

# Lusíada



Repositório das Universidades Lusíada

**Universidades Lusíada**

Duarte, Ana Beatriz

Minussi, Priscila

**Os limites da pesquisa sobre desinformação :  
novos e futuros desafios**

<http://hdl.handle.net/11067/7057>

<https://doi.org/10.34628/nfsn-7n77>

**Metadata**

**Issue Date** 2023

**Type** bookPart

This page was automatically generated in 2025-01-14T09:40:18Z with information provided by the Repository

# 10.

## Os limites da pesquisa sobre desinformação: novos e futuros desafios

The limitations of research on disinformation:  
new and future challenges

**ANA BEATRIZ DUARTE**

Doutoranda. Universidade de Coimbra (UC) – Portugal.  
anabeatriz.duarte@gmail.com

**PRISCILA MINUSSI**

Pesquisadora. Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS-Rio) – Brasil.  
priscilaminussi@gmail.com  
<https://doi.org/10.34628/nfsn-7n77>

**Resumo:** As transformações na comunicação e no espaço público resultantes do desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação trazem muitos desafios. Um exemplo são redes sociais e aplicativos de mensagem que dão espaço para a distribuição estratégica e automatizada de desinformação. Tais particularidades também afetam a investigação científica e a análise das redes. E, se um diagnóstico é limitado no contexto das redes sociais e da Web 2.0, a popularização de novas tecnologias que conformam a chamada Web 3.0 aponta para a acentuação tanto do cenário de desinformação quanto da dificuldade de pesquisa sobre ele. Este trabalho pretende apresentar os primeiros resultados de uma pesquisa exploratória por meio de revisão de produção científica sobre os caminhos da pesquisa sobre desinformação. Como resultado, concluímos que, apesar de poder apontar atuais e potenciais dificuldades enfrentadas por pesquisadores, o total escopo dos desafios de pesquisa em matéria de desinformação ainda não é inteiramente conhecido, mas já se vislumbra vultuoso.

**Palavras-chave:** desinformação; pesquisa; redes sociais; Web 3.0.

**Abstract:** *The transformations in communication and public space resulting from the development of information and communication technologies bring many challenges. An example are social networks and messaging apps that give space for the strategic and automated distribution of disinformation. Such particularities also affect scientific research and network analysis. And if a diagnosis is limited in the context of social networks and Web 2.0, the popularization of new technologies that make up the so-called Web 3.0 points to both an accentuation of the disinformation scenario as well as a difficulty with researching it. This work aims to present preliminary results from an exploratory research through literature review about paths for researching disinformation. As a result, we conclude that although it could point out current potential difficulties faced by researchers, the total scope of the research challenges in terms of disinformation is still not entirely known, but already a vast landscape can be glimpsed.*

**Keywords:** *disinformation; research; social media; Web 3.0.*

## Introdução

O nosso trabalho traz os primeiros resultados de uma investigação exploratória sobre os limites da pesquisa sobre desinformação: novos e futuros desafios. Há uma parábola que resume o espírito da nossa pesquisa: a parábola de Nasrudin e a chave perdida (Nova Acrópole, n.d.). Parafraseando a parábola:

Nasrudin, estava em certa ocasião, agachado, tateando o solo como se estivesse procurando algo aproveitando a luz de uma lâmpada. Um conhecido seu aproximou-se e perguntou-lhe:

– Que procuras? Perdeste algo?

Nasrudin responde:

– Pois sim, perdi uma chave, e aqui estou há um bocado procurando-a sem encontrá-la. Queres ajudar-me?

O conhecido diz:

– Claro que sim.

E juntos continuaram procurando a chave, aproveitando a luz que propagava um poste durante a noite. Passados uns minutos aproximou-se outro conhecido, que pergunta:

– Olá! Que fazem? Que estão buscando?

Explica:

– Nasrudin perdeu uma chave e nós estamos à procura dela, se puderes ajuda-nos.

Assim, todos juntos agachados e aproveitando a luz do poste tentavam encontrar a chave perdida durante a noite. Minutos depois, os amigos começaram a ficar inquietos, era impossível que depois do tempo que levavam ali buscando-a não tivesse aparecido, e disseram:

– Nasrudin, como é possível que não a encontremos, não há aqui muitos sítios para procurar... Estás seguro que a perdeste aqui?

Nasrudin responde:

– Não, perdi-a dentro de casa, mas como está tão escuro optei por procurá-la aqui, que há mais luz.

Como a parábola está relacionada com o tema desta apresentação? Está relacionada no sentido de que constantemente pesquisadores desenvolvem investigações e buscam soluções – inclusive para desinformação – nos lugares que já são conhecidos, ou seja, em que há um poste de luz a iluminar. Entretanto, é precisamente nos lugares com menos luz, nos mais difíceis em procurar que é necessário debruçar-se e investir os esforços.

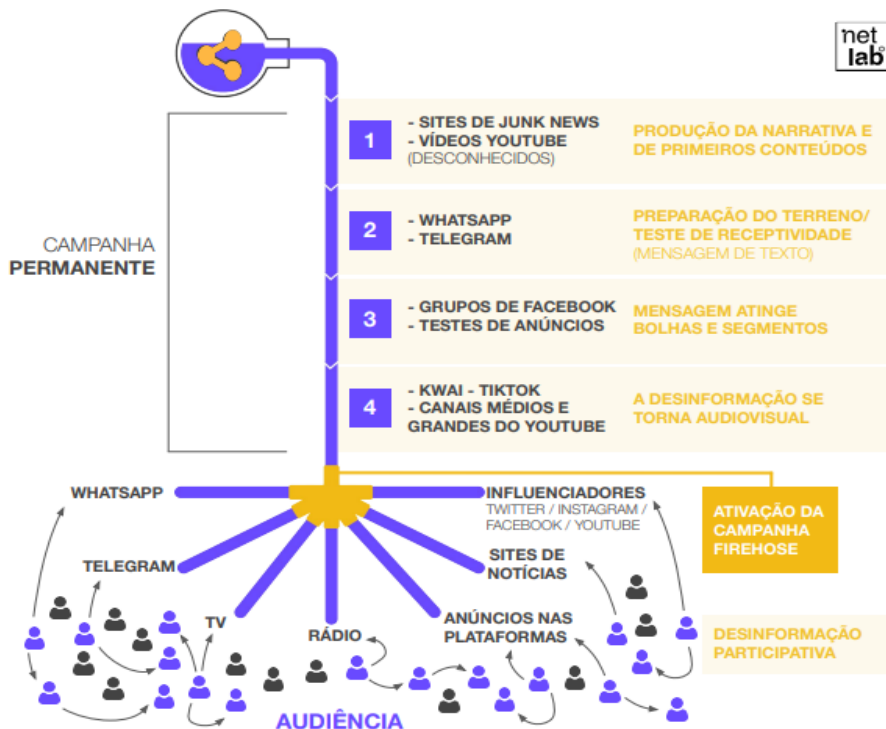
Deixando parábolas e metáforas de lado, é amplamente sabido que as transformações na comunicação e no espaço público, resultados do desenvolvimento das tecnologias da informação, trazem muitos desafios para a sociedade. Um deles, apesar de ter entrado em voga apenas na última década, é a desinformação.

A desinformação não surgiu com as redes sociais. Porém, é graças a elas que informações falsas têm sido divulgadas amplamente com sucesso e, consequentemente, estão pautando o debate público e os desdobramentos políticos.

Há características na estrutura das diversas redes sociais e aplicativos de mensagem que dão espaço para a divulgação estratégica e automatizada de desinformação. Profissionais e pesquisadores de variadas áreas têm avançado nos últimos anos na construção e consolidação de conhecimento, técnicas e ferramentas para analisar, mapear, combater e denunciar este fenômeno. Por exemplo, o relatório do

NetLab (2022) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) que demonstra o fluxo da desinformação, passando por diferentes grupos de redes sociais.

**Imagem 1**– Mapeamento do fluxo da desinformação



Fonte: NetLab (2022, p. 6).

Infelizmente, esses esforços de pesquisa acabam por ser restringidos por elementos como: as propriedades e configurações particulares a cada plataforma digital; o incessante surgimento de novas plataformas e, conseqüentemente, a necessidade de desenhar novas metodologias de estudo delas, a impossibilidade de ultrapassar certos pontos cegos - por exemplo, a distribuição de desinformação em redes sociais com espaços ou grupos privados, fechados (como Telegram e WhatsApp), dentre outros elementos.

## Metodologia

Ao buscar artigos publicado desde janeiro de 2020 até novembro de 2022 no B-on, base de dados que reúne várias editoras de revistas científicas internacionais, são encontrados: mais de 19.000 artigos quando pesquisar por “disinformation and Facebook”; Mais ou menos 18.000 artigos quando pesquisar por “disinformation and Twitter”; 3.200 artigos quando pesquisar por “disinformation and TikTok”; e 126 artigos quando pesquisar por “disinformation and Kwai”.

Compreende-se que este resultado é apenas uma amostra ilustrativa, que não é uma evidência suficientemente capaz de justificar a disparidade na quantidade de pesquisas para cada rede social. Mesmo assim, o resultado oferece uma ideia dos pontos cegos e lacunas na pesquisa sobre desinformação nos que merecem mais atenção de pesquisadores.

Se, por um lado, faz sentido dar preferência à investigação sobre as redes sociais mais usadas, por outro, estas não são necessariamente as redes centrais das estratégias coordenadas para viralizar desinformação na Internet.

## Discussão

Se as dificuldades de pesquisa e combate à desinformação nas redes sociais ainda são um desafio para investigadores e formuladores de políticas, a popularização de novas tecnologias que conformam a chamada Web 3.0 aponta para sua acentuação e transformação.

A pandemia de Covid-19, aliada ao 5G e novos patamares em inteligência artificial, estimulou um salto no desenvolvimento de novos ambientes para interação na internet. Essa nova Web imersiva, com uso de realidade estendida e protocolos descentralizados - o blockchain - é o tecido conjuntivo do metaverso, mundos em 3D com um novo grau de possibilidade de criação de realidades concorrentes.

Se, no ambiente das redes sociais, nosso viés de confirmação privilegia emoções e sentimentos de pertencimento sobre os caminhos da razão, mais lentos e mais fracos (Kahneman, 2011), essas novidades têm a capacidade de uma relação ainda mais direta com nosso sistema nervoso. Aqui, a imersão se sobrepõe à interação.

No metaverso, a experiência imersiva se dá em primeira pessoa (Courtney, 2021, 21 de outubro), sem mediação explícita. Nem mesmo a cognição do usuário: com menor necessidade de comunicação verbal que na Web atual, quem manda são as sensações e as emoções, mais rápidas e mais poderosas para a formação de crenças, como bem distinguiu o neurocientista Daniel Kahneman (2011).

Ninguém precisará dizer a verdade; ela será vista e sentida. Graças à experimentação direta e não mais narrada, o ser humano terá ainda mais dificuldade de duvidar de sua veracidade (Lahlou, 2022). Onde tudo é simulação, como julgar a simulação “verdadeira” e a “falsa”? Como distinguir um avatar de uma pessoa real de uma avatar de inteligência artificial?

Assim, não é mais a verdade que está em jogo, mas a própria realidade (Woolley, 2020). Poderíamos, portanto, nos referir a uma era de pós-realidade<sup>1</sup> [1].

Os dados não podem se confundir com o objeto, nos lembra Lahlou (2022). Mas, como já advertia Pierre Lévy, ações são geradas a partir dos dados, com consequências no mundo (digital e/ou físico).

Além de um campo aumentado para a desinformação, os novos ambientes de internet imersivo multiplicarão também as possibilidades de geração e coleta de dados pessoais. Se vazamentos como o da Cambridge Analytica puderam causar impactos antes inimagináveis, o enorme volume de dados biométricos que podem ser gerados e captados no metaverso anuncia um *microtargeting* mais preciso e, portanto, consequências mais vultosas.

Por exemplo, a partir da movimentação e alterações oculares, registrados por meio dos óculos de realidade aumentada, é possível inferir gênero, estado mental, hábitos de consumo de certas substâncias e outras características psicológicas (Kröger *et al.*, 2020). Pensemos, por exemplo, no monitoramento do nível de atenção no trabalho, ou no controle de seguros de saúde, que então passarão a cobrar mais caro em função desses dados (Outlaw *et al.*, 2021).

Isso sem mencionar a possibilidade cada vez mais próxima de, em lugar de telefones celulares ou aparelhos vestíveis, implantes cerebrais, capazes de monitorar toda sorte de atividade psicológica, que poderá ser usada contra nós mesmos - seja por empresas ou governos autoritários.

---

<sup>1</sup> O termo post-reality aparece nos dicionários da língua inglesa Cambridge e Oxford, mas não em outros. A ferramenta Google Ngram, que mede a incidência de expressões em livros ao longo do tempo, mostra seu uso desde os anos 1960, mas com acentuado pico a partir de 2013.

A queda da barreira econômica para sua aquisição representa um número cada dia maior de usuários – e, assim, um volume cada vez maior de dados. Estaríamos, assim, testemunhando a transição do *big data* ao *huge data*.

## Conclusão

Em meio a essas potencialidades, ainda não se sabe quais dificuldades a pesquisa *no* e *sobre* o metaverso poderá encontrar. É certo que ela herdará algumas já vivenciadas hoje, potencializadas pela opacidade dos algoritmos de inteligência artificial. E, a contar com o cenário que se desenha, é muito provável que essa dificuldade de acesso à pesquisa se multiplique por tantas quantas forem as plataformas que utilizam as novas tecnologias, cada uma com suas próprias regras, seus próprios interesses e propriedade privada.

Neste estágio, nossa conclusão não poderá trazer mais do que essas especulações, numa espécie de exercício de futurologia sempre presentes nos estudos sobre novas tecnologias. Neste momento de indefinição do rumo da tecnologia, temos muitas perguntas que não podem ser endereçadas por pesquisa. E sem ela, nenhuma regulação ou medida poderá ser produzida de modo a prevenir ou ao menos conter as violações que se anunciam.

Com isso, continuaremos procurando a chave perdida não onde a perdemos, mas onde, por bondade ou por um raro senso cívico, alguém porventura acender a luz.

## Referências

- Courtney, C. K. (2021, 21 de outubro). The world in 2030: the challenge of reality versus unreality. *Friends of Europe*. Recuperado em 19 de dezembro de 2022, de <https://www.friendsofeurope.org/insights/the-world-in-2030-the-challenge-of-reality-versus-unreality>
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Farrar, Straus and Giroux.
- Kröger, J. L., Lutz, O. H. M., Müller, F. (2020). What Does Your Gaze Reveal About You? On the Privacy Implications of Eye Tracking. In M. Friedewald et al. (Eds.),



- Privacy and identity management. Data for better living: AI and privacy. Privacy and identity 2019. IFIP Advances in Information and Communication Technology*, 576, 226-241. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-42504-3\\_15](https://doi.org/10.1007/978-3-030-42504-3_15)
- Lahlou, S. (2022). “The future of ‘artificial intelligence’: toward a dialogue with the machine”. 11 nov 22. *UFMG Seminar Series: Intelligence and Artificial Intelligence* (8 a 11 nov 22).
- NetLab. (2022). *Primeiro turno: Eleições 2022. Especial Mensageria: Narrativas, estratégias e fluxo de desinformação*. Recuperado em 19 de dezembro de 2022, de [https://uploads.strikinglycdn.com/files/718c9ffd-7ac0-47a5-a022-fb9e318ca156/Resultados\\_%201o%20turno.pdf](https://uploads.strikinglycdn.com/files/718c9ffd-7ac0-47a5-a022-fb9e318ca156/Resultados_%201o%20turno.pdf)
- Nova Acrópole. (n.d.). *Nasrudin e a Chave Perdida*. Recuperado em 19 de dezembro de 2022, de <https://www.nova-acropole.pt/nasrudin-e-a-chave-perdida/>
- Outlaw, J. *et al.* (2021). “Don’t Track My Life’: Virtual and Augmented Reality Consumer Data & Privacy Survey.” *The Extended Mind*.
- Woolley, S. (2020). *The Reality Game: How the Next Wave of Technology Will Break the Truth*. PublicAffairs