

A comunicação e a informação sob influência da guerra híbrida

Communication and Information under the influence of the Hybrid War

Comunicación e Información bajo la influencia de la Guerra Híbrida

DOI: <https://doi.org/10.1590/1809-58442024119pt>

Rodrigo Malcolm de Barros Moon

ORCID: 0000-0001-5811-8659

Maria Cristina Gobbi

ORCID: 0000-0001-5629-5010

Universidade Estadual Paulista (Unesp), Bauru, São Paulo - Brasil

RESUMO

O objetivo deste artigo é apresentar as teorias relativas à guerra híbrida, definindo metodologicamente as operações de dissuasão comumente utilizadas nos conflitos semióticos. Através de uma revisão bibliográfica interdisciplinar, pretende-se elaborar o contexto da comunicação, bem como da informação, em que nos encontramos hoje, no qual as plataformas digitais, os meios de quase tudo, dominam de forma onipotente as organizações social e política das nações. Espera-se, assim, fornecer uma estrutura de análise das dinâmicas das redes como parte de um conflito político de escala global.

Palavras-chave: Guerra Híbrida; Bomba Semiótica; Comunicação e Informação.

ABSTRACT

The objective of this paper is to present the theories related to hybrid warfare, methodologically defining the deterrence operations commonly used in semiotic conflicts. By means of an interdisciplinary bibliographical review, it is intended to elaborate the context of communication, as well as information, in which we find ourselves today, when digital platforms, the means of almost everything, omnipotently dominate the social and political organizations of nations. It is expected, therefore, to provide a framework for analyzing the dynamics of networks as part of a political conflict on a global scale.

Key words: Hybrid Warfare; Semiotic Bomb; Communication and Information.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es presentar las teorías relacionadas con la guerra híbrida, definiendo metodológicamente las operaciones de disuasión comúnmente utilizadas en los conflictos semióticos. A través de una revisión bibliográfica interdisciplinaria, se pretende elaborar el contexto de la comunicación, así como de la información, en el que nos encontramos hoy, en el que las plataformas digitales, medios de casi todo, dominan omnipotentemente las organizaciones sociales y políticas de las naciones. Se espera, por tanto, proporcionar un marco para analizar la dinámica de las redes como parte de un conflicto político a escala global.

Palabras clave: Guerra Híbrida; bomba semiótica; Comunicación y Información.

Introdução: o paradigma de abundância de informação e o caos semiótico

O salto tecnológico que obtivemos nos últimos 40 anos com as TIC's permitiu que não somente o conhecimento tenha se tornado mais robusto, acessível e quase que eternizado, mas também aumentou as capacidades de cognição humana e das máquinas. Embora cercados por tecnologia e informação o tempo todo, isto não significa que estamos acostumados, ou que temos os métodos suficientes, para distinguir uma verdade de uma mentira: simulacros (Baudrillard, 1991). A fim de nos situarmos na atualidade, apresentamos os métodos a seguir.

A primeira noção devém da própria realidade. Pierre Lévy (2003a) formulou sua hipótese segundo a qual há aquilo que é possível, e aquilo que é real. A possibilidade insiste enquanto corpo não formado, pura indeterminação. Já a realidade, aquilo que subsiste, se divide em duas categorias: o virtual e o atual. Depois de uma possibilidade se determinar, ela pode se transformar em potência (virtus): embora determinada, ainda não é atual, no sentido de irreversibilidade. O atual é aquele determinado que constitui o tempo presente, portanto não mais em potência, mas em acontecimento. Tudo aquilo que é atual ou virtual constitui a mesma realidade. O meio digital, que sustenta a existência de objetos digitais (eles mesmos virtuais) constitui uma e mesma coisa com a realidade sensorial que chamamos presente, o atual. Estamos, assim, divididos em dois espaços, dois tempos, que se sobrepõem e se suplementam mutuamente.

Neste sentido, podemos compreender a existência do virtual desde a própria evolução da comunicação humana, em que criamos a habilidade de nos referirmos a objetos que não necessariamente estão ali. A isso chamamos representação, área de estudo da semiótica. Em um resumo reducionista, podemos dividir o processo de representação e formação do signo em três partes: o representâmen, que significa algo, um objeto, para uma mente, gerando um interpretante. O processo de representação é exclusivamente de substituição de um objeto por um signo que gere um interpretante para uma mente. Isso se aplica do humano à máquina e permite uma crescente de complexidade através da relação de três termos (Peirce, 2005). Todo o significado cultural e social é imbuído em terceiridades, trabalhado nos agenciamentos coletivos de enunciação (Guattari, 1992) que sedimentam os hábitos e convenções. Quando nos jogamos nas velocidades e tempos infinitos do digital, estamos completamente cerceados por novidades o tempo todo, são diferenças que fazem diferença (informação). A essa situação de desorientação, podemos compreender como um caos semiótico: não há símbolos prontos, o sujeito é mantido em primeiridade constante frente às telas, à espera das novidades em fluxo constante.

Atualmente, a essência do digital é a transmissão da informação através de redes, e tais composições informacionais dão origem a ontologias digitais. Ao que tudo indica, não há uma plataforma equivalente ao Real que permita a um agenciamento coletivo de enunciação acontecer nos moldes analógicos. As regras do jogo mudam qualitativamente quando entramos no digital e não somente porque ele é virtual, mas porque são regras criadas pelas empresas que gerenciam tais plataformas, em grande medida estruturadas como garantia de lucro e domínio de mercado. Somos socialmente obrigados a estar presentes nestes meios digitais, visto que a maior parte dos processos de socialização, em grande medida devido ao confinamento decorrente da pandemia de COVID-19, foram transfigurados para tais plataformas, e com entusiasmo nos adaptamos às formas de expressão nelas contidas. Assim, migrando do mundo para o digital, o significado social gerado através da comunicação acaba se perdendo, e acabamos repetindo a cultura do silêncio (Lima, 2015), na qual ao invés de darmos condições de expressão política, tolhemos as vozes em prol de uma hegemonia e alienamos os sujeitos de sua participação no processo histórico nacional.

As plataformas digitais atuam como mediadoras de informações, dados, dinheiro, mercadorias (virtualmente quase tudo que conhecemos), podendo livremente dar expoência maior ou menor para determinada informação. Este aspecto de mediação é extremamente pernicioso em virtude da capacidade de condicionar a ação conseqüente ao discurso, trabalhar as potências. Isso implica que existe uma precedência que podemos atribuir às mídias sociais perante o próprio acontecimento social, o atual. Ou das plataformas em relação aos processos no mundo. Aquilo que é permitido ou não de ser enunciado ou feito nas redes acaba por determinar, em sua respectiva proporção, aquilo que deixará o virtual e se transformará em acontecimento. Portanto a mediação da informação é algo que tem um imenso potencial disruptivo, e merece atenção na medida em que se observa que o digital suplementa o atual naquilo que ele falha, seja ao capital, seja ao social.

O digital é construído não como realidade paralela, mas sim integrada com a realidade histórica através das próprias subjetividades que perambulam pelos dois mundos. Permite, assim, a virtualização de processos sociais e políticos para que sejam modelados segundo os *modus operandi* das plataformas nas quais eles se alocam. Isso permite não somente a cooptação das mobilizações e aprendizados sociais, mas também leva a modulação dos processos de subjetivação e distribuição dos poderes na organização social. Mediação permite controle de fluxo. Estrategicamente falando, o digital é um novo terreno sob o qual podemos operar guerrilhas não-convencionais, e devido à abrangência das redes, a possibilidade de interferência nas nações de todo o mundo é ainda maior.

Guerra Híbrida, Revoluções Coloridas e Bombas Semióticas

Guerra híbrida¹ é o nome dado ao método de guerra indireta que se utiliza de meios de guerra não-convencional² e de Revoluções Coloridas conjuntamente. “Esse modelo tem início implantando uma Revolução Colorida como tentativa de golpe brando, que é logo seguida por um golpe rígido, por intermédio de uma Guerra Não Convencional, se o primeiro fracassar” (Korybko, 2018, p. 6). São métodos indiretos que permitiram aos interesses nacionais dos Estados Unidos serem implementados.

O contexto geopolítico para o surgimento deste modelo passa pela ideia desenvolvida por Brzezinsky (1997) de que a integração euro-asiática implicará no fim da ordem internacional baseada em regras, fazendo com que o eixo de poder se desloque para a Rússia e China, dando início a um mundo multipolar. Isto é completo anátema aos interesses nacionais dos Estados Unidos. A impossibilidade de realizar confronto convencional com a Rússia, líder em tecnologia militar atualmente, faz com que a guerra híbrida seja a melhor escolha, permitindo que através de revoluções coloridas, haja mudança de regime nos países periféricos às grandes potências – como Taiwan para China e Ucrânia para a Rússia.

Tal modelo de conflito deriva da noção de guerra de quarta geração, o que implica pensarmos em operações psicológicas, manipulação de narrativas, notícias televisionadas, nos quais os conflitos são descentralizados e fluídos – são nômades lutando contra a cidade (Deleuze, Guattari, 2012). As táticas e estratégias contra o poder numérico perpassam a caotização da ação coletiva pela libertação do indivíduo de um código restrito de comportamentos, para emancipá-lo a utilizar de todos os meios possíveis e concebíveis para realizar o movimento ideológico. Almeja-se interferir no loop OODA (Observar, Orientar, Decidir, Agir)³ de seus sujeitos. Isso possibilita lançar caos sobre o sistema social através de 4 princípios: modelagem do estado inicial do sistema, bem como de sua estrutura subjacente, para então trabalhar a coesão entre os atores e por fim estimular energia de fricção entre os atores escolhidos. Para mudar a energia, se utiliza de uma mudança de software, ou difusão de uma ideologia: modifica-se o sentimento político do indivíduo, para que então este vírus comece a se espalhar e ser difundido. Uma vez implementada a ideologia, começa a revolução colorida: utilização da massa crítica social contra o Estado para desestabilizá-lo ou mesmo derrubá-lo através de manipulação de informação.

Revolução Colorida é a forma intangível de conflito utilizada para promover a mudança de regime, substituindo as lideranças voltadas ao Oriente para aquelas que olham para o Ocidente. Seu cerne é a transmissão de informação entre a população, se utilizando amplamente das redes sociais e todos os canais de comunicação possíveis, mesmo aqueles que não são desenvolvidos para a ocasião. Utiliza-se um método de fabricação de consenso para que as ideias que são produzidas pelo movimento conduzam o indivíduo à ação orientada pela própria ideia, ou seja, determinar o potencial de ação pelo desenvolvimento de uma ideologia que guie os sujeitos durante o movimento. No contexto da Revolução Colorida, são ideias contra o governo que são fabricadas e disseminadas a fim de gerar descontentamento popular contra o *status quo*.

A chamada guerra neocortical reversa⁴ visa estudar os valores culturais de um respectivo Estado para se utilizar da língua, imagens e informações geohistóricas para melhor manipular a percepção dos indivíduos e guiar suas ações através das ideias que se fabricam. Distribua tais informações em rede, conduzindo operações de informação e administração das percepções para gerar medo, insatisfação, perturbar e desorientar o povo, e temos as condições iniciais para se instaurar uma Revolução Colorida. Quanto maior o tamanho da rede e da quantidade de nós, maior o momento, e mais o movimento se legitima perante o público. Daí emerge o conceito de mentalidade de colmeia: uma consciência coletiva que se transforma em inteligência de enxame, pessoas que se orientam segundo as mesmas instruções e operam em sinergia mediante instruções recebidas pelos canais digitais. As redes sociais neste sentido são o ambiente ideal para que isso aconteça.

Todo este movimento online deve ter uma contrapartida física, mobilizando manifestantes para as ruas,

1 É o nome dado ao conflito híbrido que mistura as noções de guerra e paz, conflito direto e indireto. Isso inclui a utilização de notícias falsas, direito diplomático e intervenção eleitoral estrangeira entre outros métodos.

2 Guerra não-convencional é aquela que não se utiliza dos meios tradicionais (conflitos em frentes de batalhas), realizando o aporte a insurgências ou movimentos de resistência contra um governo estrangeiro, se utilizando de meios políticos, econômicos, militares e psicológicos.

3 John Boyd (1927-1997), desenvolveu o loop OODA na guerra do golfo (1990-91). O processo de Observação é a compreensão cosmológica do sujeito perante aquilo que o cerca; Orientar é avaliar aquilo que você observou em busca de erros e de possibilidades que o sujeito tem frente ao seu contexto; Decidir é escolher intuitivamente pela possibilidade com maior taxa de êxito naquilo que se busca realizar; Agir é finalmente atualizar todo o processo virtual de agrupar, eliminar e selecionar informações.

4 É o modelo de conflito que visa controlar ou moldar o comportamento inimigo sem destruí-lo, ou seja, visa influenciá-lo através da percepção, infiltrando-se no loop OODA do inimigo para controlar o sistema de decisão e ação do inimigo e guiá-lo para os fins desejados.

realizando ocupações, protestos, sempre em vistas de gerar conflito com o governo e assim se utilizar das mesmas redes para disseminar uma cobertura dos fatos que seja favorável ao movimento, como ações violentas da polícia; tudo que vise desacreditar o governante. Fabricando uma ideologia, os manifestantes terão as razões e o projeto a ser implementado idealmente depois do golpe. O que mais se utiliza enquanto ideologia é a democracia liberal que visa libertar os Estados alvos, vistos como antiliberais, ou antidemocráticos. E é na defesa desses valores que se cria um consenso que justifique intervenções militares, ou fabricações de revoluções para troca de regime. Uma verdadeira dissonância cognitiva (Engdahl, 2018).

É estratégico a utilização de símbolos e cantos nacionais que estejam nas raízes culturais dos indivíduos, para tornar o movimento mais apelativo para uma gama cada vez maior de pessoas. Ainda mais importante é internalizar a causa dentro dos indivíduos, a ponto que eles transmitam e engajem outros indivíduos por vontade própria. Há uma pressão das mídias novas sobre as tradicionais no quesito da pauta: muitas vezes para se equiparar em audiência, há uma tendência das tradicionais transmitirem as mesmas pautas das novas, permitindo que aquilo colocado nas redes possa ganhar espaço na TV e rádio. O uso de celulares pelos manifestantes permite que se noticie em tempo real os acontecimentos, sempre da perspectiva do indivíduo contra o Estado, dando a aparência truculenta a toda ação repressiva dos governos e contribuindo para um clima de revolução; ao mesmo tempo permite que os indivíduos recebam instruções em tempo real sobre como devem se comportar.

Dessa forma, a revolução colorida se utiliza de um acontecimento, uma fagulha, que permita que toda a energia acumulada e caotizada do movimento seja direcionada em um único momento e alinhamento ideológico. Este acontecimento pode ser fabricado pela organização, como durante algum ato de ocupação, aglomeração, protesto nas ruas ou manifestações em que haja uso desproporcional de força do Estado e este seja combatido pelo uso de guerrilha urbana. Lança-se a sociedade em estado de caos total, permitindo que deste cenário emergja a nova liderança, e a troca de governo seja concretizada.

Existe a construção de uma narrativa, de uma realidade, por assim dizer, na qual o indivíduo é inserido, em conjunto com todos do movimento. Constitui-se, então, dentro desta ideologia, uma consonância do pensar, caracterizado pelo pensamento de enxame: são indivíduos orientados pelos mesmos princípios e formas de pensar e agir. Estas manipulações de informação podem ser aplicadas pelo uso de um viés de confirmação, segundo o qual o sujeito é levado a buscar nas informações que lhe chegam uma confirmação de sua crença *a priori*, fazendo com que ignore tudo aquilo que não lhe agrade ou agregue à sua visão de mundo.

Ao mesmo tempo, há uma organização de contrainteligência que fabrique memes, notícias falsas, apropriações indevidas de discursos para validar a ideologia do movimento; algo como o que pudemos conhecer com o “gabinete do ódio” aqui no Brasil. Portanto, isso constitui uma forma de conflito assimétrico no qual a verdade é a maior ferramenta de dissuasão. Ela é volatilizada, segundo crenças individuais, a ser correspondida em pequenas parcelas nos acontecimentos diários, que reforcem no sujeito um viés de confirmação suficiente para que não haja espaço reflexivo para as informações circulando, apenas direções, instruções. Ao sujeito, o que vale é a construção de uma visão de mundo que se valide constantemente.

Está aí o ponto mais crucial de uma guerra informacional: fazer o sujeito crer cada vez mais intensamente em uma realidade forjada. Afinal, a lavagem cerebral é quase uma lobotomia: a cognição é alterada de tal maneira que se torna quase impossível ao sujeito conhecer em profundidade sua própria realidade, ou reconhecer sua condição de cafetinagem (Rolnik, 2018). Isso implica em fazer com que o conteúdo seja internalizado no sujeito como objeto ideal a ser perseguido através do movimento. Isso se chama “estratégia hipodérmica”. As bombas semióticas, entretanto, operam de maneira diferenciada, e tem como objetivo central causar disrupção informacional, promovendo um acontecimento comunicacional.

Bombas semióticas não operam por convencimento ou argumentação, mas por percepção e sedução. Por isso, esses artefatos bélicos seriam muito mais sofisticados do que slogans publicitários que trabalham por repetição e condicionamento. Bombas semióticas são intervenções pontuais que operam por choque para criar uma consonância e um “clima de opinião”. É quando a bomba se transforma em acontecimento comunicacional. (Ferreira, 2021, p. 6)

Tal efeito disruptivo é realizado interferindo no *continuum* midiático, produzindo uma onda de choque que perdura durante dias ou semanas. Não se trata efetivamente sobre a mensagem, mas sim sobre o efeito na percepção dos indivíduos, alterando a forma de compreensão dos eventos através de uma mutação desencadeada pelo acontecimento. Ou seja, não faz apelo a uma cadeia lógica de raciocínios segundo o qual o observador poderá inferir sobre um determinado acontecimento; mas sim bombas projetadas para causar disrupção da percepção e, portanto, alteração dos significados. “São bombas destinadas não à razão, mas à percepção” (Ferreira, 2021, p. 5).

Neste contexto, as qualidades do observador determinam as condições iniciais do sistema a ser caotizado, e merecem grande atenção. Abandonando o receptor como figura deslocada da história e da cultura, assumimo-lo como sujeito com local de representação determinado por sua posição no espaço e no tempo (Lima, 2015). Devemos,

também, compreender que os significados sociais são produzidos por agenciamentos coletivos de enunciação e assim estão sujeitos às plataformas nas quais essas interações sociais acontecem. Se antes tais agenciamentos possuíam restrições espaciais, sabemos hoje que a localização geográfica de usuários que postam sobre acontecimentos influencia pouco nas suas opiniões, visto que a narrativa dos acontecimentos perpassa uma esfera nacional e global. Portanto, os agenciamentos que se operam no digital promovem mudança qualitativa na construção social de significados, o que implica que tal estrutura cibernética pode ser facilmente cooptada no movimento de uma revolução colorida.

O caos gerado por uma bomba semiótica possui controle total das condições iniciais do sistema, visto que ela mesma instaura o caos, e, portanto, tem capacidade de guiar as reações e percepções do acontecimento em virtude de uma visão de mundo, ou ideologia de algum movimento. Portanto, coloca-se o sujeito em estado de primeiridade. Isto corresponde ao estado de apreensão sensorial, por assim dizer; estamos falando do primeiro momento do contato com o signo, o que implica qualidade pura, relação unívoca do objeto para com o intérprete. O sujeito está a perceber as diferenças, e a fazer diferença delas. A bomba semiótica procede por deixar os sujeitos em estado catatônico, ansiosos pelos próximos capítulos da história. Isso permite guiar o percurso do pensamento lógico, e esta apreensão de signos é somente o primeiro passo.

A secundidade compete à relação, que chamamos significação. Contudo, o processo de secundidade pode demorar, pode ser rápido, dependendo da conjuntura de signos apreendidos dentro de um mesmo significante. É o processo de compreensão e assimilação que o indivíduo passa. A beleza de uma inteligência coletiva (Lévy, 2003b), em rede, é de que todo o processo pode ser televisionado, retirado dos fóruns, aplicativos de mensagens e outras plataformas digitais, e publicizadas: uma secundidade coletivizada, plataformizada.

A terceiridade é a consolidação dos significados tanto na escala individual quanto social. Procede pela elaboração de um consenso segundo o qual o acontecimento será interpretado. E no pensamento coletivo, a conclusão também é coletivizada. Portanto, bombas semióticas podem ser utilizadas como método de persuasão e convencimento da opinião pública frente a determinados acontecimentos pelo procedimento semiótico de chocar, explicar e depois concluir e apontar valores.

Podemos aproximar o social caotizado ao modelo de transição entre atratores caóticos do Évolon (Mende, 1981; Vieira, 2015), cujas fases são as a seguir: **rompimento**, a desestabilizar a percepção do indivíduo; **preparação** do público para adequar sua percepção ao que se deseja; **expansão** das opiniões favoráveis pelos agenciamentos coletivos em rede, ou *likes* e compartilhamentos; **transição** da opinião pública como um todo para o novo modelo de significante; **maturação** da nova opinião, segundo novos princípios reguladores e variáveis; e em seguida novo **clímax**, quando tal opinião ficar velha o suficiente para ser descartada e substituída. Tal aproximação é meramente conceitual, transpondo a organização das fases entre atratores caóticos à formação da opinião pública através das mídias.

O caos que se instaura hoje é metrificado através de diversos sensores nos celulares, nas medições das redes sociais de tempo e engajamento. Assim, as consequências mais prováveis de aumentar a energia de um sistema (ponto de inflexão) é que uma hora ele vai passar pelo caos (cascata de inflexões) antes de restaurar a ordem dentro de um novo conjunto de atratores. Os simulacros são como guias, âncoras que permitem ao sujeito se situar no caos do acontecimento comunicacional. Como Korykbo bem pontua, é o caos armatizado.

Utilizaremos a frase formulada por Carl Von Clausewitz, uma referência clássica da antropologia militar, como uma forma de abordagem conceitual: “a guerra é apenas uma extensão da atividade política; que ela não é de modo algum autônoma” (Clausewitz, 2014, p. 718). Tanto guerra como política tratam da vontade e intenção dos atores. E de certo modo, ambos buscam subjugar seus oponentes para fazer valer suas vontades. Dessa relativização da guerra e da política como continuação uma da outra, podemos compreender que tal natureza do confronto acaba por operar na incongruência de desejos: não somente um desrespeito e conseqüente apagamento da vontade do outro, mas um verdadeiro aniquilamento. Na incapacidade de lidar com a diferença, naturalizamos o ódio. Ou seja: são os possíveis que os indivíduos enxergam como futuro e que são incongruentes e desencadeiam uma reação de ódio e repulsa.

O que se observa, hoje, em detrimento da mediação de quase tudo por plataformas online, é que o digital se parece com uma arena política, em que pessoas de todos os lados, de todas as convicções e projetos lutam pelo seu like, pelo seu engajamento, pela sua atenção (Empoli, 2019). Até mesmo se desenvolvem mecanismos para extrair uma mais-valia comportamental (Zuboff, 2019) através do uso de algoritmos que acabam por viciar o sujeito pela produção de dopamina ao receber os conteúdos e validação por pares. E neste fluxo de informação que consumimos diariamente, há uma luta nos bastidores para ver quem aparecerá em que ordem no seu *feed*.

A guerra, assim como a política, acabou por se alastrar por todos os lados do digital. De fato, o ser social devém político por sua ontologia mesma, mas há uma politização de absolutamente qualquer assunto, como se todo acontecimento tivesse ao menos duas visões opostas. Cada lado lutará pela defesa de sua verdade, sem que haja, ao

final, um vencedor. Guerra infinita. Assim, o que se observa é que todo acontecimento se transforma em munição de um conflito a surgir. E isso pode ser feito em escala global. Sujeitos expectantes observam os acontecimentos comunicacionais em suas arquibancadas, torcendo para que a narrativa rume para seu lado da história. E quando guerra e política convergem, podemos ver a epítome da animosidade, a ponto da cobertura dos grandes veículos de comunicação concentrarem toda a sua atenção para noticiar o conflito.

O que se observa no atual conflito da Ucrânia (Fernandes, 2022) é uma cisão de narrativas, da mesma forma que a Cortina de Ferro dividiu ocidente e oriente, hoje, estamos divididos entre OTAN e integração do sul global pelo BRICS. Trata-se do poder da narrativa, de quem está ganhando a guerra. Este conflito por procuração se desenrola como algo existencial: entre uma ordem unipolar e outra multipolar. Mas não há necessidade de o sujeito compreender tamanha complexidade sobre os acontecimentos, o que basta saber é quem é o inimigo e quem é o amigo. Lembramos o brilhantismo de Orwell ao descrever um mundo dividido entre três potências, das quais fora a sua própria, temos uma inimiga e outra amiga. E não importa qual é qual, o que importa é o motivo, o ícone da ideologia. Isso implica que o conflito ocorre em terreno, físico, guerra convencional, e nas frentes digitais: conflito não-convencional, determinado pelo cooptação do imaginário.

Mas tal fenômeno também pode ser avistado nas disputas políticas. Giuliano da Empoli (2019) descreve como, ao redor do mundo, diversas pessoas se apoderaram dos métodos estatísticos de engajamento e convencimento e conseguiram vencer votações manipulando o imaginário das pessoas e a opinião pública. Isto se faz pela cooptação do movimento e dos acontecimentos ao longo do tempo. Assim, somos facilmente subsumidos pelo aparato do capital financeiro aliado ao liberalismo (neoliberalismo) enquanto engrenagens: funcionamos de acordo com coordenadas emanadas de nossos dispositivos móveis. Vire à direita.

Isto implica pensar, primeiramente, que a informação deixou de assumir caráter de verossimilhança, tendo uma hiperrealidade própria e coerente com a percepção macroscópica do sujeito, e se tornou uma tecnologia a favor de interesses e poderes capazes de manipular a informação. Em segundo momento, que a verdade se transformou no próprio viés de confirmação: relativizada ao máximo, ela corresponde às crenças, e não mais aos fatos. Mas tal operação só é possível pelo distanciamento entre emissor e receptor das mensagens, ou então entre acontecimento e expectador: como confirmar? Isso implica assumirmos os pessimismos de Baudrillard e nos mergulharmos de cabeça nos simulacros.

No paradigma da cibernética, o controle é essencial para atingir seus objetivos. Então fazemos uso das tecnologias, as mesmas que servem para conectar pessoas, para também monitorá-las, e então compreendê-las de uma forma que nem elas se compreendem. Somos cooptados porque a estatística não mente: a verdade matemática, lógica, raramente tende a falhar. São métodos científicos que levaram à manipulação inaudita dos sujeitos, confirmando a hipótese do tecnofeudalismo: uma economia digital com base na servidão por dívida (Durand, 2020). O que resta da política em um paradigma algorítmico? Reduzida apenas a números, a vontades majoritárias; são variáveis que não condizem com o *modus operandi* da história humana.

Isto implica que o processo social de progresso cultural está desvirtuado em seu cerne. Não mais conseguimos nos engajar no progresso histórico da cultura ocidental porque já sabemos que seus fins foram revelados em Auschwitz (Flusser, 1994) quando se transformou o ser humano em objeto, e o resto é somente simulacro deste acontecimento: guerras, operações psicológicas. São fruto do uso perverso de tecnologias, ou antes, tecnologias para controlar e matar. Repetimos os mesmos erros de maneira mais perversa: permitimos que a tecnologia tome controle dos processos sociais.

O estatuto da verdade em tempos híbridos

A noção de hibridização acarretada pelo conceito de guerra híbrida implica também nas mescla das esferas do público-privado, paz-guerra, lugar-tempo. Isto produz uma completa relativização do conceito de verdade, a partir da ideia de uma alteração qualitativa no próprio processo social de validação das informações. O que antes era um processo custoso, que demandava tempo e espaços de discussão, hoje é delimitado por diversas variáveis flexíveis e perfeitamente manipuláveis nas plataformas online, consonância de opiniões entre o indivíduo e seus pares, bem como a noção de credibilidade de um veículo de notícias ou persona pública. A própria noção de verdade pode ser compreendida de uma maneira simples quando analisada da perspectiva daquele que a diz. Paresia, analisada por Foucault (1985), remete ao dizer verdadeiro através de um respeito a uma postura pessoal sobre as consequências de se dizer aquilo em determinado contexto. A verdade assume, assim, uma figura moral daquele que se vê obrigado a persegui-la em suas ações e enunciações em detrimento de possíveis retaliações. Uma verdade contra a mentira do mundo.

Por isso, a verdade tem relação íntima com as formas de governabilidade e gestão caracteristicamente empregadas nas sociedades ocidentais. Contudo, o fenômeno das redes dissipa tal conceituação ao oferecer um novo substrato ontológico para a informação, que agora corre livre em espaços e tempos infinitos. Dentro do espectro da guerra híbrida de caos armatizado, quanto mais verdades se constituírem, melhor será, visto que o que se espera é produzir contradições, inundar o sujeito com tantas variações da verdade que ele sequer é capaz de julgar qual tem mais caráter verdadeiro – seja científico, teológico, enfim.

O poder da verdade, hoje, se coloca sobre os números de engajamento. Portanto, a verdade per se, com fim em si mesma, se tornou meramente uma métrica. Quantas verdades, e qual a que mais engaja indivíduos? A política quântica referenciada por Empoli (2019) se dá por estas bases ideológicas. A verdade se transforma em instrumento. Pierro Leirner (2020), ao introduzir o conceito de cismogênese, de Gregory Bateson, baseado em outros dois (duplo vínculo e retroalimentação), apresenta uma ferramenta metodológica que permite que compreendamos o papel da verdade na atualidade. A cismogênese é produzida socialmente através do processo de diferenciação individual, na qual um comportamento de ‘A’ produz em ‘B’ uma resposta para a qual existe um duplo vínculo, e na dinamicidade das relações os comportamentos se retroalimentam, gerando esta dependência mútua que tende a produzir extremos. Ou seja, já não importa mais o que se diz e como se diz em sua correspondência com verdades, mas sim as produções decorrentes de tais fabricações. É sobre a relação que o indivíduo estabelecerá com a verdade em questão. Seja defensor de ‘A’ ou ‘B’, ambos estão engajados no mesmo movimento de cismogênese que pode levar a explosão de uma bomba semiótica.

Somos todos levados a buscar a verdade para fundamentar nosso ser-estar no mundo (dasein), para guiar nossas percepções. Resgatando mais uma vez o loop OODA, a verdade se situa na linha de frente. Observa-se sempre a partir de um conjunto de valores e saberes pré-concebidos, e, portanto, as verdades devem se conformar às mais diversas formas de ver o mundo, ao mesmo tempo que devem ser chamativas, cativar o olhar para gerar engajamento. E, por fim, que tal informação permaneça ativa na cabeça da pessoa. Isso implica que ela poderá utilizar tal informação como fator de orientação no mundo. Entramos na ordem do signifiante: são as concepções secundárias, portanto processuais e contíguas/contínuas, que o sujeito elabora para que ele seja capaz de inferir significados, ou seja, determinações, decisões. De repente o sujeito está contribuindo com a causa sem ter a menor noção disso. Isso indica que o movimento adquiriu controle sobre o loop OODA do sujeito.

Importante ressaltar que a latência entre acontecimento e projeção da informação fabricada é determinante para que a interferência no loop seja eficaz. Há, portanto, uma corrida informacional para que as postagens nas redes sociais sejam feitas antes que possível, para serem os primeiros a oferecerem uma visão sobre os acontecimentos. Isso implica que dentro do projeto da revolução colorida, isto já está calculado e preparado de antemão e, portanto, certamente engajará os indivíduos ao movimento. Mas isso põe a questão da contra efetuação desta guerrilha informacional. Pierro Leirner (2020) coloca como solução o salto de um loop inteiro no processo cognitivo (guerra cognitiva), ou seja, estar na frente dos acontecimentos; ou então propor um acontecimento diferente que mobilize e cative os sujeitos para fora de uma retroalimentação do movimento da revolução em direção à sua contra efetuação. Se torna um conflito pela atenção dos sujeitos.

Devemos reconhecer, inclusive, que a instrumentalização das redes e veículos de notícias e de todo o ecossistema digital já foi apropriado por estas tecnologias da guerra. Existe, portanto, uma sinergia entre a noção de guerra híbrida como forma de exercício de controle através do caos armatizado para realização de vontades – sejam individuais, institucionais, do império ou da multidão – e as áreas do conhecimento científico que desenvolvem métodos para esse novo terreno de conflito: o digital. De fato, há uma verdadeira disputa pela atenção dos sujeitos a todo o momento, e os mais diversos atores digladiam assimetricamente pelo poder de influência sobre nós. O que gostaríamos de propor aqui é que entramos em um paradigma segundo o qual há um uso das plataformas digitais, como meios de quase tudo, para influenciar a opinião pública de uma nação. O que não fica claro é quanto as plataformas são coniventes com tais procedimentos.

Queremos frisar a importância de tal reconhecimento de cenário de guerra perpétua emplacada sobre os meios de comunicação e informação dos quais fazemos uso diário. Isso implica que a própria ontologia da informação foi alterada. Nos aproximamos de tecnoimagens (Flusser, 2007, 2002), que podem ser resumidas como conjuntos de informações fabricados segundo tecnologias da comunicação, imagética, computação, entre outras necessárias ao processo de acesso à informação, bem como produzida segundo toda uma ordem de significação. Ou seja, são da ordem da percepção e cognição, para serem de alta eficácia em interpretação, persuasão e convencimento, gerando assim o tão esperado engajamento. E, se tem imagens, é real. Embora consigamos fabricar virtualmente qualquer tipo de imagem por computação gráfica e técnicas de inteligência artificial, com poucos métodos de distinção entre os modos de fabricação.

Isto implica que os valores que guiam a produção de informação não estão mais preocupados com a categoria da verdade, então verossimilhança entre representação e objeto, mas sim com os fins que a informação, enquanto meio, poderá produzir: função apelativa de linguagem. E nenhuma verdade é irrefutável, pois segundo uma rede complexa de ‘fatos alternativos’, o sujeito poderá construir seu viés de confirmação sobre os simulacros, e, portanto, escolher em qual Matrix viver.

Referências

- BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Editora Relógio d'Água, 1991.
- BRZEZINSKI, Z. **A Geostrategy for Eurasia**. *Foreign Affairs*, 76(5), 50–64., 1997. doi:10.2307/20048199
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia II**, Vol 5. Rio de Janeiro: Editora 34, 2012
- DURAND, C. **Techno-feodalisme: critique de l'économie numérique**. Paris: Zones, 2020
- EMPOLI, G. D. **Engenheiros do Caos**. São Paulo: Editora Vestígio, 2019.
- ENGDAHL, W. **Manifest Destiny: Democracy as cognitive dissonance**. Wiesbaden: Minebooks, 2018.
- FERREIRA, W. Bombas semióticas: o acontecimento comunicacional na guerra híbrida. v.1 (2021): Edição inaugural da **Revista Intertrans**. Disponível em: <http://revistas.hcte.ufrj.br/index.php/intertrans/article/view/253>. Acesso em 19/05/2022.
- FERNANDES, R. A Guerra Híbrida no século XXI: o caso da Ucrânia em 2013/14. **Revista de Geopolítica**, v. 13, nº 4, p. 1-18, out./dez. 2022. Disponível em: <http://www.revistageopolitica.com.br/index.php/revistageopolitica/article/view/420>. Acesso em 12/07/2023.
- FLUSSER, V. **O mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FLUSSER, V. **Para além das máquinas**. Tradução por Gustavo Bernardo, do artigo ‘Más allá de las máquinas’, do livro *Los Gestos*. Barcelona: Herder, 1994, versão espanhola do livro de Villém Flusser *Gesten*. Dusseldorf. Bollmann, 1991. Disponível em: http://www.geocities.ws/vilemflusser_bodenlos/textos/PARA_ALEMDASMAQUINAS.pdf. Acesso em 28/07/2020.
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade III: o cuidado de si**. Rio de Janeiro: Graal, 1985
- GUATTARI, F. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Claudio Leão – São Paulo: Editora 34, 1992.
- KORYBKO, A. **Guerras híbridas: a abordagem adaptativa indireta com vistas à troca de regime**. São Paulo: Editora Expressão Popular, 2018.
- LEIRNER, P. **O Brasil no espectro de uma guerra híbrida: militares, operações psicológicas e política em uma perspectiva etnográfica**. São Paulo: Alameda, 2020.
- LÉVY, P. **O que é o virtual**. Col. Trans, São Paulo: Editora 34, 2003a.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4.ed. São Paulo: Loyola, 2003b.
- LIMA, V. **Cultura do silêncio de democracia no Brasil: Ensaios em defesa da liberdade de expressão (1980-2015)** – Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2015.
- MENDE, W; PESCHEL, M. Structure-building phenomena in systems with power-product forces. In: Haken, H. (ed.) **Chaos and Order in Nature**. Berlin: Springer-Verlag, 1981, p. 196- 206.
- PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ROLNIK, S. **Esferas da Insurreição: notas para uma vida não cafetinada**. São Paulo: n-1 Edições, 2018.
- VIEIRA, J. **O universo complexo e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Rizoma editoria, 2015.
- ZUBOFF, S. **The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power**. New York: Public Affairs, 2019.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Bem como apoiado através da bolsa Fapesp (Processo: 2022/08397-6) e bolsa CNPq de Produtividade.

Sobre os autores

Rodrigo Malcolm de Barros Moon

rodrigo.moon@unesp.br

Designer, doutor em mídia e tecnologia pela FAAC-UNESP. Pesquisador em linguagens, com enfoque na interseção entre semiótica, comunicação, artes e ciências humanas. Professor no centro universitário EDUVALE de Avaré no curso de publicidade e propaganda. Atualmente interessado pelas novas linguagens digitais e a reverberação nas esferas humanas, com foco na transdisciplinaridade da inteligência artificial

Maria Cristina Gobbi

crisrina.gobbi@unesp.br

Pesquisadora Livre-Docente pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Bolsista de Produtividade do CNPq. Bolsista Fapesp (Processo 2022/08397-6). Professora Associada da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru, do Departamento de Jornalismo e no programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia.

Recebido em: 25/09/2023
Aprovado em: 21/08/2024

Editoras Responsáveis:
Marialva Barbosa e Sonia Virgínia Moreira



Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC- BY). Os autores retêm todos os direitos autorais, transferindo para a Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação o direito de realizar a publicação original e mantê-la sempre atualizada.