análise das redes sociais (Freeman, 2006) caracteriza sua estrutura mais pelas relações estabelecidas por seus atores e menos por seus atributos (como classe social ou idade, por exemplo). Dessa forma, os relacionamentos travados variam em função, sobretudo, da distância que separa dois atores, denotando uma hierarquia rarefeita, como visto anteriormente, bem como a horizontalidade das relações, que acaba por apontar a existência de laços cuja força depende sobretudo de fatores ligados a tempo e espaço. Em resumo, essa análise das redes sociais define que elas são compostas por três elementos básicos: os atores (ou

nós), os vínculos (ou laços) e os fluxos de informação (que pode ser unidirecional ou bidimensional).

Pode-se afirmar que todas as comunidades virtuais analisadas anteriormente carregam características de redes sociais virtuais, porém, o termo redes sociais que se adota mormente se restringe aos grupos ou espaços delimitados pelo ambiente comunicacional da internet onde é possível compartilhar dados e informações de caráter geral ou específico, mas em um território onde o fluxo de informação é necessariamente bidimensional, o seja, que apresenta o conteúdo gerado por um ator tanto em espaços individuais quanto em espaços comuns – as assim chamadas *timelines*.

Descentralização e horizontalidade definem o padrão de compartilhamento, ou seja, o fluxo de informações, mas a busca de objetivos comuns cria distintos vínculos entre os atores, determinando os diferentes tipos de redes sociais. As mais populares são as redes de relacionamento, bem como as redes profissionais, mas, além delas, também há as redes comunitárias, as redes políticas e as redes militares, entre tantas outras.

A popularidade e o valor de uma rede social, ou seja, seu capital social, varia conforme a capacidade de permitir que seus atores alcancem seus objetivos. Atualmente há milhares, senão milhões de redes sociais na internet, mas a primeira delas a conquistar prestígio mundial foi o MySpace, em 2004. A plataforma permitia que seus usuários compartilhassem informações tanto por fotos e textos, mas diferenciava-se pela facilidade no envio e recebimento de arquivos de música e vídeo, tornando-se muito popular entre músicos e artistas. Em seguida, surgiram as redes de relacionamentos que atualmente dominam o mercado brasileiro e mundial: o Facebook, o Twitter, o Instagram, o SnapChat, o Pinterest e o Youtube. Outras redes de relacionamento em uso atualmente são Ask.fm, Badoo, Friendster, Google+, Hi5, Swarm, Tumblr e Vine. Entre as redes profissionais, por outro lado, há uma hegemonia do LinkedIn.

No Brasil, o Orkut foi a primeira rede de relacionamentos a conquistar milhões de seguidores. Seu auge ocorreu entre 2004 e 2008, quando começou a

ser substituída pelo Facebook, que já predominava na maioria dos demais países, oferecia uma gama maior de ferramentas de contato e interação, e até a atualidade tem hegemonia não apenas entre o público brasileiro, mas na maior parte do planeta, sendo uma das empresas com maior capital de todo o mundo. Outra rede de relacionamento que há mais de uma década possui milhões de seguidores no Brasil e no mundo é o Twitter, cujo objetivo é rapidamente transmitir informações de caráter momentâneo. Seus posts restritos a 144 caracteres tornaram-se referência de comunicação veloz e criaram uma série de signos que foram incorporados por outras redes sociais, tais como as hashtags (as palavras-chave, que indicam assuntos com o símbolo “#”), os trend topics (as hashtags mais postadas em um determinado período e local) e a repostagem (que permite reproduzir as postagens de outro perfil). Outras redes de relacionamento que dominam o mercado digital nacional são o Instagram, cuja essência é a exibição de fotos e vídeos curtos, e o Snapchat, que permite ao usuário a troca de vídeos, os quais só podem ser vistos pelos demais usuários durante um tempo determinado pelo remetente. Há, ainda, a rede profissional LinkedIn, onde o usuário publica e vê outros perfis profissionais, tanto para empregados quanto para empregadores.

Além de permitir que a comunicação não dependa mais de um ente editorial centralizador, causando a atual revolução que ocorre no mercado do jornalismo mundial, as redes sociais virtuais também transformaram a própria lógica do marketing, sobretudo porque a segmentação tradicional é incapaz de medir o impacto imediato de uma marca, enquanto no marketing digital, e especialmente no marketing das redes sociais, qualquer indivíduo, empresa ou instituição consegue mensurar, através de métricas precisas, o alcance de suas ações. Outro fator que altera a lógica do marketing é a bidimensionalidade do fluxo de informações, permitindo que as marcas continuem dialogando com seus consumidores, mas oferecendo aos consumidores a possibilidade de perceber as demandas de outros consumidores, criando um movimento inverso e inédito de mobilização que também se aplica a todas as demais áreas do marketing, inclusive o político.

A quantidade e velocidade de informação publicada e trocada nas redes sociais fez surgir um elemento que, por um lado, funciona como um filtro sobre aquilo que será exibido e mais se aproxima dos interesses de visualização dos usuários das redes, e, por outro, atende a uma necessidade empresarial dos administradores e arquitetos das redes sociais: o algoritmo. Em termos gerais, esse dispositivo é uma fórmula que foi adotada para priorizar a exibição de posts em uma *timeline* de acordo com a relevância para seu usuário, eliminando a exposição de todos os posts mais recentes. Essa fórmula cruza três regras básicas: o autor da postagem (em função do nível de interação com o usuário em questão, ou seja, se ele compartilhou, comentou ou curtiu um post de sua autoria, seja uma página ou um perfil); a popularidade do conteúdo (publicações e autores com maior engajamento recebem prioridade em outras *timelines*); e o tipo de conteúdo (fotos e vídeos podem ser mais ou menos propensos do que textos a serem exibidos, dependendo da rede social e da atual política adotada por seus administradores).

A partir do cruzamento desses três fatores, os administradores das redes definem qual conteúdo será mostrado primeiro para o usuário. Facebook, Twitter, Instagram e Pinterest utilizam algoritmos, não apenas para filtrar o enorme volume de conteúdo que apresenta para seus usuários, mas também para definir e aumentar o valor agregado dos posts pagos que serão exibidos, aumentando a receita de seus negócios.

Games e nuvem

Há outros modelos de sociabilidade perfeitamente passíveis de ações antissociais como as nuvens de armazenamento de dados, naturalmente suscetíveis a ataques. Também suscetíveis às ações de sociopatas, ou simplesmente a comportamentos nocivos ao outro, são os games online, onde ocorre inclusive o uso de avatares, que nada mais são do que sujeitos intrinsecamente artificiais e, portanto, também passíveis de engodo, tanto quanto as personagens que se assume nos territórios sociais virtuais apresentados acima. Entretanto, personagens e avatares, em sua artificialidade, são sempre a representação de um sujeito real, portanto legalmente responsável.

Atores da sociabilidade virtual

O entendimento sobre a sociabilidade e, portanto, da antissociabilidade, em redes sociais virtuais passa especialmente pelos papéis assumidos pelos sujeitos que as acessam. Tal qual qualquer outra rede social, as virtuais têm atores com papéis bem definidos.

De acordo o artigo online “*What Is An Online Community*” (VOLKMAN, 2011), estes são os personagens sociais de uma rede virtual: arquiteto da comunidade, que é o criador da rede, ou seja, aquele que define seus objetivos e estrutura; administrador da comunidade, que é quem fiscaliza os processos estabelecidos dentro dessa rede, determinando suas regras e normas, além de promover a adesão de novos membros via propaganda; membro pagante, que é o usuário que contribui tanto com conteúdo, como com dinheiro para manter a rede ativa; membro não-pagante, que contribui somente com conteúdo; usuários de poder, que podem ser membros pagantes ou não-pagantes, mas que têm algum privilégio sobre os demais membros por terem algum tipo de relação real com os administradores; observadores ativos, que apenas compartilham o conteúdo da rede; observadores passivos, que apenas observam o conteúdo, sem movimentá-lo dentro ou fora das redes sociais.

Essa sociabilidade em diferentes papéis bem como o fato de que os dados e informações trocados nas redes sociais virtuais não são de propriedade de seu autor, mas do administrador da página, acaba por definir certos elementos que começam a delimitar os meandros por onde os psicopatas podem atuar nas redes. Há muitos caminhos por onde o comportamento antissocial pode-se estabelecer, dado que os atores das comunidades virtuais são sempre, necessariamente, seres humanos, assim como qualquer um dos indivíduos por trás dos papéis apontados por Volkman.

Capítulo 4 – Territorialidades Antissociais

Os exemplos apresentados no capítulo anterior, que se referem a ambientes de troca e comunicação entre sujeito e sujeito, são tão suscetíveis ao comportamento antissocial quanto espaços empresariais e até mesmo governamentais, portanto não sociais em sua essência, porém virtuais, tais como aplicativos bancários, sites de comércio eletrônico, cadastros de controle de dados militar ou policial. Todos eles são espaços Onde é possível haver um comportamento antissocial ou a ação de um sociopata. Cabe, então, compreender Como elas podem ocorrer.

Enquanto o rastreamento parece ser o principal elemento incógnito que norteia o Como de uma ação antissocial, há outro aspecto do comportamento dos sociopatas que é recorrente na própria natureza do ser humano: a mentira. Muito antes do surgimento dos computadores ou da internet, o livro “*Les liaisons dangereuses*” (As Relações Perigosas, 2012), romance epistolar com autoria de Choderlos de Laclos e publicado em 1782, demonstrava como é possível praticar a mentira através da escrita e o quanto a mentira no território da leitura e interpretação de texto é capaz de destruir relações e até mesmo vidas. Talvez seja possível estabelecer que pelo menos uma das personagens do romance, a Marquesa Isabelle de Merteuil, tem todos os traços que caracterizam um psicopata, enquanto outra personagem central, o Visconde Sébastien de Valmont, morre justamente em decorrência da vergonha e do remorso decorrentes de suas ações antissociais, baseadas na mentira, mas engendradas sob manipulação por parte da marquesa. Essa esfera de emoções e, portanto, de sentimentos que surgem a partir do território da escrita determina como uma ação antissocial se dá no ambiente virtual, seja ele na simples troca de cartas, seja ele no ambiente da instantaneidade gerada pela impulsividade do jogo de textos e imagens enviados no ciberespaço. Assim, é possível estabelecer a existência de distintas consequências de caráter emocional provocadas pelo comportamento antissocial no universo digital. Mas, antes disso, cabe listar quais são esses territórios.

Primeiramente há que se estabelecer a distinção que há entre o ambiente virtual como ferramenta ou como meio para a ação antissocial.

Um exemplo que pode ser considerado paradigmático do uso do ambiente digital como ferramenta, e não como meio, para a ação antissocial é o do norte-americano John Edward Robinson, considerado o primeiro psicopata a usar a internet para atrair suas vítimas e cuja ação é relatada no livro "*Anyone You Want Me To Be: A True Story Of Sex And Death on The Internet*" (2009), de John E. Douglas. Representante máximo do comportamento antissocial, John é um *serial killer* que iniciou suas atividades ainda na década de 1980 por meio de anúncios falsos em jornais, que ofereciam vagas de emprego para atrair suas vítimas. A partir de 2000, ele migrou para chats especializados em sadomasoquismo, onde utilizava o apelido de "Master" – ali, ele passou a atrair mulheres que queriam ser dominadas. O rastreamento, porém, só se fez presente na ação dos policiais que localizaram o assassino e o prenderam em junho do mesmo ano, identificando suas muitas vítimas, inclusive aquelas que haviam sido mortas nas décadas anteriores, ainda sob a égide do ambiente off-line. Outros ambientes virtuais que não o chat, porém, servem para que os sociopatas ou simplesmente indivíduos mal-intencionados atraiam suas vítimas para serem prejudicadas tanto dentro quanto fora do território digital.

Para compreender como o ambiente virtual pode ser usado como meio, por outro lado, para a ação antissocial, há um exemplo recente que consta dos anais policiais do estado brasileiro de Mato Grosso. Trata-se da história de uma jovem de Cuiabá, Ariadne Wojcik, de 25 anos, supostamente assediada por um professor de direito da Universidade de Brasília. Ela, também supostamente, cometeu suicídio no dia 9 de novembro de 2016. Seu corpo foi encontrado por equipes do Centro Integrado de Operações Aéreas (Ciopaer) na Chapada dos Guimarães, a 65 quilômetros da capital mato-grossense. Poucos minutos antes de cometer suicídio, ela publicou um post no Facebook avisando que tiraria a própria vida. Seu conteúdo relata a perseguição que sofria de um professor (que também é Procurador do Distrito Federal): "As coisas ficaram muito estranhas quando ele demonstrava que sabia todos os lugares onde eu ia, sabia o teor das minhas conversas por WhatsApp, com quem eu falava, sabia as páginas que eu acessava no meu computador pessoal (que eu levava para trabalhar no estágio). Aquilo me incomodou, mas eu não tinha certeza, podia ser muita coincidência, então comecei

a fazer testes para verificar, eu estava sendo completamente monitorada. Dito e feito, ele sabia a hora que eu pisava em casa, sabia as expressões que eu só usava com meus melhores amigos nas conversas de WhatsApp, sabia onde eu morava, sabia que eu tinha adotado um cachorro, sabia tudo o que ele descobriu sem que eu dissesse. A minha vida era completamente monitorada, meu carro, meu celular, meu computador, minha casa! Isso por precaução, para se assegurar que a imagem impecável dele não fosse maculada, eu era um risco muito grande à integridade da imagem dele, enquanto isso às favas minha integridade emocional e psicológica. Quando eu percebi onde tinha me metido... 6 meses depois, caiu minha ficha. Não "só" isso, mas muitas, muitas, muitas mentiras, coisas relacionada à licitude dos negócios feitos no escritório. Eu percebi que estava diante de uma mente extremamente brilhante, maquiavélica, calculista, psicopática". Verídico ou não, o relato de Ariadne certamente é possível e até mesmo comum, e demonstra o limite da morte a que se sujeita a fragilidade de sentimentos e emoções que tingem a natureza humana.

Conhecido popularmente como grampo desde os tempos da vigilância escópica, ou seja, aquela que se engendra por meio de telefones ou câmeras de TV, o rastreamento em ambiente virtual vai além do que se depreende do caso de Ariadne, e assume, por suas características de ubiquidade, um sem fim de consequências sinistras e nefastas. Não apenas os registros de voz, mas também o georreferenciamento, as imagens e, especialmente, os arquivos de textos presentes em redes sociais, e-mails e mensagens instantâneas, entre outros territórios, geram tamanho material sobre o outro, que o sujeito da ação antissocial tem a possibilidade de não apenas controlar ou manipular sua vítima, mas também de destruí-la ao limite de um suicídio e, por que não, de um homicídio facilmente disfarçado, por exemplo, de desaparecimento.

Dado, porém, que crime e mal não se cruzam necessariamente como entes epistemológicos, deve-se usar este exemplo como emblemático de um mal em que o ambiente virtual configura-se como ferramenta, mas principalmente como meio para a ação antissocial, dado que não faltam exemplos de processos de comunicação digital voltados para o crime.

Por outro lado, em ambos os casos - tanto o do psicopata que aliciava vítimas em chats quanto o da estagiária que foi grampeada pelo seu chefe - há os mesmos elementos que afinal caracterizam o comportamento de um sociopata: a mentira e a falta de empatia somados a um desejo ou necessidade de controle ou engodo. Assim, é possível dizer que tanto como ferramenta quanto como meio, o ambiente virtual não pode ser apontado como o mal em si ou, muito menos, que ele facilita a ação antissocial.

O exemplo do *serial killer* “Master”, cuja ação acompanhou o nascimento do ambiente digital como território social, nos lembra que os psicopatas sempre estiveram presentes na sociedade e na história da humanidade. O que propicia, entretanto, sua ação no ambiente virtual é a facilidade com que qualquer indivíduo pode acessar a rede sem ser identificado legalmente.

No sentido da legalidade, a investigação sobre o comportamento antissocial em rede ainda está se iniciando, mas alguns estudos começam a apontar traços sombrios da *psique* humana expressas em ambiente virtual. Um exemplo é o acompanhamento realizado por serviços de inteligência. Em um estudo de 2016 publicado no artigo “*Mining pro-ISIS radicalisation signals from social media users*”, os pesquisadores M. Rowe e H. Saif buscaram entender o que ocorre com usuários europeus do Twitter antes, durante e depois deles fazerem postagens a favor do grupo terrorista denominado Estado Islâmico (EI), como, por exemplo, o uso de linguagem extremista ou compartilhamento de conteúdo do EI. Com técnicas de *social media mining* (ou, em português, mineração de dados sociais), o estudo foi capaz de determinar os momentos em que esse comportamento foi ativado, tanto lexicalmente quanto socialmente, possibilitando a quantificação da influência das menções pró-EI sobre esses usuários. Estarrecedor, o resultado da pesquisa aponta que, dos 154 mil perfis estudados, 727 apresentaram sinais de comportamento radical – e a maioria dos autores desses perfis acabaram se tornando ativistas. O estudo demonstra que as técnicas de análise de dados comunicacionais digitais tem um elevado nível de precisão que tende a se repetir em qualquer pesquisa em que a metodologia inclua o uso, em grande escala, de

dados computacionais, sob qualquer domínio, em séries pré-definidas de tempo e espaço.

A precisão do estudo, porém, esbarra em uma questão que é própria da sociopatia: o engodo, que interfere indiretamente na métrica chamada cobertura. Ora, basta que alguns desses indivíduos mintam para que o número de ativistas identificados pela mineração de dados em redes sociais, neste caso, fosse incorreto. Afinal, é de se esperar que usuários envolvidos com terrorismo e outros tipos de crime tenham uma tendência a criar perfis falsos seja qual for sua finalidade, tanto para ações não relacionadas com as ações antissociais, seja para planejar novas ações criminosas, buscar seus semelhantes, etc.

A cobertura, portanto, é naturalmente prejudicada nesse universo de estudo. Ha, inclusive, um termo recentemente cunhado para identificar a dificuldade para se reconhecer diferentes perfis sociais, falsos ou não, em redes sociais de um mesmo indivíduo que não necessariamente esteja envolvido com ações criminosas e/ou antissociais. A assim chamada Resolução de Entidade (RE) é estudada a contento e conta com pesquisas (como a publicada no artigo online “*Matching Entities Across Online Social Networks*”, PELED ET AL, 2016) que já são capazes de: reconhecer um mesmo usuário em duas redes sociais diferentes, buscar um indivíduo por meio de nomes semelhantes, e até identificar a identidade real por trás de perfis anônimos.

Muito aquém do universo do crime e, portanto, das ações ligadas a serviços de inteligência, há outro espectro que envolve o comportamento antissocial e que é avaliado pela análise de redes sociais. Ela aponta que as comunidades virtuais aproximam pessoas, transformam a comunicação social e criam novos vínculos e fluxos de informação, porém, elas são regidas mais pelas relações do que pelos atributos de seus atores (como origem, idade, religião ou gênero, por exemplo), o que pode ocasionar uma série de conflitos, alguns deles já consagrados, como o *bullying* e o *trolling* virtuais, todos ligados a teorias como a da percepção de risco e a da incerteza de participação.

O teórico das redes Clay Shirky, no artigo “*A Group Is Its Own Worst Enemy*” (2003), usa dois bambolês para explicar o problema da sociabilidade em um mundo absorto pelas comunidades online: um dos bambolês é a vida real; outro, a vida online. Conforme as redes sociais avançam, esse dois bambolês, que antes eram usados separadamente, agora são utilizados em conjunto, ou seja, estão entrelaçados. Graças a isso, as pessoas não estão mais plenamente aptas a distinguir as interações virtuais das relações feitas corpo a corpo. E o resultado disso é o surgimento de novos modos de sociabilidade e, naturalmente, de antissociabilidade.

Além disso, ainda há uma confusão sobre o nível de privacidade das informações trocadas, uma vez que a maior parte dos usuários de redes sociais não tem clareza se os dados compartilhados são de exibição privada ou pública e, mais ainda, se a propriedade sobre as informações é dos administradores de página ou de seus membros.

Antissocial no pós-digital

Ora, entender como o ambiente virtual possibilita a ação antissocial é um exercício que cruza com o entendimento de dois conceitos cujo significado é o próprio *zeitgeist* da discussão desta relação entre o sujeito e o outro no contexto dessa dissertação: o pós-digital e a pós-verdade. Se a sociedade já adentrou em uma temporalidade chamada de pós-digital - termo este que é escrutinado por Lucia Santaella em “Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política” (2016) -, então a distopia que caracteriza as relações sociais no ambiente virtual cria mediações via mídias digitais que trabalham com o não-lugar. A autora nos lembra que privacidade e vigilância são assuntos já esgotados nessa temporalidade pós-digital. Como, então, traçar uma territorialidade de empatias dado que as tecnologias criam momentos que nos fazem escrever não-verbalmente? É possível tratar da desmaterialização de sujeitos e objetos dentro de um processo comunicacional que praticamente sincroniza os acontecimentos e suas narrativas?

A resposta para essas perguntas esbarra em um conceito que se consagrou como a palavra do ano de 2016 e que revela o caos programado e o desconforto

causado pela cibernética na comunicação social e, portanto, nas relações humanas: a pós-verdade. Eufemismo para mentira, esse termo expõe a fragilidade em que o homem se encontra dentro do ambiente virtual.

Um momento histórico que permite a desconstrução epistemológica de conceitos como verdade e mentira talvez seja o ponto ideal para que as tecnologias da inteligência se voltem para a compreensão de que, em qualquer meio, e em qualquer relação de comunicação - entre dois indivíduos, entre homens e empresas, ou entre seres humanos e instituições como o governo - houve, há e sempre haverá a preponderância da natureza de dois organismos vivos, com características humanas, em especial no que se refere à mente e às emoções. Por mais robótico que seja um exercício social simples ou até mesmo uma oferta de serviço, sempre se pode colocar dois homens nos limites da dialógica materialidade do ambiente digital como espaço de troca emissor-receptor. Seja como meio ou como ferramenta, seja como canal ou como informação, a relação entre dois sujeitos cruza com dois elementos únicos e inerentes, contudo, à vida: o tempo e o espaço.

O tempo pós-digital, para Vilém Flusser em “A Filosofia da Caixa Preta” (2011) ou para Bruno Latour em “Ciência Em Ação” (2011), é o resultado de um processo que começou há milênios na comunicação oral, passando pela escrita, impressa, analógica (cultura de massas), eletrônica, numérica (digital) e, enfim, culminando nessa assim chamada temporalidade denominada como pós-digital. Compreender esse ciclo e, sobretudo, observar o tempo da atualidade nos dá bases para discorrer sobre o espaço territorial que caracteriza o ambiente virtual onde se dá a ação antissocial. Assim, se o ciberespaço cria um novo lugar de memória liberada, o mesmo Flusser diz que não nos comunicamos mais por palavras, portanto a memória assume o papel de ferramenta de controle da informação.

Se o rastreamento determina que informação é poder, e se o momento histórico estabelece que a mentira pode ser renomeada como pós-verdade, então os limites do que pode ser definido, em nossa memória, como antissocial esbarra na mutabilidade do próprio entendimento de bem e mal e, também, do maniqueísmo, que nega as nuances do Real, em busca de simetria – uma simetria

que aqui poderia adquirir adornos territoriais dentro do entendimento do próprio ambiente virtual. Mas não há simetria; mais ainda, dentro do conceito de inteligência coletiva definido por Pierre Levy em “As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática” (1993), talvez o caos seja mais endêmico do que a própria empatia, representada em qualquer territorialidade, material ou imaterial, com a simetria. Portanto, se há pelo menos dois seres humanos em qualquer relação social, então a complexidade rege as trocas, mesmo no território digital, onde se acredita que a circulação de dados se dá na direção do eu para o outro, e se esquece que também há um fluxo de dados do outro para o eu.

Seja como for, essa digressão de informação no nível da memória não tem garantias, afinal, como lembra Foucault em toda sua obra, a inovação é primeiro social, depois técnica, e se a natureza humana revela-se complexa, então as relações sociais memoriais e imemoriais ocupam territórios de produtividade maquínicos, onde a heterogeneidade rege a articulação dos elementos - e não a máquina, que é composta por elementos homogêneos. Dessa forma, não há como escapar do entendimento dessa territorialidade virtual, seja ela no campo da mente ou das emoções, ou simplesmente da memória, sem adotar uma compreensão sistêmica baseada no pensamento complexo de Morin, ou seja, que inclui corpo, raciocínio, sentimentos e registros num mesmo balaio chamado Sujeito de onde saem e para onde vêm os dados de outro sujeito. Desautorizada e descontrolada, ou até mesmo antissocial, essa troca não é simétrica, portanto; mas esbarra, sim, na empatia que, se não é um antídoto, pelo menos é um artifício epistemológico para se compreender a sanidade das relações sociais humanas, sobretudo sob o viés do pensamento complexo.

Diante da estrutura caótica que configura a rede, é possível afirmar que o percurso dessa territorialidade afim de sua compreensão tampouco oferece respostas prontas, porém culmina na criação de novas questões e alguns enlaces que podem colaborar na construção de um entendimento de tempo e espaço pós-digitais aplicados à comunicação e à sociabilidade. É possível, portanto, entender o território virtual como complementar ao real, regido portanto pela empatia, mas

questionado aqui como território de controle a partir da mentira e do rastreamento.

Voltemos, então a uma das questões centrais dessa dissertação, desenvolvida a partir daquilo que se viu até aqui: como, afinal, o psicopata age nas redes? Sua ação sempre envolve o uso, a manipulação ou o roubo da identidade do outro, e a compreensão de aspectos filosóficos e sociológicos aplicados ao ambiente tecnológico parece gerar mais perguntas do que respostas, por isso, um olhar prático talvez traga luz à discussão.

Assim, entende-se a importância da investigação forense para, inicialmente, haver uma distinção entre mal e criminalidade no território digital, muito embora, crimes eletrônicos e fraudes virtuais esbarrem na base do comportamento antissocial, seja na essência da falta de empatia, seja na prática da mentira e do desrespeito ao outro identificados através do rastreamento. As próprias táticas da ciberespionagem circulam por uma tríade de complexidade, modularidade e funcionalidade que flerta com a natureza caótica da sociabilidade do ambiente virtual.

Essa malha de caminhos incertos representado pelos meios de comunicação digital, tanto na psiquiatria quanto na investigação forenses, aliás, convive obviamente com as questões oriundas da interface entre a psiquiatria e a lei, onde o conflito surge entre os interesses do sujeito, os fatores ligados à proteção da sociedade como um todo, e, no centro da incerteza, a existência de criminosos mentalmente enfermos. Privacidade, anonimato e vigilância perdem sua onipotência justamente porque, em tempos pós-digitais de pós-verdades, a interceptação de dados é, portanto, uma necessidade.

Mesmo que possa ser usada com fins maléficis, o rastreamento já é lei: no Brasil, a interceptação telemática pode ser definida como uma ação baseada na Lei nº 9.296/96 e feita por um provedor de acesso, a fim de capturar qualquer tráfego de telecomunicações e fluxo de comunicações em sistemas de informática e telemática e enviá-los a seu responsável por uma investigação e/ou pelos responsáveis por essa interceptação. Se, por uma lado, o crescimento dos crimes informáticos no Brasil exige essa ação a fim de que se recolham provas para

permitir a configuração do crime, por outro ela pode ser feita de modo ilegal, o que certamente ocupa o cerne dessa dissertação, configurando-se como uma das mais nocivas ações antissociais em meio digital.

Como conclusão, a discussão sobre o tema, seja pelo olhar da psiquiatria ou investigação forense, seja pelo entendimento das tecnologias da inteligência, há de somar conhecimento para o amadurecimento de uma legislação que equilibre os interesses dos usuários, de empresas e de governos, estabelecendo níveis de proteção dos dados que assegurem a minimização da ação antissocial, sobretudo por parte dos indivíduos identificados como criminosos mentalmente enfermos. No centro desse amadurecimento, está a ciência conhecida como cibersegurança, cujo objetivo é criar um entendimento compartilhado de como cidadãos e corporações podem se proteger de ataques cibernéticos, aumentando a compreensão e a conscientização do governo acerca desses riscos. Delinear o ciberespaço como um território urbano, dado que é social e denso por essência, há de somar conhecimento para o estudo da cibersegurança.

Enquanto se assiste à atual configuração de uma internet da ilegalidade, do submundo do cibercrime (no Brasil e no mundo), identificada pela *deep web* e que muito se assemelha à web 1.0 (da utopia da livre troca de dados), porém que concentra a pedofilia e o tráfico humano bem como a venda ilegal de drogas e armas, há um outro universo que se territorializa como ambiente de ataque e ação antissocial, mais atualmente de ataque à Internet das Coisas, mas também pelo simples exercício do engodo ou da mentira e, claro, do rastreamento, que é o ambiente da comunicação imediata e onde emoção, sentido e sentimento se fazem presentes, como as redes sociais, os aplicativos de relacionamento e as ferramentas de mensagem instantânea. Nesse território, a criptografia de informações se faz menos eficaz para a garantia da segurança e da suposta privacidade do que a identidade civil imediata, dado que mensagens instantâneas resultam em emoções instantâneas, não menos legítimas do que as despertadas no território não virtual.

Rastreamento da consciência

Dessa forma, é no território virtual que ocorre justamente a maior das ações

antissociais, e que talvez possa ser identificada como um novo modelo de vigilância, não mais panóptico, escópico ou ubíquo, mas sim uma vigilância de consciência e de inteligência. Ela intercepta e categoriza um complexo sistema de códigos individuais representados por dados que vêm, ao sabor do tempo e do formato de arquivo, carregados de pensamentos e emoções, e, portanto, de valores que até mesmo crescem no ambiente virtual, como a honra, dado que tal qual nas sociedades orais, nas sociedades digitais e pós-digitais é o poder da palavra e da imagem que predominam na comunicação.

Na era do *texting*, por outro lado, uma resposta possível a essa vigilância da consciência e da inteligência, representada pela mentira e pela telemática ilegal, é a assim chamada netiqueta (net + etiqueta), ou um código informal e mundial de conduta social dentro do ambiente virtual – é a lógica peirceana aproximando ética e estética como fundamentos da natureza humana onde a estética representa o belo, a ética representa a conduta, a estética fundamenta a ética, e finalmente o homem segue em sua trajetória de autocorreção.

Acerca desse rastreamento de emoções, consciências e inteligências, Merleau-Ponty nos lembra, com sua “Fenomenologia da Percepção” (2011), que, quando eu percebo o outro, há necessariamente uma violência, mas que a percepção do outro é o fundamento da moralidade, o que nos reaproxima da certeza de que o exercício da empatia é necessário para a construção de um civismo e de uma civilidade virtuais, e dispositivo epistemológico fundamental para a compreensão de qualquer comunicação digital, tenha ela traços antissociais ou não, mesmo porque as ações dos sociopatas se adaptam ao tempo e ao espaço, portanto mudam ao sabor da evolução humana, e exercem uma função, mesmo que destrutiva, dentro da inteligência coletiva.

Dado, porém, que a maioria das pessoas não aceitam ou sequer conhecem ou reconhecem as patologias psiquiátricas como doença, pode-se afirmar que a moralidade digital é por enquanto frágil. O ente antissocial está presente em todos os ambientes, portanto essa vigilância de consciência e inteligência remete à certeza de que a responsabilidade civil no ambiente virtual deve ser acompanhada desde o momento em que o sujeito liga seu dispositivo, avançando para além do

controle de IPs. Uma identidade digital completa, especialmente se considerada a volatilidade das instâncias de uso das mídias móveis, exige que não haja sequer o entendimento de uma privacidade online.

Se, por um lado, Umberto Eco nos oferece a ética da empatia, com sua célebre frase “a dimensão ética começa quando entra em cena o outro” (presente no livro “Cinco Escritos Morais”, de 1998) de outro ele nos lembra que “as redes sociais deram voz a uma legião de imbecis” (frase proferida em 2015 durante evento em que ele recebeu o título de doutor honoris causa em comunicação e cultura na Universidade de Turim, Itália). Se o ambiente virtual é o berço desse uníssono de imbecilidade, portanto, por que não de um uníssono da maldade (mas também o são outras fontes de uníssono, como o voto, por exemplo).

Para se evitar o entendimento totalitário do território digital como espaço para um único interesse, o que não seria antissocial, mas sim antioletivo, é necessário entender que a melhor via para se garantir o livre exercício da empatia em rede, e a consequente garantia de uma sociabilidade protegida dos tais criminosos mentalmente enfermos, sozinhos ou em uníssono, é o abandono da privacidade e a aceitação da onipresente vigilância.

Urbe e urbanidade virtual

Neste tempo pós-digital e nesse ambiente virtual configurado como um território comunicacional que oblitera a mentira e a transforma em algo palatável sob a alcunha de pós-verdade, compreender quais são as ações antissociais pode ser, porém, um exercício objetivo, primeiramente em função da ferramenta da empatia, que desmascara a não-verdade e revela as nuances práticas da sociabilidade sob a égide de uma possível nova forma de vigilância, a tal vigilância da consciência e da inteligência através da telemática. A partir disso, observar os cruzamentos e as semelhanças entre as cidades contemporâneas e o próprio ambiente virtual, ambos como territórios de sociabilidade, talvez esclareça alguns dos pontos que caracterizam o universo digital e seus clusters de criminalidade e de enfermidade social.

Assim, por um lado temos os dispositivos digitais como controles remotos dessas cidades; por outro, pode-se afirmar que smartphones e correlatos são portas para uma urbe não-física, porém tão ou mais complexa que a pólis tradicional.

A rede, afinal, é uma cidade mundial com espaços públicos e privados que requer comportamentos baseados em civismo e em civilidade, mas que também está sujeita à marginalidade, seja ela antissocial ou não, como também à vida e à morte de seus não-lugares definidos como espaços virtuais. Virtual ou real, o que, afinal, é um ambiente senão uma expansão do próprio corpo individual? Como território simbólico, a grande cidade virtual mundial é também um lugar de exploração onde o controle é apenas uma das possíveis finalidades das ações antissociais.

Enquanto a cibersegurança trabalha para a criação, aprimoramento e promoção de tecnologias inteligentes e seguras para as cidades modernas enquanto espaços reais, ela também trabalha para garantir que a cidadania não-corpórea se estabeleça dentro dos limites dessa imensa urbe virtual. “A restauração da cidade subjetiva” (1992), tal qual Felix Guattari a imaginou (veja abaixo), talvez se faça possível nesse ambiente virtual, que é portanto livre dos devires estabelecidos pela arquitetura e o urbanismo, e também de seu conseqüente e real imobilismo:

A subjetividade se encontra ameaçada de paralisia. Poderiam os homens restabelecer relações com suas terras natais? Evidentemente isso é impossível! As terras natais estão definitivamente perdidas. Mas o que podem esperar é reconstruir uma relação particular com o cosmo e com a vida, é se “recompor” em sua singularidade individual e coletiva. A vida de cada um é única. O nascimento, a morte, o desejo, o amor, a relação com o tempo, com os elementos, com as formas vivas e com as formas inanimadas são, para um olhar depurado, novos, inesperados, miraculosos.

Essa subjetividade em estado nascente – o que o psicanalista americano Daniel Stern denomina “o si mesmo emergente” –, cabe a nós reengendrará-la constantemente. Não se trata mais aqui de uma “Jerusalém celeste”, como a

do Apocalipse, mas da restauração de uma “Cidade subjetiva” que engaja tanto os níveis mais singulares da pessoa quanto os níveis coletivos.

O exercício regressivo dessa dissertação recai, para a restauração dessa cidade subjetiva, no entendimento dos comportamentos antissociais em ambiente virtual. A conscientização sobre a própria existência dos sociopatas é o primeiro caminho para esse entendimento, e serve como exemplo para um dos usos benéficos das redes sociais, que é a disseminação de informações e notícias que trazem o esclarecimento de seus usuários justamente sobre a existência de tal figura. Não faltam, por exemplo, comunidades e páginas nas redes sociais dedicadas a esclarecer a população sobre a existência dos psicopatas, assim como são cada vez mais populares, no Brasil e no mundo, os testes de comportamento para se descobrir se você (ou seu companheiro ou seu chefe ou sua mãe) é manipulador, narcisista ou sociopata. A maior parte desses testes, aliás, são resultado das informações sobre a sociopatia reunidas no mesmo código DSM-5 apresentado no capítulo 2 dessa dissertação.

Independente do resultado, a maioria das pessoas acaba por realizar atividades ilegais na web sem saber, mas, muito além disso, praticam em maior ou menor grau uma série de comportamentos antissociais, alguns deles consagrados exclusivamente no ambiente virtual. O *bullying* é o comportamento antissocial mais comum em comunidades virtuais. Trata-se de assédio, ou seja, de prática de ameaças ou ofensas direcionadas a membros do próprio círculo ou mesmo desconhecidos, via internet. O *trolling*, por sua vez, é o *cyberbullying* feito de modo declarado e por diversão. A lista dos demais comportamentos antissociais virtuais é grande e não para de crescer: o *hoaxing*, os *haters*, as *fanfics*, os *con artists* digitais, o *copy cat*, o *mind control*, o *gaslighting*, o *ghosting*, o *grooming*, o *cracking*, a espionagem, o *stalking*, a *folies a deux*, e até mesmo o *shellshock* digital. Essas são algumas das ações antissociais notadamente presentes no território digital e que ganham um contorno diferente e novo, nesse ambiente, como ferramenta para o sujeito que empreende a destruição do outro.

Quais são, então, os flancos do ambiente virtual onde é possível se realizar a ação antissocial, seja ela a mentira ou a telemática ilegal, seja ela um dos comportamentos listados no parágrafo anterior? As comunidades virtuais, em especial as redes sociais e os mensageiros instantâneos, tanto baseadas no compartilhamento de conteúdo escrito quanto imagético, obviamente ocupam lugar de destaque como território de sociabilidade propício à ação antissocial. A mediação digital, porém, também ocorre em outras vias de emissão-recepção. Como dito anteriormente, a *deep web* e seus semelhantes - a *dark web*, a *hard web* e a *black web* - são outros territórios consagrado para o crime e, portanto, para a ação dos sociopatas.

Mas há muitos outros terrenos onde se pode tipificar a ação de um portador de transtorno antissocial. A manipulação de resultados de um algoritmo, por exemplo, traz um sem fim de possibilidades nocivas, quer seja nas redes sociais, quer seja no espectro da inteligência artificial e da robótica, mas também no uso nocivo dos dados coletados naquilo que se convencionou chamar de *big data* e, também, no território da Internet das Coisas. Os aplicativos de relacionamento – como o Tinder, por exemplo – também são ambiente preñado para os sociopatas. Obviamente os aplicativos e sites bancários igualmente atraem a atenção das mentes criminosas, assim como o universo do e-commerce onde a persuasão em busca da venda pode perfeitamente cruzar com a presença de um sociopata. Além do mais, a própria inteligência artificial ainda carece de complexidade em termos de cruzamento de sentimentos e emoções. O hackerismo, por fim, é outro universo onde a ação dos sociopatas está consagrada.

Não há limites para a ação antissocial - como diz Mario Vargas Llosa, em “A Verdade das Mentiras” (2007): “numa sociedade fechada, o poder não se arregra apenas o privilégio de controlar as ações dos homens – o que fazem e o que dizem: aspira também governar sua fantasia, seus sonhos e, evidentemente, sua memória”.

Conclusão

Adentrar em uma seara de estudo pouco explorada como a pesquisa sobre os sociopatas no ambiente digital, pelo viés das tecnologias da inteligência, é um exercício com duas características que, paradoxais, se complementam: por um lado, inclui uma liberdade intelectual para avançar em qualquer direção epistemológica; por outro, o risco de se perder por um entre tantos caminhos ou, ainda, não avançar em nenhum. A presente dissertação, como revelado logo em sua introdução, propõe-se a ser uma apresentação dos principais aspectos que caracterizam o ambiente virtual e o transtorno de personalidade antissocial a fim de responder uma questão principal: é o ambiente virtual mais propenso à ação dos sociopatas?

No percurso dessa análise, ainda sem resposta, surge outra pergunta-chave e primordial: qual é o limite que determina uma ação como antissocial no universo digital? E mais: quais são os flancos que a internet deixa abertos para a atuação de pessoas mal intencionadas, ou seja, aquelas que pretendem, de uma forma ou de outra, atingir fins maléficos e destrutivos? Como as ferramentas de rastreamento digital podem ser usadas com fins maléficos? E, enfim, qual é o papel que a vigilância desempenha como coadjuvante desse tipo de atuação no universo virtual?

As respostas para essas perguntas não são definitivas, assim como não é definitivo o caráter de uma ação antissocial nem tampouco é definitiva a territorialidade traçada para se avaliar o ambiente virtual como local de sociabilidade e comunicação. No tempo e espaço estudados, no entanto, pode-se dizer que o comportamento mentalmente enfermo e propenso ao crime, como o do sociopata, encontra no ambiente virtual um terreno fértil, não somente por suas características de ubiquidade, mas também pela fragilidade com que a legalidade e a responsabilidade civil estão configuradas no atual universo digital.

Como conclusão, nesse território de ações antissociais e de antissociabilidade, surge um novo viés da vigilância, especialmente a ilegal, e que aqui se apresenta com o nome de vigilância da consciência e da inteligência, uma

vez que, a partir a interceptação de dados, reúne informações que vão muito além da que se obtém no panóptico de Foucault, nas câmeras de TV, ou na vigilância ubíqua de Santaella.

O rastreamento das informações disponíveis em dispositivos celulares como smartphones, seja em redes sociais, em aplicativos de relacionamento ou em ferramentas de troca de e-mail ou mensagem instantânea, entre tantos outros territórios sociais virtuais, oferece elementos para controle e manipulação de seu proprietário que superam qualquer modelo de vigilância construído anteriormente. Útil no universo das empresas e, mais ainda, da segurança garantida pelas instituições governamentais, esses conjunto de elementos telemáticos revela um perfil comportamental e moral do sujeito em questão, o que, em mãos erradas, possibilita uma infinidade de possibilidades de destruição, sobretudo aquelas que envolvem o *mind control*, ou seja, o controle da mente.

A construção de uma responsabilidade civil cada vez mais estruturada passa, por um lado, pela cibersegurança e, por outro, pelo desenvolvimento de leis que evitem essa ocorrência, mas a conscientização sobre essa possibilidade certamente é parte desse processo. Relacionar ambiente virtual e sociopatia, como propõe a presente dissertação, é um exercício que procura justamente agregar conhecimento a tal linha de estudo e pesquisa.

Avançar em um dos muitos caminhos que permeiam essa questão implica a escolha de um dos muitos vieses científicos que flertam com a questão central dessa pesquisa: seja pelas fronteiras do pensamento vencidas pela filosofia, seja pela sistematização oferecida pela sociologia e antropologia; com o olhar prático da investigação forense e da criminologia, ou a imparcialidade biopsicossocial da psiquiatria.

Qualquer trilha que se abra a partir da presente dissertação requer, no entanto, a aceitação de que a mediação digital oferecida pelo ambiente virtual não altera o curso das relações e da própria natureza do homem como ser social, especialmente em eras de pós-digital quando o culto à informação faz com que a internet não seja apenas um meio, mas se torne a própria lógica da comunicação.

Trata-se de entender como o signo do antissocial opera em um momento histórico em que é possível um algoritmo descobrir se uma usuária de redes sociais está grávida pela simples análise de seu modelo de navegação e padrão de páginas visitadas, mas, mais ainda, que uma ferramenta de inteligência artificial consiga adivinhar se um usuário praticou, está praticando ou vai praticar um crime de acordo com seu comportamento no ambiente virtual.

O comportamento antissocial não se restringe, portanto, ao sujeito da ação antissocial – ele pode estar presente em uma atividade governamental ou em uma iniciativa empresarial, inclusive por parte das próprias companhias que oferecem os serviços virtuais, notadamente as detentoras das redes sociais e demais territórios de sociabilidade virtual. Outro ente, contudo, que também opera no cluster do comportamento sociopático é a inteligência artificial e, mais recentemente, a consciência artificial que ora ganham, inclusive, notoriedade dentro do espectro da internet, cuja estrutura configura-se como uma inteligência coletiva e uma consciência coletiva.

Esse grande ambiente mundial virtual comunicacional opera em constante estado de emergência regido por uma auto-organização tal qual qualquer sistema complexo, como a própria sociedade e, por que não, o planeta Terra. O ambiente virtual não é um sistema vivo, mas opera como tal, e assiste a fenômenos de entropia, calibragem, sintonia e regulação. Maquínico e, portanto, caótico, o território digital é heterogêneo e complexo, acarretando todas essas possibilidades de ação antissocial, o que sugere um questionamento de qual seria o papel do sociopata nessa sociedade cibernética, cuja engrenagem tal qual a espécie humana depende da resiliência, virtude que, aliás, é assumidamente notável nos portadores de transtornos de personalidade antissocial. Tanto quanto no terreno das relações off-line, seu poder de destruição é evidente nos ambientes virtuais, onde o fluxo da informação é o que, porém, determina as esferas de controle e poder.

A empatia segue, por um lado, como ferramenta epistemológica e, por outro, como meio e fim na construção de uma sociedade menos vulnerável a tantas ameaças, aqui vistas sob o olhar da comunicação e, também, do direito a um exercício social sadio em ambiente virtual. Mesmo que as relações entre as

sociedades de massa e o poder sigam propensas a controvérsias, fadigas e violência, como nos lembra Elias Canetti em *Massa e Poder* (2005), a atual “sociedade da transparência” (2014) descrita por Byung-Chul Han não difere da sociedade disciplinar anteriormente delineada por Foucault em “*Vigiar e Punir*” (2015), ou à sociedade do controle definida por Deleuze (1990), uma vez que a pós-modernidade, mesmo notadamente nihilista, também desvirtua a indumentária comunicacional como fonte de repertório para o exercício da percepção do outro, da reciprocidade, da alteridade, e do respeito ao objeto em um fluxo contínuo de informações e emoções imediatas.

Aos que preferem entender a dicotomia sujeito-objeto por um viés que ignora a prevalência da natureza física do homem, Friedrich Nietzsche propõe a seguinte reflexão em *Assim Falou Zaratustra* (2011): “Vosso espírito se envergonha de fazer a vontade de vossas entranhas e, para escapar à sua vergonha, toma caminhos furtivos e mentirosos”. Talvez desse descompasso, presente naqueles que Nietzsche chama de desprezadores do corpo, nasça o comportamento antissocial em ambiente virtual. Aos que estão cansados do real, a mensagem é: “eles não devem aprender a ensinar diferentemente, mas apenas dizer adeus ao seu próprio corpo e emudecer”.

Ora, se esses assim chamados “pregadores da morte” estão com sua vontade de potência desestruturada pela preponderância da inteligência e da consciência nos processos sociais e comunicacionais, retomar a multiplicidade de sentidos e forças corpóreas talvez seja a solução para se dar voz, em um sentido individual e coletivo, às infinitas possibilidades de mente e alma. Zaratustra diz: “Corpo sou eu inteiramente; e alma é apenas uma palavra para um algo no corpo”. O corpo é, então, a fonte da razão e, portanto, maior que a consciência. Lembrando, de alguma forma, que a empatia é um exercício sobretudo físico, Nietzsche conclui: “Há mais razão em teu corpo do que em tua melhor sabedoria”.

Um outro olhar de Nietzsche - mas no aforismo 133, em *Aurora* (2008) - revela uma conclusão distinta, que ultrapassa questões de corporeidade, emoção e mente: a de que em territórios futuros como o virtual, talvez os valores baseados na empatia – como a compaixão, por exemplo – não sejam mais reconhecidos

como virtudes. A ver:

Não Pensar Mais em Si

Seria necessário refletir sobre isso seriamente: por que saltamos à água para socorrer alguém que está se afogando, embora não tenhamos por ele qualquer simpatia particular? Por compaixão: só pensamos no próximo — responde o irrefletido. Por que sentimos a dor e o mal-estar daquele que cospe sangue, embora na realidade não lhe queiramos bem? Por compaixão: nesse momento não pensamos mais em nós — responde o mesmo irrefletido. A verdade é que na compaixão — quero dizer, no que costumamos chamar erradamente compaixão — não pensamos certamente em nós de modo consciente, mas inconscientemente pensamos e pensamos muito, da mesma maneira que, quando escorregamos, executamos inconscientemente os movimentos contrários que restabelecem o equilíbrio, pondo nisso todo o nosso bom senso. O acidente do outro nos toca e faria sentir nossa impotência, talvez nossa covardia, se não o socorrêssemos. Ou então traz consigo mesmo uma diminuição de nossa honra perante os outros ou diante de nós mesmos. Ou ainda vemos nos acidentes e no sofrimento dos outros um aviso do perigo que também nos espia; mesmo que fosse como simples indício da incerteza e da fragilidade humanas que pode produzir em nós um efeito penoso. Rechaçamos esse tipo de miséria e de ofensa e respondemos com um ato de compaixão que pode encerrar uma sutil defesa ou até uma vingança. Podemos imaginar que no fundo é em nós que pensamos, considerando a decisão que tomamos em todos os casos em que podemos evitar o espetáculo daqueles que sofrem, gemem e estão na miséria: decidimos não deixar de evitar, sempre que podemos vir a desempenhar o papel de homens fortes e salvadores, certos da aprovação, sempre que queremos experimentar o inverso de nossa felicidade ou mesmo quando esperamos nos divertir com nosso aborrecimento. Fazemos confusão ao chamar compaixão (*Mitleid*) ao sofrimento (*Leid*) que nos causa um tal espetáculo e que pode ser de natureza muito variada, pois em todos os casos é um sofrimento de que está isento aquele que sofre diante de nós: diz-nos

respeito a nós tal como o dele diz respeito a ele. Ora, só nos libertamos desse sofrimento pessoal quando nos entregamos a atos de compaixão. Todavia, nunca agimos assim por um só motivo: tão certo é que queremos assim nos libertar de um sofrimento, como é certo também que, pela mesma ação, cedemos a um impulso de prazer — prazer provocado pelo aspecto de uma situação contrária à nossa, à ideia de que podemos ajudar se o quisermos, ao pensamento dos elogios e do reconhecimento que recolheremos no caso de auxiliarmos; provocado pela própria atividade de ajudar, na medida em que o ato tenha êxito (e o sucesso causa progressivamente prazer por si mesmo ao executor), mas sobretudo provocado pelo sentimento de que nossa ação põe termo a uma injustiça revoltante (dar livre curso à própria indignação já é suficiente para reconfortar). Tudo isso, incluindo elementos ainda mais sutis, faz parte da “compaixão”: — com que peso a língua se lança, com esta palavra contra um organismo tão complexo! — Que, pelo contrario, a compaixão seja uma só com o sofrimento, cujo aspecto a suscita ou que tenha por esta uma compreensão particularmente sutil e penetrante — são duas afirmações em contradição com a experiência e aquele que glorificou a compaixão sob esses dois aspectos carece de experiência suficiente no domínio da moral. É por isso que levanto dúvidas ao ler as coisas incríveis que Schopenhauer escreve sobre a compaixão: ele que gostaria com isso nos levar a crer na grande novidade de sua descoberta, segundo a qual a compaixão — essa compaixão que observa tão imperfeitamente e que descreve tão mal descrita — seria a fonte de toda ação moral presente e futura — e justamente graças às atribuições que teve de começar a inventar para ela. — O que é que distingue, no final das contas, os homens sem compaixão dos homens compassivos? Antes de tudo — para dar apenas um esboço em grandes linhas — eles não têm a imaginação irritadiça do temor, a sutil faculdade de pressentir o perigo; por isso é que sua vaidade é ferida menos depressa se ocorrer alguma coisa que tivessem podido evitar (a precaução de sua altivez lhes ordena que não se metam inutilmente nos assuntos alheios, e gostam mesmo que cada um a começar por eles se ajude a si próprio e jogue suas próprias cartas). Além disso, estão geralmente mais

habituaados que os compassivos a suportar a dor e não lhes parece injusto que outros sofram, pois eles mesmos já sofreram. Enfim, o aspecto dos corações sensíveis lhes causa pena, como o aspecto da estoica impassibilidade a causa aos homens compassivos; não têm, para os corações sensíveis, senão palavras desdenhosas e temem que seu espírito viril e sua fria bravura estejam em perigo, escondem suas lágrimas diante dos outros e as enxugam, irritados consigo mesmos. Fazem parte de outro tipo de egoístas, diferentes dos compassivos; — mas chamá-los maus num sentido distintivo e bons os homens compassivos, isso não passa de uma moda moral que faz época: precisamente como a moda contrária teve sua época, uma época muito longa!

Talvez, então, a atual imoralidade ou, ainda, a amoralidade do ambiente virtual seja terreno ideal, de acordo com a organicidade de um sistema complexo, para que se reverta a moda, possivelmente passageira, de chamar de maus os homens sem compaixão, e bons os homens compassivos.

Bibliografia

American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Arlington: American Psychiatric Publishing, 2013.

ARENDT, Hannah. Eichmann em Jerusalém - Um Relato sobre a Banalidade do Mal. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

BRUNO, Fernanda. Máquinas de Ver, Modos de Ser: Vigilância, Tecnologia e Subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CAPRA, Fritjof. Vivendo Redes. In: Duarte, Fábio et al (orgs). O Tempo das Redes. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. São Paulo: Editora Zahar, 2003.

DELEUZE, Gilles. Post-scriptum: sobre as Sociedades de Controle. In. Convenções. São Paulo: Editora 34, 1990.

DOUGLAS, John E.. Anyone You Want Me To Be: A True Story of Sex and Death on the Internet. Nova York: Paperback, 2009.

DUARTE, Fábio e FREI, Klaus. Redes Urbanas. In: Duarte, Fábio et al (orgs). O Tempo das Redes. São Paulo: Editora Perspectiva , 2008.

ECO, Umberto. Cinco Escritos Morais. São Paulo: Record Editora, 1998.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Annablume Editora, 2011.

FREEMAN, Linton. The Development of Social Network Analysis. Vancouver: Empirical Press, 2006.

FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir. São Paulo: Editora Vozes, 2015.

GUATTARI, Félix. Restauração da Cidade Subjetiva. In: Caosmose - Um Novo Paradigma Estético. São Paulo: Editora 34, 1992.

HAN, Byung-Chul. *La Società della Trasparenza*. Tradução: Federica Buongiorno. Roma: Edizioni Nottetempo, 2014.

KAUFFMAN, Stuart. *At Home in the Universe: the Search for the Laws of Self-Organization and Complexity*. Nova York: Oxford University Press, 1995.

KERCKHOVE, Derrick de. *A Pele da Cultura*. São Paulo: Editora Annablume, 2009.

LACLOS, Choderlos de. *As Relações Perigosas*. São Paulo: Penguin e Companhia Das Letras, 2012.

LATOUR, Bruno. *Ciência em Ação: Como Seguir Cientistas e Engenheiros Sociedade Afora*. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

LEVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática*. São Paulo: 34, 1993.

LLOSA, Mario Vargas. *A Verdade das Mentiras*. São Paulo: Editora ARX, 2007.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

MORIN, Edgar. *Introdução ao Pensamento Complexo*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

NIETZSCHE, Friedrich. *Assim Falava Zarathustra: Um Livro Para Todos e Para Ninguém*. São Paulo: Editora Vozes, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich. *Aurora*. São Paulo: Editora Vozes, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. *O Anticristo*. São Paulo: Editora Martin Claret, 2012.

PELED, Olga et al. *Matching Entities Across Online Social Networks*. *Neurocomputing*, 2016. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1016/j.neucom.2016.03.089>>. Acesso em: 02 de jan. 2017.

ROWE, Matthew; SAIF, Hassan. Mining pro-ISIS radicalisation signals from social media users. Trabalho apresentado na 10a International AAAI Conference On Web And Social Media (ICWSM), Colônia, 2016.

SANTAELLA, Lucia. Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política. São Paulo: Paulus Editora, 2016.

SANTAELLA, Lucia. A Ecologia Pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SHIRKY, Clay. A Group Is Its Own Worst Enemy, 2003. Disponível em: <http://www.shirky.com/writings/herecomeseverybody/group_enemy.html>. Acesso em: 02 de jan. de 2017.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. Mentas Perigosas: O Psicopata Mora Ao Lado. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2008.

VOLKMAN, Elliot. What Is An Online Community, 2011. Disponível em: <<http://www.socialmediatoday.com/content/what-online-community>>. Acesso em: 02 de jan. de 2017.