

A Cultura Indefinida e seus impactos

The Undefined Culture and its impacts

COELHO, Teixeira. **E-Cultura: A Utopia Final**. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural, 2019, 264 p.

*Lara Rafaelly Gomes*¹

Em meio às tantas perguntas e informações lançadas sobre a realidade atual, construída a partir de inovações tecnológicas, o pesquisador José Teixeira Coelho apresenta em *E-Cultura, a Utopia final - Inteligência Artificial e humanidades*, novas concepções sobre cultura, sujeito e comunicação, destacando seus efeitos na vida cotidiana. O livro foi publicado no ano de 2019 pela Editora *Iluminuras e Itaú Cultural*, incluindo o *Olho de Hal*, personagem do filme *2001: Odisseia no Espaço* (1968) como referência introdutória na capa.

O texto percorre pelas principais condições que fundamentam a nova cultura nomeada como *E-Cultura* e suas possíveis causas num futuro mais próximo do que se imagina. Assim como refere-se o autor num diálogo introdutório com os leitores, esta obra é proposta aos pesquisadores e interessados em Inteligência Artificial (IA) e tecnologias que desenvolvem, cada vez mais, situações a serem (re)pensadas pelos humanos e suas noções de cultura e humanidade. Assim, em meio às 264 páginas, o livro é composto por cinco títulos - incluindo as referências - fragmentados por subtítulos.

As culturas abarcam práticas sociais de povos, que preservam e (re)modelam diferentes costumes, sendo responsáveis por crenças e modos de viver de uma pessoa. Graças aos desenvolvimentos tecnológicos e computacionais, encontram-se hoje esses conjuntos culturais situados num mesmo ambiente, conhecido como mundo cibernético/tecnológico ou *internet*.

¹ Graduada em Letras - Português e Inglês pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS. ORCID: [0000-0002-5255-3091](https://orcid.org/0000-0002-5255-3091). E-mail: lararafaellygomes@gmail.com.



A Cultura Indefinida e seus impactos

Lara Rafaelly Gomes

Surge então, a *E-Cultura*, uma nova concepção de cultura, construída a partir das sociedades anteriores, mas diferenciando-se por ser mais acessível e muito intrigante. Assim como as outras, essa cultura é fundamentada a partir de diferentes linguagens, e formada ao todo por vinte e quatro figuras de linguagem computacional interdependentes. Ou seja, significados independentes, como realidade virtual, por exemplo, que relacionam-se uns com os outros para formar as relações, valores, sujeitos e meios da E-Cultura.

A inteligência artificial é representada nas Artes, Literaturas e Ciências como algo “novo” e “diferente”, e, de fato, a realidade do século XXI é recheada de máquinas, algoritmos e tecnologias cada vez mais desenvolvidos, rápidos, flexíveis e adaptáveis. Os algoritmos, por exemplo, estão presentes desde os sites, Apps e redes sociais como *Facebook* e *Whatsapp*, até fora das telas, como os treinados para analisar infrações nos julgamentos de fóruns. Essas IAs são projetadas para fins específicos, mas podem extrapolar suas barreiras, manipulando e influenciando os sujeitos/usuários para outros caminhos, como compartilhamento de *fakenews*, divisões políticas, consumo de produtos em extremo e outros fatores.

Apesar dos grandes progressos e interações que foram desenvolvidos ao longo dos anos, muito há de se questionar sobre os efeitos negativos que estão e poderão ocorrer no futuro envolvendo as IAs. O valor das coisas e das pessoas é uma das condições fundamentais para pensar sobre a E-Cultura, uma vez que o corpo social é construído a partir de valores muitas vezes excludentes e tradicionais.

Os sujeitos da era virtual, que acompanham ao mesmo tempo os antigos e os novos valores, estão em desvantagem em relação às máquinas. Isso, porque os homens são fundamentados por experiências (práticas e subjetivas) e com o desenvolvimento das máquinas, as práticas passam a ser empregues à IA, como compras, comidas, transportes, dentre outras tarefas. Os sujeitos da E-Cultura são exteriores e distantes de tudo e todos, controlados por suas próprias produções, e essa noção não está longe da realidade de hoje.



A Cultura Indefinida e seus impactos

Lara Rafaelly Gomes

O texto articula-se muito bem com vários filmes, livros e músicas. O documentário *O dilema das redes*, produzido pela *Netflix* em 2020, trata sobre a influência e manipulação dos algoritmos nas vidas das pessoas, que não conseguem desprender-se das tecnologias e redes, e quem não possui um aparelho tecnológico (*Smartphone*) é considerado como “desinformado”, “invisível” ou até mesmo “louco”. Segundo Coelho (2019) muitas pessoas são incapazes de viver suas próprias vidas, o que significa que elas estão mais presas aos celulares e computadores, como também aparece no documentário, que não conseguem mais olhar em volta e ver o que realmente está acontecendo fora das telas. Ao mesmo tempo em que tudo está conectado, as relações e interações vão morrendo a cada dia, e esse é o sujeito que o autor prevê na E-Cultura.

Neste livro, o autor exemplifica os fundamentos e efeitos da E-Cultura com referências das humanidades e outras ciências, compondo argumentos e exemplos riquíssimos, que dialogam com o passado, presente e futuro ao mesmo tempo. Contudo, apesar de instigar a curiosidade e interesse de alguns leitores - os quais, provavelmente já estudaram ou leram algumas das obras citadas - muitos podem achar a estrutura um pouco densa e desinteressante, precisando ler o texto várias vezes para conseguir identificar o que o autor quer passar. Além disso, ele deixa clara a função da “Utopia” não como um sonho a ser realizado ou fantasiado, mas uma cultura em aberto, cheia de possibilidades - tanto boas, quanto ruins. De fato, a intenção do autor é fazer com que seus leitores abracem as diferentes áreas, para obter informações fora de suas “bolhas sociais”, para conhecer, investigar e questionar o papel da cultura, sujeito e tecnologia de sua realidade.

Referências

COELHO, Teixeira. **E-Cultura: A Utopia Final** – Inteligência Artificial e Humanidades. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural, 2019.

O DILEMA DAS REDES. Direção: Jeff Orlowski. Estados Unidos: Netflix, 2020 (1h 34 min.).

ODISSEIA NO ESPAÇO. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos, 1968/2001 (2h 44 min.).