

LABIRINTOS DO EU E DO OUTRO: ENTRE BORGES, PRÉ-SOCRÁTICOS E REDES DIGITAIS

LABYRINTHS OF THE SELF AND THE OTHER: BETWEEN BORGES, PRE-SOCRATICS AND DIGITAL NETWORKS

VANDA MARIA SOUSA

<https://orcid.org/0000-0002-7676-0853>

Doutora em Estudos de Cultura pela Universidade Católica Portuguesa / Faculdade de Ciências Humanas

Professora adjunta da ESCS - IPL

vsousa@escs.ipl.pt

RESUMO

Analizamos as redes sociais online como labirintos digitais, situando o sujeito na relação entre história, discurso e experiência. A navegação em ambientes digitais é compreendida como um processo histórico-discursivo em que posições de sujeito se constituem através de trajetórias não lineares e tecnologicamente mediadas. A análise mobiliza a metáfora do labirinto em Jorge Luis Borges, articulando-a com a tensão pré-socrática entre permanência e mudança, com a fenomenologia da experiência e da intersubjetividade e com a análise foucaultiana dos dispositivos históricos de saber-poder. A partir deste enquadramento, examinam-se as dimensões da corporeidade, da alteridade, da visibilidade, da liberdade e da mediação algorítmica. Conclui-se que as redes sociais online constituem arenas de tensão entre dispersão e construção de sentido, autonomia e condicionamento, reconhecimento e instrumentalização do outro. Propõe-se, assim, uma compreensão crítica da subjetividade digital como experiência simultaneamente vivida, relacional e historicamente configurada, sublinhando a necessidade de uma ética da atenção, da responsabilidade e da resistência perante os dispositivos que organizam a experiência contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: Redes sociais online; Labirinto digital; Fenomenologia; Ética da alteridade; Interação mediada;

ABSTRACT

We analyse online social networks as digital labyrinths, situating the subject at the intersection of history, discourse, and experience. Navigation in digital environments is understood as a historical-discursive process in which subject positions are constituted through non-linear and technologically mediated trajectories. The analysis draws on Jorge Luis Borges's metaphor of the labyrinth, articulating it with the pre-Socratic tension between permanence and change, the phenomenology of experience and intersubjectivity, and the Foucauldian analysis of historical dispositifs of power-knowledge. Within this framework, the article examines the dimensions of embodiment, alterity, visibility, freedom, and algorithmic mediation. It concludes that online social networks constitute arenas of tension between dispersion and the construction of meaning, autonomy and conditioning, and the recognition and instrumentalisation of the other. The article thus proposes a critical understanding of digital subjectivity as an experience that is simultaneously lived, relational, and historically configured, highlighting the need for an ethics of attention, responsibility, and resistance to the dispositifs that organise contemporary experience.

KEYWORDS: Online social networks; Digital labyrinth; Phenomenology; Ethics of alterity; Mediated interaction

“O jardim de veredas que se bifurcam é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo tal como Ts’ui Pên o concebia.”

(Borges, 2007, p. 91-92)

INTRODUÇÃO

As redes sociais online constituem um dos fenômenos mais significativos da contemporaneidade, não apenas pela sua dimensão tecnológica, mas sobretudo pelo profundo impacto que exercem sobre a experiência humana, a produção de conhecimento e a constituição das subjetividades. Muito para além de simples plataformas de comunicação, estes ambientes configuram espaços de interação, circulação de discursos, construção identitária e exercício de poder, onde as fronteiras entre presença e ausência, proximidade e distância, liberdade e controlo se tornam progressivamente mais difusas. A experiência digital deixou de ser um domínio periférico da existência para passar a integrar o próprio modo como os indivíduos percebem o mundo, estabelecem relações e constroem a sua compreensão de si mesmos e dos outros.

Pensar filosoficamente esta condição exige um enquadramento capaz de integrar diferentes níveis de análise. Nenhuma tradição teórica, por si só, consegue explicar a complexidade da experiência contemporânea das redes sociais online. Se, por um lado, a fenomenologia permite compreender o modo como o sujeito vive e experiencia o espaço digital, por outro, torna-se igualmente necessário considerar as condições históricas, técnicas e discursivas que moldam essa experiência e configuram formas específicas de subjetivação. É precisamente neste cruzamento entre experiência vivida e historicidade que se situa o presente estudo.

A metáfora do labirinto oferece um dos instrumentos conceptuais mais fecundos para compreender esta realidade. Não constitui apenas um espaço físico delimitado por corredores e bifurcações, mas uma figura epistemológica através da qual diferentes culturas procuraram representar a complexidade da existência humana. A metáfora do labirinto oferece um dos instrumentos conceptuais mais fecundos para compreender esta realidade. Desde a Antiguidade Clássica, o labirinto representa simultaneamente percurso, perda, conhecimento e transformação. Das tensões ontológicas formuladas pelo pensamento pré-socrático à reinvenção literária e filosófica do labirinto em Jorge Luis Borges, esta figura permite pensar a relação entre ordem e desordem, unidade e multiplicidade, permanência e mudança, finitude e infinito.

Na tradição pré-socrática encontram-se algumas das primeiras reflexões sobre a tensão entre permanência e mudança que continua a atravessar a experiência contemporânea. Heraclito (2002) concebe a realidade como fluxo permanente, afirmando que tudo se transforma continuamente, enquanto Parménides (2002) defende a unidade do ser e a impossibilidade da verdadeira mudança. Esta oposição fundadora permanece surpreendentemente atual quando observamos o funcionamento das redes sociais online. Também nelas coexistem estabilidade e transformação, continuidade e fragmentação, permanência dos arquivos digitais e incessante renovação dos fluxos informacionais. O sujeito digital encontra-se permanentemente colocado entre estas duas lógicas, navegando num espaço onde cada interação simultaneamente conserva vestígios do passado e produz novas possibilidades de futuro.

É, contudo, na obra de Jorge Luis Borges que a metáfora do labirinto adquire uma dimensão particularmente relevante para compreender os ambientes digitais contemporâneos. Em *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, o labirinto deixa de constituir uma construção arquitetônica para se transformar numa estrutura temporal e narrativa onde todas as possibilidades coexistem. Cada decisão abre novos percursos sem eliminar aqueles que ficaram por escolher, produzindo uma multiplicidade infinita de trajetórias possíveis. Em *A Biblioteca de Babel*, o labirinto assume a forma de um universo textual ilimitado, onde o excesso de informação torna praticamente impossível distinguir entre conhecimento e ruído. Estas narrativas antecipam, de forma notavelmente profética, algumas das características fundamentais das redes sociais online: abundância informacional, hiperligação permanente, multiplicação de percursos de navegação e aparente infinitude das possibilidades de escolha.

Neste sentido, o labirinto não é utilizado neste artigo apenas como metáfora literária. Constitui um verdadeiro operador epistemológico que permite compreender a organização dos ambientes digitais enquanto espaços simultaneamente materiais, simbólicos e discursivos. As plataformas digitais apresentam-se como estruturas labirínticas onde diferentes temporalidades, discursos, imagens, algoritmos e práticas sociais coexistem e se reorganizam continuamente. Cada clique, cada pesquisa, cada comentário ou partilha constitui uma bifurcação que modifica o percurso do utilizador e reconfigura a própria arquitetura da experiência.

É precisamente neste ponto que a fenomenologia se revela particularmente fecunda. Desde Husserl (2006), a fenomenologia procura compreender a experiência tal como ela é vivida, descrevendo a relação entre consciência, mundo e significado antes de qualquer explicação causal ou psicológica. A consciência é sempre consciência de alguma

coisa; encontra-se orientada para o mundo através da intencionalidade. A navegação nas redes sociais online não constitui, por isso, um conjunto aleatório de movimentos técnicos, mas uma sucessão de atos intencionais pelos quais o sujeito constrói percursos de sentido, estabelece relações e interpreta continuamente aquilo que encontra diante de si.

Merleau-Ponty (1999) aprofunda esta compreensão ao demonstrar que toda a experiência é necessariamente corporal. Mesmo quando mediada por ecrãs e dispositivos digitais, a percepção continua a ser uma experiência encarnada. O gesto de deslizar o dedo sobre um smartphone, a atenção dirigida para uma imagem, o ritmo da leitura ou a resposta emocional desencadeada por um vídeo constituem manifestações da corporeidade através da qual o sujeito habita o mundo digital. A experiência das redes sociais online não acontece fora do corpo; realiza-se precisamente através dele, reorganizando hábitos perceptivos, temporalidades e formas de atenção.

Heidegger (2012) permite ampliar esta perspetiva ao compreender o ser humano como ser-no-mundo. O sujeito nunca existe isoladamente, mas encontra-se sempre inserido num horizonte de relações, práticas e significados. As redes sociais online tornam particularmente visível esta condição. O utilizador não navega num espaço neutro, mas num ambiente permanentemente estruturado por relações com outros sujeitos, por dispositivos tecnológicos e por sistemas algorítmicos que condicionam as possibilidades da própria experiência. A existência digital constitui, assim, uma modalidade específica do habitar contemporâneo, em que o mundo técnico deixa de ser simples instrumento para passar a integrar o próprio horizonte da existência.

A fenomenologia contemporânea desenvolvida por Dan Zahavi (2014) reforça esta perspetiva ao demonstrar que a subjetividade nunca se constitui de forma isolada, mas sempre na relação com o outro. O sujeito reconhece-se enquanto sujeito porque é reconhecido por outros sujeitos, sendo a intersubjetividade uma condição originária da própria experiência. Nas redes sociais online esta dimensão torna-se particularmente evidente. Perfis, comentários, reações, partilhas e diferentes formas de interação constituem modalidades específicas de reconhecimento que reorganizam continuamente a construção da identidade. A presença do outro encontra-se inevitavelmente mediada por dispositivos técnicos, mas nem por isso deixa de desempenhar um papel constitutivo na formação do eu. A experiência digital revela, assim, novas modalidades de alteridade que exigem ser compreendidas para além das categorias tradicionais da comunicação interpessoal.

Todavia, a descrição fenomenológica da experiência vivida, embora indispensável, não é suficiente para compreender plenamente a condição contemporânea das redes sociais online. O sujeito que experiencia o mundo digital encontra-se permanentemente inserido em estruturas históricas, económicas, técnicas e discursivas que condicionam aquilo que vê, aquilo que pode dizer e até as formas através das quais se compreende a si próprio. É neste ponto que a obra de Michel Foucault se torna fundamental para o desenvolvimento da presente análise.

Importa, contudo, explicitar a natureza desta articulação. O presente artigo não pretende integrar Foucault na tradição fenomenológica nem sugerir que ambas as perspectivas partilham uma mesma concepção do sujeito. Pelo contrário, reconhece-se que uma parte significativa do pensamento foucaultiano (2007) constitui precisamente uma crítica às filosofias do sujeito que marcaram grande parte da tradição moderna. Enquanto a fenomenologia procura compreender a experiência tal como ela é vivida pelo sujeito, Foucault desloca a atenção para as condições históricas que tornam determinadas experiências possíveis e outras impensáveis. O sujeito deixa de ser concebido como fundamento universal do conhecimento para surgir como resultado de processos históricos de subjetivação produzidos através de práticas discursivas, instituições, tecnologias e relações de poder.

Esta diferença não constitui um obstáculo ao diálogo entre ambas as perspetivas; constitui precisamente a razão da sua fecundidade analítica. A fenomenologia permite compreender como o sujeito vive o labirinto digital; Foucault (2007) permite compreender como esse labirinto é construído, organizado e regulado. Enquanto Husserl (2006), Merleau-Ponty (1999), Heidegger (2012) e Zahavi (2014) descrevem a experiência da navegação, da perceção, da corporeidade e da intersubjetividade, Foucault evidencia os mecanismos históricos que distribuem a visibilidade, organizam os discursos, produzem normas e condicionam formas específicas de existência. Não se trata, portanto, de conciliar artificialmente duas tradições filosóficas distintas, mas de reconhecer que ambas operam em níveis analíticos diferentes e complementares.

Foucault (2007) demonstra que a própria ideia de sujeito constitui uma construção histórica, recusando qualquer compreensão universal ou trans-histórica da condição humana. Esta perspetiva impede que a experiência digital seja interpretada exclusivamente como fenómeno individual ou psicológico, remetendo-a para processos mais amplos de produção histórica das subjetividades. A noção de heterotopia, desenvolvida por Foucault (1984), oferece igualmente um instrumento particularmente fecundo para compreender as redes sociais online como espaços simultaneamente reais e

imaginários, onde coexistem temporalidades diversas, regimes diferenciados de visibilidade e formas contraditórias de presença. O ambiente digital constitui um espaço real de interação, mas simultaneamente um espaço representacional onde identidades são construídas, projetadas e permanentemente reorganizadas. Esta estrutura heterotópica permite compreender a coexistência entre liberdade e controle que caracteriza a experiência das plataformas digitais. As plataformas digitais podem ser entendidas como heterotopias contemporâneas, espaços onde liberdade e vigilância, proximidade e distância, exposição e invisibilidade coexistem permanentemente. A análise dos dispositivos disciplinares permite compreender que os mecanismos de monitorização, recomendação algorítmica, classificação e personalização presentes nas plataformas digitais prolongam novas modalidades de governação dos comportamentos, substituindo frequentemente formas explícitas de coerção por processos mais subtis de normalização.

Neste contexto, o labirinto digital deixa de representar apenas a multiplicidade de percursos disponíveis ao utilizador. Representa igualmente a complexidade dos dispositivos que orientam silenciosamente esses percursos. O algoritmo desempenha um papel análogo ao do arquiteto invisível do labirinto: não determina absolutamente todos os movimentos do sujeito, mas organiza as possibilidades de circulação, estabelece hierarquias de visibilidade, aproxima determinados conteúdos e afasta outros, produzindo trajetórias que se apresentam como livres, embora permanentemente condicionadas por sistemas técnicos cuja lógica permanece frequentemente opaca.

É precisamente nesta tensão entre experiência vivida e produção histórica da experiência que se situa o presente estudo. Borges oferece a estrutura metafórica capaz de pensar a complexidade dos percursos digitais; os filósofos pré-socráticos permitem compreender a antiga tensão entre unidade e multiplicidade que continua presente nos ambientes digitais; a fenomenologia descreve a forma como o sujeito experiencia corporalmente, temporalmente e intersubjetivamente esse labirinto; Foucault (2007) torna possível compreender os dispositivos históricos e discursivos que regulam essa experiência, produzindo formas específicas de subjetivação no interior das plataformas digitais.

Deste modo, o presente artigo propõe uma leitura interdisciplinar das redes sociais online enquanto labirintos digitais, articulando literatura, filosofia, fenomenologia e teoria social com o objetivo de compreender de que forma estes ambientes configuram novas experiências de navegação, novas modalidades de relação com o outro e novas formas de construção do sujeito contemporâneo. Pretende-se demonstrar que as redes sociais online não constituem apenas infraestruturas tecnológicas destinadas à

comunicação, mas espaços complexos de produção de sentidos, de organização das experiências e de exercício do poder, onde liberdade, visibilidade, identidade e alteridade são continuamente renegociadas.

Ao integrar a descrição fenomenológica da experiência com a análise histórica dos dispositivos de saber-poder, este estudo procura contribuir para uma compreensão mais ampla da cultura digital contemporânea, evidenciando que a experiência das redes sociais online se encontra simultaneamente enraizada na vivência concreta dos sujeitos e condicionada pelas estruturas técnicas, económicas e discursivas que organizam a comunicação na contemporaneidade.

EVOLUÇÃO FUNCIONAL DAS REDES SOCIAIS ONLINE: DA COMUNICAÇÃO TEXTUAL À EXPERIÊNCIA MULTICANAL

A evolução das redes sociais online não pode ser compreendida apenas como uma sucessão de inovações tecnológicas. A sua história corresponde igualmente à transformação das formas de perceção, de interação social e de produção da subjetividade. Cada inovação técnica alterou não apenas os modos de comunicar, mas também a maneira como os indivíduos experienciam o tempo, o espaço, a memória e a relação com o outro. Neste sentido, a evolução das redes sociais constitui simultaneamente uma história da tecnologia e uma história da experiência humana.

Os primeiros sistemas de comunicação em rede surgiram num contexto marcadamente científico e militar. A ARPANET, desenvolvida no final da década de 1960, tinha como principal objetivo assegurar a circulação descentralizada da informação entre centros de investigação, respondendo às exigências geopolíticas da Guerra Fria (Castells, 2003). Embora distante das atuais plataformas digitais, este projeto introduziu uma característica que permanece central: a organização da comunicação através de redes distribuídas, substituindo progressivamente os modelos lineares e hierárquicos que haviam dominado os meios de comunicação de massa durante grande parte do século XX.

Foi, contudo, apenas no final da década de 1970 que começaram a surgir formas de comunicação mais próximas daquilo que hoje entendemos por redes sociais online. A criação da Usenet, em 1979, permitiu o desenvolvimento de comunidades organizadas em torno de interesses comuns, inaugurando uma lógica comunicacional baseada na participação coletiva, na circulação horizontal da informação e na construção colaborativa do conhecimento (Rheingold, 1996). Os Bulletin Board Systems (BBS), que se difundiram durante a década seguinte, aprofundaram esta dinâmica, possibilitando a criação de perfis rudimentares, listas de contactos e espaços permanentes de discussão.

Apesar da simplicidade técnica destes ambientes, encontravam-se já presentes alguns dos princípios estruturantes das atuais plataformas digitais: identidade online, pertença comunitária e interação em rede.

Durante este período, a comunicação permanecia predominantemente textual e assíncrona. O tempo da interação era relativamente lento, permitindo que as mensagens fossem lidas, respondidas e arquivadas sem a pressão da instantaneidade que caracteriza o ecossistema digital contemporâneo. A experiência do utilizador aproximava-se ainda da leitura e da escrita tradicionais, favorecendo processos de reflexão relativamente prolongados. A própria arquitetura destas plataformas remete para uma lógica mais próxima da biblioteca do que do fluxo contínuo de informação que caracteriza atualmente as redes sociais online.

A criação do SixDegrees, em 1997, representou uma transformação decisiva neste percurso. Pela primeira vez, uma plataforma integrava de forma sistemática três elementos que se tornaram estruturantes das redes sociais contemporâneas: a construção de um perfil pessoal, a possibilidade de estabelecer listas de contactos e a navegação através das relações existentes entre diferentes utilizadores (Boyd & Ellison, 2007). Mais do que uma inovação tecnológica, esta plataforma inaugurou uma nova forma de representar a vida social. A própria metáfora da rede deixava de pertencer exclusivamente ao domínio da sociologia para passar a constituir uma experiência quotidiana dos utilizadores.

A década seguinte assistiu ao desenvolvimento acelerado da chamada Web 2.0, marcada pela emergência de plataformas como Friendster, MySpace, Hi5, Orkut e, posteriormente, Facebook. Estas redes deixaram de privilegiar apenas a circulação de mensagens para favorecer igualmente a exposição pública da identidade. A construção do perfil transformou-se num exercício permanente de autorrepresentação, aproximando-se daquilo que Goffman (2012) descreveram como gestão da impressão na vida quotidiana. O sujeito digital passou progressivamente a construir narrativas públicas sobre si próprio, seleccionando imagens, preferências, relações e acontecimentos que funcionavam como elementos constitutivos da identidade social.

Esta transformação coincidiu igualmente com aquilo que Jenkins (2006) designa por cultura da convergência. Os utilizadores deixaram de desempenhar exclusivamente o papel de consumidores de informação para assumirem também funções de produção, circulação e reformulação de conteúdos. O conceito de *prosumer*, desenvolvido por Tapscott e Williams (2010), exprime precisamente esta fusão entre produção e consumo que caracteriza os ecossistemas digitais contemporâneos. A comunicação deixa de

obedecer a modelos verticais para assumir uma lógica reticular, colaborativa e permanentemente reconfigurável.

A introdução progressiva da imagem, do vídeo e, posteriormente, dos dispositivos móveis modificou profundamente a própria natureza da experiência digital. Plataformas como Facebook, Instagram, Snapchat e TikTok não representam apenas diferentes aplicações informáticas; correspondem a formas distintas de organizar a atenção, a memória e a percepção. A centralidade crescente da imagem alterou significativamente os processos de construção do significado, privilegiando formas de comunicação cada vez mais rápidas, intuitivas e emocionalmente orientadas.

Esta transformação aproxima-se daquilo que Merleau-Ponty (1999) descreve como reorganização da experiência perceptiva. A interação digital deixa de depender exclusivamente da leitura textual para envolver gestos corporais específicos — deslizar, ampliar, tocar, percorrer — que passam a integrar a própria experiência do conhecimento. O corpo continua presente, mas aprende novas formas de habitar o mundo através das interfaces digitais. O espaço da comunicação deixa de ser apenas simbólico para se tornar igualmente tátil, visual e cinestésico.

Ao mesmo tempo, a evolução tecnológica introduziu um elemento que distingue radicalmente as plataformas contemporâneas das primeiras comunidades digitais: a centralidade dos algoritmos. Nas primeiras redes, os percursos eram determinados maioritariamente pelas escolhas conscientes dos utilizadores. Atualmente, uma parte significativa da navegação encontra-se organizada por sistemas automáticos de recomendação que selecionam conteúdos, estabelecem prioridades de visibilidade e antecipam interesses individuais. A arquitetura das plataformas deixa, assim, de ser apenas tecnológica para assumir uma dimensão epistemológica, condicionando aquilo que pode ser visto, lembrado ou esquecido.

É neste contexto que a metáfora do labirinto adquire particular pertinência. Diferentemente dos labirintos clássicos, cuja estrutura permanecia fixa e conhecida pelo seu arquiteto, o labirinto digital caracteriza-se por uma permanente reconfiguração. Cada interação modifica parcialmente o percurso seguinte, produzindo trajetórias personalizadas cuja lógica permanece invisível para o próprio utilizador. O algoritmo funciona como um arquiteto silencioso que reorganiza continuamente os caminhos disponíveis, criando uma experiência simultaneamente singular e compartilhada.

A descrição de Borges revela aqui uma surpreendente atualidade. Tal como em *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, cada decisão não elimina as restantes possibilidades, mas gera novas ramificações que multiplicam indefinidamente os

percursos possíveis. A navegação digital deixa de ser linear para assumir uma estrutura reticular, caracterizada por conexões múltiplas, bifurcações permanentes e relações imprevisíveis entre conteúdos aparentemente distantes.

Paralelamente, o desenvolvimento da inteligência artificial e da personalização algorítmica transformou profundamente a relação entre utilizador e plataforma. As redes sociais deixaram de responder apenas às escolhas conscientes dos indivíduos para anteciparem preferências, sugerirem percursos e modelarem progressivamente hábitos de atenção. Tal como observa Zuboff (2020), a economia contemporânea da vigilância converte os comportamentos quotidianos em matéria-prima para sistemas de previsão e modulação das ações futuras. A experiência do sujeito passa, assim, a ser simultaneamente produzida e monitorizada pelas próprias infraestruturas técnicas que tornam possível a comunicação.

É precisamente neste ponto que a perspetiva foucaultiana se revela indispensável. Se a fenomenologia descreve a forma como o sujeito experiencia o labirinto digital, Foucault permite compreender os dispositivos históricos de saber-poder que organizam silenciosamente essa experiência (2007). As plataformas digitais não constituem espaços neutros de circulação da informação; configuram regimes específicos de visibilidade, classificação e normalização, onde liberdade, vigilância e produção da subjetividade coexistem de forma permanente.

Assim, a evolução funcional das redes sociais online não deve ser interpretada apenas como um percurso técnico que conduz da comunicação textual aos ambientes multimédia. Trata-se, sobretudo, da transformação progressiva das formas contemporâneas de experiência, através da qual o sujeito passa a habitar um espaço simultaneamente comunicacional, tecnológico, político e existencial. É neste novo labirinto que se torna necessário compreender como a relação com o outro, consigo próprio e com o mundo é continuamente reorganizada pelas dinâmicas da cultura digital.

A INTERSUBJETIVIDADE E O OUTRO NO LABIRINTO DIGITAL

Se o labirinto digital pode ser compreendido como uma metáfora da experiência contemporânea, essa experiência nunca é exclusivamente individual. O sujeito não percorre sozinho os múltiplos caminhos que as plataformas digitais colocam à sua disposição; fá-lo sempre em relação com outros sujeitos, ainda que essa relação seja profundamente mediada por dispositivos tecnológicos, algoritmos e formas específicas de representação. A questão da intersubjetividade assume, por isso, um lugar central na compreensão filosófica das redes sociais online. Habitar o espaço digital significa

igualmente aprender novas formas de encontrar o outro, de ser reconhecido por ele e de construir a própria identidade através desse reconhecimento.

Desde Husserl (2006), a fenomenologia reconhece que a experiência do mundo nunca é puramente solitária. A consciência constitui-se sempre num horizonte em que a presença do outro é pressuposta, ainda que não imediatamente tematizada. A realidade comum depende da possibilidade de reconhecer outras consciências que partilham o mesmo mundo vivido. Contudo, é sobretudo na fenomenologia contemporânea, particularmente em Dan Zahavi (2014), que a intersubjetividade deixa de ser entendida como problema secundário para passar a constituir uma condição originária da própria subjetividade. O eu não existe primeiro para depois encontrar os outros; constitui-se precisamente através da relação com eles.

Esta perspectiva revela-se particularmente fecunda para compreender a experiência das redes sociais online. Cada perfil digital representa simultaneamente uma forma de apresentação de si e uma abertura permanente ao olhar do outro. Fotografias, comentários, publicações, reações e diferentes formas de interação constituem manifestações públicas através das quais o sujeito procura reconhecimento, pertença e confirmação da própria identidade. O espaço digital torna particularmente evidente aquilo que Zahavi (2014) descreve como constituição relacional do self: o eu constrói-se sempre perante outros sujeitos e através das interpretações que estes produzem.

Contudo, esta relação encontra-se profundamente transformada pela mediação tecnológica. O outro já não surge na plenitude da sua presença corporal, mas através de representações fragmentárias organizadas pelas interfaces digitais. A corporeidade do encontro cede lugar à circulação de imagens, textos, vídeos, emojis e diferentes formas de representação que procuram condensar a complexidade da experiência humana em sinais visualmente reconhecíveis. O perfil substitui a presença; o avatar substitui parcialmente o corpo; a fotografia converte-se frequentemente no principal mediador da identidade.

Esta transformação modifica profundamente a natureza do reconhecimento intersubjetivo. Na experiência presencial, o outro manifesta-se através da simultaneidade da palavra, do gesto, da expressão facial, da entoação da voz e da proximidade física. No ambiente digital, pelo contrário, a relação é continuamente filtrada por dispositivos técnicos que selecionam aquilo que pode ser mostrado, aquilo que permanece invisível e aquilo que merece maior visibilidade. O reconhecimento deixa de depender exclusivamente da relação entre sujeitos para passar igualmente pelos mecanismos técnicos que organizam essa relação.

Merleau-Ponty (1999) permite compreender a profundidade desta transformação. Para o filósofo francês, o corpo não constitui um objeto entre outros; é a própria condição da percepção e da abertura ao mundo. A experiência do outro realiza-se inicialmente através da corporeidade partilhada, na qual gestos, movimentos e expressões constituem formas imediatas de significação. As plataformas digitais não eliminam esta dimensão corporal, mas organizam-na profundamente. O corpo permanece presente, embora parcialmente traduzido em imagens, vídeos, movimentos captados pelas câmaras, mensagens escritas ou pequenos sinais gráficos que procuram representar emoções, intenções e afetos.

A experiência digital não corresponde, portanto, à ausência do corpo, mas à sua reconfiguração. O sujeito continua a perceber, interpretar e responder corporalmente, ainda que essa corporeidade seja atravessada por dispositivos técnicos que modificam ritmos de atenção, formas de presença e modalidades de interação. O deslizar contínuo do dedo sobre o ecrã, a alternância acelerada entre conteúdos, a leitura fragmentada das mensagens e a resposta quase instantânea às notificações revelam novas formas de habitar corporalmente o espaço comunicacional.

Para Levinas (1998), o outro nunca pode ser reduzido àquilo que conhecemos dele. O rosto representa a manifestação de uma alteridade irreduzível que interpela o sujeito antes de qualquer decisão racional. O encontro ético nasce precisamente desta impossibilidade de reduzir o outro às categorias do mesmo.

Nas redes sociais online, esta interpelação ética torna-se mais complexa. O rosto é frequentemente substituído por uma fotografia cuidadosamente selecionada, por uma imagem filtrada ou por um avatar digital. A alteridade tende a apresentar-se sob formas previamente organizadas pelos próprios sujeitos ou pelos dispositivos técnicos das plataformas. Existe, assim, o risco permanente de confundir representação com presença, visibilidade com conhecimento e exposição pública com verdadeira relação interpessoal.

No entanto, mesmo profundamente mediado, o outro continua a exceder qualquer representação. Nenhum perfil digital esgota a singularidade da pessoa que representa. Nenhuma fotografia consegue condensar a complexidade de uma existência. A alteridade permanece sempre maior do que a sua tradução tecnológica. É precisamente este excesso que funda a possibilidade de uma ética das relações digitais.

Contudo, uma compreensão exclusivamente fenomenológica da intersubjetividade permaneceria incompleta. A relação entre sujeitos não ocorre num espaço neutro, mas em ambientes organizados por dispositivos técnicos que condicionam permanentemente as possibilidades do encontro.

Foucault permite deslocar a análise da experiência vivida para os regimes históricos de produção dessa experiência (2007). O reconhecimento não depende apenas dos sujeitos envolvidos na interação; depende igualmente dos sistemas que distribuem a visibilidade, classificam os conteúdos e organizam os percursos de circulação da informação. O algoritmo deixa de funcionar apenas como instrumento técnico para assumir um papel ativo na produção das formas contemporâneas de intersubjetividade.

Aquilo que o sujeito vê do outro resulta parcialmente de decisões algorítmicas invisíveis. A ordem das publicações, a frequência das aparições, os conteúdos sugeridos, os perfis recomendados e os critérios de relevância não são neutros. Constituem formas específicas de organização do olhar que influenciam silenciosamente a construção da experiência social. O encontro com o outro passa a ser mediado por sistemas de classificação que estabelecem hierarquias de atenção e definem diferentes graus de visibilidade.

Neste sentido, as redes sociais online podem ser compreendidas como heterotopias digitais. Tal como Foucault (1984) descreve, as heterotopias constituem espaços onde coexistem diferentes ordens temporais, diferentes formas de presença e diferentes regimes de organização simbólica. As plataformas digitais reúnem simultaneamente passado, presente e futuro; memória e atualização; intimidade e exposição pública; comunicação privada e circulação massiva da informação. O sujeito desloca-se continuamente entre estes diferentes níveis da experiência sem abandonar o mesmo ambiente tecnológico.

A intersubjetividade contemporânea deixa, assim, de depender exclusivamente do encontro entre sujeitos para passar a envolver igualmente a arquitetura invisível das plataformas. O outro continua a ser condição da constituição do eu, mas essa relação é permanentemente reorganizada por dispositivos técnicos que selecionam aquilo que merece ser visto, lembrado ou esquecido.

Deste modo, o labirinto digital revela-se simultaneamente fenomenológico e político. É fenomenológico porque descreve a experiência concreta do encontro entre sujeitos; é político porque essa experiência é continuamente produzida, organizada e condicionada por dispositivos históricos de saber-poder. O percurso do utilizador deixa de depender apenas das suas intenções conscientes para passar igualmente pelas estruturas técnicas que orientam silenciosamente cada possibilidade de navegação.

É precisamente nesta dupla dimensão — experiencial e histórica — que reside a especificidade da intersubjetividade contemporânea. Compreender o outro nas redes sociais online exige, simultaneamente, descrever a experiência vivida do reconhecimento

e analisar criticamente os dispositivos que tornam essa experiência possível. Só a articulação entre fenomenologia e Foucault permite compreender plenamente esta condição paradoxal, na qual liberdade e condicionamento, presença e representação, proximidade e distância coexistem de forma permanente.

O OUTRO COMO SELF-FOR-OTHER

Segundo Zahavi (2014), a experiência de si não pode ser compreendida isoladamente da relação com o outro, sendo a intersubjetividade uma dimensão constitutiva da experiência humana. A subjetividade possui, assim, uma dimensão relacional: o sujeito não apenas se experiencia a partir de uma perspectiva de primeira pessoa, mas pode também experienciar-se como alguém que aparece perante os outros, isto é, como self-for-other. Esta dimensão aponta para a constituição do self não apenas enquanto experiência de si, mas também enquanto fenómeno relacional, cuja identidade se transforma através das formas como o sujeito é percebido, interpretado e reconhecido no contexto social. A intersubjetividade, neste sentido, não constitui um simples complemento da experiência, mas uma das dimensões fundamentais através das quais o sujeito se compreende a si próprio e habita um mundo partilhado.

No contexto digital, esta dinâmica é significativamente complexificada. A presença do outro deixa de se manifestar de forma direta e encarnada, substituída por representações simbólicas — perfis, avatares, stories efêmeros, selos de verificação ou conteúdos curados por algoritmos. O olhar do outro, que na intersubjetividade clássica era presencial e corporal, transforma-se num conjunto de sinais digitais quantificáveis: likes, comentários, seguidores, partilhas e selos de autenticação como o “visto azul”. Cada um destes indicadores funciona como um mediador da validação social, permitindo ao sujeito perceber que é reconhecido, mas simultaneamente restringindo a riqueza do reconhecimento a métricas padronizadas e simbólicas.

A relação de reconhecimento mantém-se, mas sofre uma transformação profunda: o self vê-se refletido não numa presença encarnada, mas em imagens codificadas, em performatividades algorítmicas e em relações mediadas. O eu experimenta, assim, uma forma de reconhecimento parcial, dependente de sistemas de visibilidade que não captam a plenitude da alteridade do outro. Esta tensão entre presença e representação gera uma plasticidade peculiar na experiência intersubjetiva, na qual o sujeito deve negociar continuamente entre autenticidade e representação digital, visibilidade e ocultamento, imediatismo e continuidade.

A experiência de self-for-other no digital evidencia ainda a emergência de um eu performativo, condicionado por expectativas externas codificadas e por mecanismos de feedback instantâneo. O sujeito reconhece-se no outro e ajusta, constantemente a sua apresentação e comportamento para manter a visibilidade e a relevância no espaço mediado. Esta prática contínua de ajuste evidencia que a constituição do eu, longe de ser estática, é dinâmica, processual e atravessada por tensões entre identidade interna e identidade projetada.

Em suma, o digital transforma a experiência intersubjetiva num território de medições, negociações e reflexões sobre si mesmo: o outro continua a ser constitutivo do eu, mas agora a relação é filtrada, codificada e, paradoxalmente, tanto empobrecedora quanto reveladora da flexibilidade da subjetividade contemporânea.

MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA E FRAGMENTAÇÃO DA PRESENÇA

Merleau-Ponty (1999) sublinha que a corporeidade é fundamental para a presença do outro: é nos gestos, nas expressões, nos movimentos subtis e na linguagem do corpo que a alteridade se manifesta de forma imediata e pré-reflexiva. O contacto físico, o olhar direto, a entoação da voz e a simultaneidade das percepções permitem que o sujeito experiencie dimensões da singularidade do outro através de um reconhecimento encarnado. Heidegger (2001), por seu turno, alerta para a dimensão técnica do mundo moderno, observando que a técnica tende a transformar tudo em Bestand, ou recurso disponível, submetendo os entes a uma lógica de disponibilidade e instrumentalização. Aplicada ao contexto digital, esta perspetiva permite interrogar o risco de a presença do outro ser progressivamente subordinada à utilidade, à visibilidade e ao consumo.

A comunicação digital intensifica e complica estes fenómenos. Ao mediar uma parte crescente dos encontros por meio de interfaces, algoritmos e plataformas, a tecnologia fragmenta a presença do outro. A alteridade deixa de se manifestar na totalidade encarnada e imediata; passa a existir como representação parcial, delimitada por padrões técnicos, janelas de visualização, feeds e algoritmos de recomendação. O outro é agora apresentado através de perfis, avatares, imagens, vídeos curtos e mensagens, cada uma filtrando, selecionando e transformando elementos da sua presença. O que era simultâneo e integrado no encontro face a face transforma-se numa série de fragmentos temporais e espaciais dissociados, muitas vezes consumidos em rapidez e efemeridade.

Byung-Chul Han (2012, 2014) enfatiza que estas mediações criam espelhos narcísicos, nos quais o sujeito se confronta com versões idealizadas do outro e de si mesmo, fragilizando a alteridade. A singularidade do outro dilui-se perante a repetição de

padrões previsíveis, nas tendências virais, nos conteúdos estandardizados e nos gestos culturais replicáveis, impondo um ritmo de consumo que privilegia a familiaridade em detrimento da diferença. O espaço de reconhecimento transforma-se num território regulado pela visibilidade e pelo algoritmo, onde a alteridade é parcial, mediada e condicionada.

A fragmentação da presença altera a experiência intersubjetiva de várias formas. Primeiro, compromete a densidade do encontro: o outro não se apresenta de forma integrada, mas como conjunto de sinais discretos e codificados. Segundo, desloca o locus do reconhecimento: o self depende não do contacto encarnado, mas da interpretação de métricas digitais — comentários, likes, partilhas, seguidores ou selos de verificação. Por fim, cria uma tensão ontológica: estar em contacto com o outro torna-se simultaneamente possível e incompleto, pois a tecnologia fornece apenas fragmentos que sugerem presença sem garantir a totalidade do ser-alheio.

Em síntese, a mediação tecnológica fragmenta e reconfigura a presença do outro no labirinto digital. Se, por um lado, permite formas de contacto instantâneas e globalizadas, por outro pode limitar a densidade, a corporeidade e a continuidade do encontro. O desafio ético e existencial reside em reconhecer que o outro, mesmo mediado, continua a exercer uma influência constitutiva sobre o eu, exigindo práticas de atenção crítica, responsabilidade e reapropriação do espaço digital como território de encontro com a alteridade.

POSSIBILIDADES DE RESISTÊNCIA

Apesar da fragmentação e da mediação tecnológicas, a experiência intersubjetiva no labirinto digital não se encontra completamente perdida. É possível cultivar formas de resistência que estabeleçam a densidade do encontro, a atenção plena e a autenticidade do reconhecimento. Zahavi (2014) sublinha que a intersubjetividade é constitutiva do eu, mas depende da capacidade do sujeito de manter a continuidade do self e de permanecer atento à presença do outro, mesmo quando esta se apresenta mediada. A resistência implica, portanto, uma consciencialização crítica das condições tecnológicas que moldam a percepção do outro e do self.

Merleau-Ponty (1999) oferece instrumentos conceptuais para pensar esta resistência ao enfatizar a centralidade do corpo na experiência perceptiva. Mesmo mediada por ecrãs e interfaces, a relação com o outro pode preservar dimensões encarnadas da experiência através da atenção aos gestos, aos tempos de resposta, às tonalidades da voz digitalmente transmitida e aos elementos expressivos incorporados em

imagens e vídeos. A mediação tecnológica não elimina, assim, a corporeidade, embora a reconfigure, tornando possível preservar formas de atenção capazes de conferir maior densidade ao encontro digital.

Derrida (2003) propõe a hospitalidade como acolhimento incondicional do outro, mesmo quando não previsto ou controlado. No contexto digital, esta hospitalidade manifesta-se na abertura ao inesperado, ao comentário que rompe o feed algorítmico, à perspectiva que desafia a própria bolha cognitiva, à voz do outro que não se limita a representar padrões previsíveis. A hospitalidade digital exige a suspensão do desejo de totalização e de controle, possibilitando que a diferença se manifeste e que o sujeito se confronte com o outro na sua alteridade.

Levinas (1998) reforça esta dimensão ética, lembrando que o rosto do outro irrompe como exigência anterior a qualquer representação. Mesmo quando reduzido a ícones, avatares ou pequenas imagens, o outro no digital continua a exercer uma interpelação ética, convocando o sujeito à responsabilidade, à atenção e ao cuidado. Arendt (2001), ao pensar a responsabilidade pública, sublinha que a ação humana adquire sentido na pluralidade; mesmo em espaços mediados por algoritmos, é possível criar arenas de diálogo e de ação solidária que respeitem e reconstituem a alteridade.

A resistência, portanto, não se limita à crítica passiva da tecnologia, mas implica práticas ativas de reflexão crítica sobre algoritmos, seleção consciente de interações e valorização de experiências digitais que respeitem a continuidade do self e a autenticidade do outro. Quando o sujeito assume um papel ativo, crítico e reflexivo, transforma o labirinto digital de espaço de dispersão em arena de intersubjetividade enriquecida, capaz de contrariar a lógica da homogeneização e da superficialidade, recuperando a espessura e a densidade do ser-com-o-outro.

A EXPERIÊNCIA FENOMENOLÓGICA DO LABIRINTO DIGITAL

A experiência do labirinto digital não pode ser reduzida à utilização de plataformas tecnológicas nem ao simples consumo de conteúdos produzidos por outros utilizadores. Trata-se, antes de mais, de uma forma específica de habitar o mundo. As redes sociais online constituem ambientes nos quais o sujeito organiza a sua atenção, constrói relações, interpreta acontecimentos e produz continuamente significados. A tecnologia deixa, assim, de representar apenas um instrumento exterior ao sujeito para integrar a própria estrutura da experiência contemporânea.

Neste contexto, a fenomenologia oferece um quadro particularmente adequado para compreender aquilo que acontece antes de qualquer interpretação sociológica ou

tecnológica. O seu objetivo não consiste em explicar causalmente os fenómenos, mas em descrever a forma como eles são vividos pelo sujeito. A experiência digital não começa nos algoritmos nem nas plataformas; começa no modo como o utilizador percebe, interpreta e atribui significado ao mundo que se lhe apresenta através das interfaces digitais.

Husserl (2006) demonstrou que toda a consciência é intencional, isto é, encontra-se sempre orientada para alguma coisa. Não existe consciência vazia; toda a experiência implica uma relação com um objeto, uma situação ou um horizonte de sentido. Também a navegação nas redes sociais online constitui uma sucessão de atos intencionais. Cada pesquisa, cada clique, cada imagem observada e cada comentário produzido correspondem a movimentos da consciência que procuram continuamente reorganizar o mundo vivido.

Todavia, a intencionalidade digital possui características particulares. Diferentemente da experiência quotidiana presencial, o horizonte de possibilidades apresenta-se praticamente ilimitado. Cada publicação conduz a outras publicações; cada hiperligação abre novos percursos; cada vídeo recomenda automaticamente outros vídeos; cada pesquisa multiplica indefinidamente as alternativas disponíveis. A experiência assume, deste modo, uma estrutura profundamente labiríntica, na qual o sujeito dificilmente consegue antecipar o percurso completo da sua própria navegação.

É precisamente aqui que a metáfora de Borges revela toda a sua potência filosófica. Em *O Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, o labirinto não conduz a um único destino. Cada decisão abre simultaneamente novas possibilidades sem eliminar as anteriores. A temporalidade deixa de ser linear para assumir uma estrutura ramificada, na qual diferentes percursos coexistem potencialmente. Algo semelhante acontece nas redes sociais online. O utilizador nunca percorre um caminho único; move-se continuamente entre possibilidades que se multiplicam à medida que a própria navegação avança.

A experiência digital caracteriza-se, por isso, por uma tensão permanente entre orientação e desorientação. O sujeito sente que escolhe livremente os seus percursos, mas encontra-se simultaneamente conduzido por sistemas automáticos de recomendação cuja lógica permanece invisível. Cada decisão parece resultar da sua própria vontade, embora seja frequentemente condicionada por arquiteturas algorítmicas que organizam previamente as possibilidades de escolha.

Merleau-Ponty (1999) permite compreender que esta tensão não ocorre apenas ao nível intelectual. Toda a experiência continua a ser corporal. O corpo permanece o lugar originário da relação com o mundo, mesmo quando esse mundo é predominantemente

digital. A leitura de um comentário, a observação de uma fotografia, a resposta emocional desencadeada por um vídeo ou a ansiedade produzida pela espera de uma notificação são experiências vividas corporalmente. O espaço digital não elimina a corporeidade; reorganiza-a.

A utilização quotidiana dos dispositivos móveis evidencia esta transformação. O gesto repetitivo de deslizar o dedo sobre o ecrã, o movimento quase automático de verificar notificações, a alternância rápida entre aplicações e a fragmentação constante da atenção revelam novos hábitos corporais que passam progressivamente a integrar a experiência ordinária do sujeito. O corpo adapta-se à lógica das interfaces e aprende novas formas de perceber o tempo, o espaço e a relação com os outros.

Esta reorganização da percepção altera igualmente a experiência da temporalidade. Na análise fenomenológica da consciência do tempo, a experiência articula retenção, presença e protensão num fluxo de continuidade temporal. O ambiente digital tende, contudo, a introduzir formas intensas de fragmentação nesse fluxo, submetendo o presente a uma sucessão contínua de novos estímulos que reclamam imediatamente a atenção do sujeito.

Hartmut Rosa (2019) descreve este fenómeno através da teoria da aceleração social. O ritmo crescente da comunicação produz uma sucessão de acontecimentos que dificilmente chegam a sedimentar-se como verdadeira experiência. O sujeito permanece permanentemente informado, mas dispõe de cada vez menos tempo para compreender aquilo que vive. A abundância de acontecimentos transforma-se paradoxalmente numa forma de empobrecimento da experiência.

Benjamin (2012) já havia intuído algo semelhante ao refletir sobre a perda da aura na modernidade. Tal como a reprodução técnica altera a relação entre o observador e a obra de arte, também a circulação incessante de imagens nas redes sociais modifica profundamente a experiência da presença. A fotografia deixa de constituir memória para se transformar num elemento transitório do fluxo comunicacional. A imagem perde progressivamente a capacidade de interromper o olhar, sendo imediatamente substituída por outra imagem igualmente efêmera.

Byung-Chul Han (2014) aprofunda este diagnóstico ao mostrar que a sociedade digital tende a substituir a contemplação pela circulação permanente de informação. A experiência deixa de organizar-se em torno da duração para se estruturar segundo a lógica da velocidade. O excesso de positividade, transparência e disponibilidade conduz paradoxalmente ao desaparecimento da verdadeira alteridade. O sujeito permanece

constantemente ligado aos outros, mas essa ligação tende frequentemente a assumir formas superficiais e autorreferenciais.

Contudo, reduzir a experiência digital apenas à alienação seria igualmente insuficiente. A fenomenologia permite reconhecer que toda a experiência permanece aberta a novas possibilidades de sentido. O mesmo ambiente tecnológico que favorece a dispersão pode igualmente tornar-se espaço de encontro, aprendizagem, criação e diálogo. A experiência não é determinada mecanicamente pela tecnologia; resulta sempre da relação entre o sujeito e o mundo que habita.

É precisamente neste ponto que a análise fenomenológica encontra os seus próprios limites. A descrição da experiência vivida permite compreender como o sujeito percebe o labirinto digital, mas não explica completamente porque determinadas formas de experiência se tornam dominantes enquanto outras permanecem marginais. Para responder a esta questão torna-se necessário considerar os dispositivos históricos que organizam previamente o campo da experiência.

É aqui que o pensamento de Michel Foucault volta a desempenhar um papel decisivo. A experiência nunca é inteiramente espontânea; encontra-se sempre inscrita em regimes de verdade, práticas discursivas e tecnologias de poder que condicionam aquilo que pode ser visto, pensado ou experimentado (2007). Os algoritmos das plataformas digitais não funcionam apenas como instrumentos técnicos destinados a facilitar a navegação. Constituem igualmente dispositivos de produção da experiência, organizando silenciosamente os percursos do utilizador e definindo diferentes regimes de visibilidade.

A fenomenologia descreve aquilo que o sujeito vive; Foucault permite compreender as condições históricas que tornam essa vivência possível. Esta articulação revela-se particularmente importante nas redes sociais online, onde experiência e dispositivo técnico se encontram profundamente entrelaçados. O feed personalizado, as recomendações automáticas, a moderação algorítmica e os mecanismos de classificação não são elementos exteriores à experiência; fazem parte da própria estrutura através da qual o sujeito experiencia o mundo digital.

Neste sentido, o labirinto contemporâneo não é apenas uma metáfora da complexidade. É uma forma histórica de organização da experiência. O sujeito percorre caminhos que parecem ilimitados, mas esses caminhos encontram-se continuamente desenhados por arquiteturas invisíveis que distribuem a atenção, organizam a memória e modelam progressivamente as possibilidades da própria experiência.

A experiência fenomenológica do labirinto digital revela, assim, uma condição profundamente paradoxal. Nunca o sujeito dispôs de tantas possibilidades de

comunicação, informação e expressão; nunca essas possibilidades dependem tanto de dispositivos técnicos cuja lógica permanece opaca. Habitar o labirinto digital significa precisamente viver esta tensão permanente entre liberdade e orientação, entre abertura e condicionamento, entre experiência singular e organização histórica da experiência.

É nesta tensão que se torna possível compreender a especificidade da subjetividade contemporânea. O sujeito digital não é apenas utilizador de plataformas nem simples destinatário de conteúdos produzidos por outros. Constitui-se continuamente na relação entre experiência vivida, mediação tecnológica e dispositivos históricos de saber-poder. A fenomenologia permite descrever essa experiência; Foucault permite compreender as condições que a produzem. É precisamente da articulação entre ambas as perspectivas que emerge uma compreensão mais ampla da condição digital contemporânea.

O OUTRO COMO ESPETÁCULO: ENTRE GOFFMAN E HEIDEGGER

No labirinto digital contemporâneo, o outro corre o risco de se transformar em espetáculo ou numa presença mediada e manipulável, cujo valor é frequentemente definido pela visibilidade e pela utilidade performativa. A partir da reflexão de Heidegger (2001) sobre a técnica moderna e a redução dos entes à condição de Bestand, isto é, de disponibilidade, torna-se possível interrogar a transformação do outro em perfil, dado ou conjunto de métricas suscetíveis de consumo, avaliação e classificação. Nas redes sociais online, a alteridade passa frequentemente a ser mediada por imagens, estatísticas, números de seguidores e símbolos de reconhecimento, como o selo de verificação, configurando uma experiência em que o encontro com o outro corre o risco de se subordinar à lógica da representação e da visibilidade.

Goffman (2012) oferece um enquadramento complementar ao permitir compreender a vida em rede como um espaço particularmente propício à gestão estratégica da apresentação de si, amplificando a dimensão performativa da identidade. Cada interação, publicação ou comentário pode tornar-se parte de um palco de exposição no qual o sujeito procura influenciar a percepção que os outros constroem a seu respeito. Este exercício de encenação pode transformar a presença do outro numa audiência funcional à manutenção da imagem do self. O eu passa, assim, a construir-se também como self-for-other, numa relação mediada por expectativas sociais e por arquiteturas algorítmicas que tendem a privilegiar a notoriedade, a conformidade e a replicabilidade.

Byung-Chul Han (2012, 2014) observa que esta dinâmica favorece uma comunicação que é simultaneamente abundante e superficial, uma “comunicação sem

comunidade”, na qual a relação com o outro se torna projeção do eu e instrumento de autoafirmação. A alteridade é absorvida pelo espetáculo do self, a diferença dissolve-se em padrões previsíveis e a singularidade do outro é eclipsada por lógicas de visibilidade, popularidade e viralidade. Este regime digital exacerba a solidão e a homogeneização cultural, tornando o encontro autêntico cada vez mais raro e valioso.

No entanto, esta análise não implica uma condenação total do digital. Reconhecer o outro como espetáculo permite compreender os riscos ontológicos e éticos da mediação tecnológica, mas também abre espaço para práticas reflexivas que questionem os padrões algorítmicos de validação social, promovam interações autênticas e reconstruam a densidade do encontro. A consciência desta performatividade e da instrumentalização da alteridade é, assim, um primeiro passo para reorientar o sujeito no labirinto digital, resgatando a profundidade da intersubjetividade mesmo no âmbito de relações mediadas e fragmentadas.

DIMENSÃO ÉTICA E RESPONSABILIDADE NO LABIRINTO DIGITAL

Se a experiência do labirinto digital se caracteriza pela coexistência entre liberdade aparente e condicionamento algorítmico, então a questão ética deixa de poder ser entendida como um conjunto de normas exteriores ao sujeito. A ética emerge no próprio modo como habitamos os ambientes digitais, como nos relacionamos com os outros e como respondemos às interpelações que continuamente atravessam o espaço comunicacional. Habitar o labirinto digital significa, antes de mais, assumir responsabilidade pelas formas de presença que nele construímos.

A reflexão fenomenológica sobre a relação com o outro permite reconhecer que a experiência humana possui uma dimensão inevitavelmente ética. A relação com o outro nunca constitui um acontecimento neutro, pois toda a percepção implica simultaneamente reconhecimento, interpretação e resposta. Levinas (1998) radicaliza esta compreensão ao afirmar que o rosto do outro antecede qualquer decisão racional e qualquer sistema normativo. Antes de pensar, julgar ou decidir, o sujeito encontra-se já convocado pela presença do outro, cuja vulnerabilidade reclama responsabilidade.

Esta interpelação mantém toda a sua atualidade no contexto das redes sociais online, embora assuma formas profundamente transformadas. O outro apresenta-se frequentemente através de representações incompletas: fotografias, vídeos, mensagens escritas, perfis ou pequenos fragmentos da sua experiência. Todavia, a mediação tecnológica não elimina a exigência ética. Pelo contrário, torna-a mais exigente,

precisamente porque aumenta o risco de reduzir a alteridade a categorias simplificadas, estereótipos ou indicadores quantitativos de popularidade.

Cada comentário publicado, cada fotografia partilhada, cada reação deixada numa publicação constitui um ato comunicacional que produz efeitos sobre outros sujeitos. A rapidez característica da comunicação digital pode criar a ilusão de que estas ações são efêmeras ou desprovidas de consequências. Contudo, a circulação em rede amplia significativamente o alcance das interações individuais, tornando cada utilizador potencialmente responsável pela propagação de discursos, imagens e formas específicas de representação da realidade.

É neste sentido que Hannah Arendt (2001) continua a oferecer uma perspetiva particularmente relevante. A ação humana realiza-se sempre num espaço de pluralidade, onde cada gesto adquire significado através das relações que estabelece com os outros. O espaço público digital constitui hoje uma das principais arenas dessa pluralidade. Publicar, comentar ou partilhar deixam de ser simples operações técnicas para se converterem em formas de participação na construção do mundo comum. A responsabilidade digital não decorre apenas das intenções individuais, mas também da consciência de que cada intervenção modifica, ainda que minimamente, o ambiente comunicacional partilhado.

Contudo, esta responsabilidade encontra-se profundamente condicionada pela arquitetura das próprias plataformas. A circulação acelerada da informação, os mecanismos de viralidade, a recomendação automática de conteúdos e a lógica da economia da atenção favorecem frequentemente respostas imediatas em detrimento da reflexão crítica. A temporalidade da comunicação digital privilegia a velocidade sobre a ponderação, incentivando formas de interação marcadas pela impulsividade, pela polarização e pela simplificação dos conflitos.

Hartmut Rosa (2019) descreve este fenómeno como uma das consequências da aceleração social. A rapidez crescente da comunicação reduz o tempo disponível para compreender o outro, para interpretar contextos e para construir relações de verdadeira ressonância. O excesso de informação não produz necessariamente maior conhecimento; muitas vezes gera precisamente o contrário, dificultando a sedimentação da experiência e enfraquecendo a capacidade de escuta. O sujeito permanece permanentemente ligado aos outros, mas dispõe de cada vez menos tempo para estabelecer relações significativas.

Neste contexto, a ética do cuidado proposta por Joan Tronto (2015) adquire uma importância renovada. O cuidado não constitui apenas uma atitude privada; representa uma prática política e social fundada na atenção, na responsabilidade, na competência e

na capacidade de resposta. Transportada para os ambientes digitais, esta perspectiva implica reconhecer que comunicar também significa cuidar das condições em que a comunicação ocorre. A qualidade das relações depende da disposição para ouvir, compreender, contextualizar e responder de forma responsável às interpelações dos outros.

A prática do cuidado torna-se particularmente relevante num ambiente marcado pela fragmentação da atenção. O sujeito digital é constantemente solicitado por notificações, mensagens, imagens e múltiplos fluxos informacionais que competem entre si pela sua disponibilidade cognitiva. Preservar a atenção converte-se, assim, numa forma de resistência ética. Escutar verdadeiramente o outro, ler integralmente uma mensagem, verificar a veracidade de uma informação antes de a partilhar ou suspender o impulso da resposta imediata constituem gestos aparentemente simples, mas profundamente significativos numa cultura marcada pela aceleração.

A fenomenologia permite compreender que estas práticas não são meras regras exteriores ao comportamento. Correspondem a formas específicas de reorganizar a experiência. A atenção constitui uma modalidade fundamental da intencionalidade; aquilo a que prestamos atenção organiza o próprio mundo vivido. Num ambiente digital saturado de estímulos, escolher conscientemente aquilo que merece ser visto, lido ou partilhado transforma-se num exercício ético de construção do significado.

Todavia, limitar a reflexão ética à responsabilidade individual seria insuficiente. É precisamente neste ponto que a análise foucaultiana introduz uma dimensão decisiva. A ética não pode ser separada das formas históricas de poder que organizam os comportamentos. Os ambientes digitais são estruturados por dispositivos que distribuem a visibilidade, orientam a atenção, classificam utilizadores e produzem normas implícitas de participação. A própria possibilidade de agir encontra-se continuamente condicionada por arquiteturas técnicas que antecedem as decisões individuais.

Foucault (2007) demonstra que o poder moderno raramente atua apenas através da proibição. Exerce-se sobretudo pela produção de modos específicos de comportamento, incentivando determinadas práticas enquanto desencoraja outras. As plataformas digitais ilustram claramente este funcionamento. A organização dos feeds, os sistemas de recomendação, os mecanismos de recompensa simbólica e a constante recolha de dados não se limitam a observar os comportamentos; participam ativamente na sua produção.

A responsabilidade ética exige, por isso, uma dupla consciência. Por um lado, o sujeito deve reconhecer as consequências das suas próprias ações sobre os outros. Por

outro, deve igualmente compreender as condições históricas e técnicas que influenciam essas ações. Esta consciência crítica não elimina a liberdade, mas impede que ela seja confundida com uma autonomia abstrata desligada das estruturas que organizam a experiência contemporânea.

Neste sentido, a hospitalidade proposta por Jacques Derrida (2003) assume um significado particularmente relevante. A hospitalidade consiste na disponibilidade para acolher aquilo que permanece imprevisível, diferente e resistente às nossas categorias de interpretação. Transportada para o contexto digital, implica aceitar que o outro nunca pode ser completamente reduzido aos algoritmos que organizam a sua visibilidade, nem às representações fragmentárias através das quais se torna presente nas plataformas. A verdadeira comunicação começa precisamente quando o sujeito permanece aberto à possibilidade de ser transformado pelo encontro com a diferença.

A ética do labirinto digital consiste, assim, em preservar esta abertura. Num espaço onde tudo tende a ser classificado, previsto e antecipado, torna-se fundamental defender a possibilidade do inesperado, da escuta e da pluralidade. A responsabilidade não se reduz ao cumprimento de normas; constitui uma prática permanente de atenção ao outro e de reflexão crítica sobre os dispositivos que organizam a própria experiência comunicacional.

Deste modo, a dimensão ética das redes sociais online revela-se inseparável da fenomenologia da experiência e da análise foucaultiana do poder. A primeira permite compreender a responsabilidade enquanto forma de habitar o mundo com os outros; a segunda evidencia que essa responsabilidade é continuamente atravessada por dispositivos históricos que moldam as possibilidades da ação. Habitar eticamente o labirinto digital significa reconhecer simultaneamente estas duas dimensões: a experiência vivida da relação e as estruturas que a tornam possível.

AUTONOMIA E RESISTÊNCIA NO LABIRINTO DIGITAL

A autonomia no labirinto digital não se limita à capacidade de decisão ou escolha tecnológica; trata-se de uma conquista corporal, temporal e existencial que requer consciência crítica do próprio modo de existir em ambientes mediados por algoritmos. Merleau-Ponty (1999) sublinha que a liberdade não é um atributo abstrato, mas uma realização encarnada: é o corpo e a experiência concreta que permitem ao sujeito ocupar o espaço de forma autónoma e resistir à coação invisível dos fluxos digitais. No contexto das redes sociais, essa liberdade implica reconhecer as dinâmicas de atenção fragmentada,

manipulação algorítmica e aceleração da temporalidade, recuperando a agência existencial frente à dispersão imposta pelas plataformas.

A consciência reflexiva assume aqui um papel central. Zahavi (2014) permite compreender que a experiência de si e a relação intersubjetiva não podem ser separadas das formas concretas através das quais o sujeito se experiencia e se relaciona com os outros. No labirinto digital, a desaceleração consciente do fluxo de estímulos e a recuperação da atenção podem constituir formas de resistência à dispersão, permitindo que o sujeito preserve espaços de reflexão e de presença perante as solicitações permanentes das plataformas. Esta desaceleração não é apenas técnica, mas também ética: ao recuperar a consciência do tempo, do corpo e da atenção, o sujeito amplia as possibilidades de reflexão, escolha e intervenção crítica.

Neste contexto, a resistência no labirinto digital é multidimensional. Não se limita à crítica passiva, mas envolve ação consciente: desaceleração, preservação da experiência intersubjetiva, cuidado ético com o outro e gestão consciente do próprio tempo e atenção. É uma resistência que conjuga filosofia fenomenológica, ética e reflexão sobre a técnica, permitindo que o sujeito recupere densidade e presença num espaço naturalmente fragmentador. O domínio da autonomia digital não é, assim, um simples exercício de liberdade formal, mas uma prática contínua de reinvenção existencial e intersubjetiva.

CONCLUSÃO

O artigo procurou compreender as redes sociais online como labirintos digitais, isto é, como espaços de bifurcação, circulação e recomposição da experiência subjetiva. A metáfora borgiana permitiu pensar a não linearidade dos percursos digitais; a tensão pré-socrática entre permanência e mudança ofereceu uma matriz filosófica para refletir sobre a coexistência entre continuidade e transformação; e a fenomenologia tornou possível descrever o modo como o sujeito experiencia o tempo, o corpo, a atenção e a alteridade em ambientes mediados por plataformas.

A principal contribuição introduzida por esta leitura consiste em reconhecer que a experiência digital não pode ser entendida apenas como vivência individual. Husserl (2006), Merleau-Ponty (1999), Heidegger (2012) e Zahavi (2014) ajudam a compreender a dimensão encarnada, intencional e intersubjetiva do sujeito que navega no labirinto; contudo, Foucault (2007) obriga a situar essa experiência em regimes históricos de saber-poder, visibilidade e normalização. A tensão entre fenomenologia e Foucault é, por isso, assumida como limite e como recurso crítico: o sujeito não é aqui concebido como essência estável, mas como posição vivida, relacional e historicamente configurada.

Nesta perspectiva, as redes sociais online surgem como espaços ambivalentes. Por um lado, intensificam a fragmentação da atenção, a performatividade do eu, a captura algorítmica e a transformação do outro em imagem, dado ou espetáculo. Por outro, podem ainda ser reapropriadas como lugares de encontro, hospitalidade, cuidado e ação responsável, desde que o sujeito desenvolva uma consciência crítica das mediações técnicas que organizam a sua experiência. Conclui-se, assim, que habitar o labirinto digital exige mais do que competência técnica: exige atenção ética, responsabilidade discursiva e capacidade de resistência perante os dispositivos de visibilidade e aceleração. O fio de Ariadne contemporâneo talvez não esteja na saída do labirinto, mas na possibilidade de nele permanecer criticamente, reconhecendo que cada clique, cada partilha e cada forma de exposição do eu convoca também uma responsabilidade perante o outro. E se o verdadeiro problema das redes sociais online não fosse apenas saber como nelas nos perdemos, mas perguntar que formas de humanidade ainda somos capazes de construir enquanto nelas procuramos reencontrar-nos?

REFERÊNCIAS

- ARENDT, Hannah. A condição humana. Tradução de Roberto Raposo. Lisboa: Relógio d'Água, 2001.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. Tradução de João Carlos Martins Barbosa e Helga Araujo Baptista. Lisboa: Antígona, 2012.
- BORGES, Jorge Luis. O jardim de veredas que se bifurcam. In: BORGES, Jorge Luis. Ficções. Tradução de Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- BOYD, Danah M.; ELLISON, Nicole B. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v. 13, n. 1, p. 210–230, 2007.
- CASTELLS, Manuel. A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Tradução de Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DERRIDA, Jacques. Da hospitalidade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.
- FOUCAULT, Michel. Des espaces autres. *Architecture, Mouvement, Continuité*, n. 5, p. 46–49, 1984.
- FOUCAULT, Michel. As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- GOFFMAN, Erving. A representação do eu na vida quotidiana. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 2012.
- HAN, Byung-Chul. A sociedade da transparência. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 2012.
- HAN, Byung-Chul. No enxame: perspectivas do digital. Tradução de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 2014.
- HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: HEIDEGGER, Martin. Ensaio e conferências. Tradução de Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel e Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2001.
- HEIDEGGER, Martin. Ser e tempo. Tradução de Fausto Castilho. Campinas: Editora da Unicamp; Petrópolis: Vozes, 2012.

HERÁCLITO. Fragmentos. In: KIRK, G. S.; RAVEN, J. E.; SCHOFIELD, M. Os filósofos pré-socráticos. Tradução de M. C. de Almeida. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

HUSSERL, Edmund. Ideias para uma fenomenologia pura e para uma filosofia fenomenológica. Tradução de Márcio Suzuki. Aparecida: Ideias & Letras, 2006.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

LEVINAS, Emmanuel. Totalidade e infinito. Tradução de José Pinto Ribeiro. Lisboa: Edições 70, 1998.

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da percepção. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PARMÉNIDES. Fragmentos. In: KIRK, G. S.; RAVEN, J. E.; SCHOFIELD, M. Os filósofos pré-socráticos. Tradução de M. C. de Almeida. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

RHEINGOLD, Howard. A comunidade virtual. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Lisboa: Gradiva, 1996.

ROSA, Hartmut. Aceleração e alienação. Tradução de Nélio Schneider. Lisboa: Edições 70, 2019.

TAPSCOTT, Don; WILLIAMS, Anthony D. Wikinomics: how mass collaboration changes everything. Expanded ed. New York: Portfolio, 2010.

TRONTO, Joan C. Limites morais: um argumento político para uma ética do cuidado. Lisboa: Almedina, 2015.

ZAHAVI, Dan. Self and other: exploring subjectivity, empathy, and shame. Oxford: Oxford University Press, 2014.

ZUBOFF, Shoshana. A era do capitalismo de vigilância. Lisboa: Relógio d'Água, 2020.