

O PROFESSOR-CÓDIGO: APLICATIVOS *FITNESS* E A “VIRADA” NOS MECANISMOS DE VIGILÂNCIA*

Braulio Nogueira de Oliveira¹

brauliono08@hotmail.com

Alex Branco Fraga²

brancofraga@gmail.com

¹Instituto Federal do Maranhão (IFMA)

²Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

RESUMO

O estudo analisa os mecanismos que conduzem/influenciam a tomada de decisão de usuários de aplicativos *fitness*. Fundamentado na teoria ator-rede, examinam-se publicações vinculadas a um aplicativo orientado por inteligência artificial. Evidenciou-se uma “virada” da vigilância, que passa da negatividade dos fatores de risco para a positividade da gamificação do desempenho. Conclui-se que o aplicativo “funciona” por requerer o empreendimento de si via imperativo moral de competição.

PALAVRAS-CHAVE

Internet; Mídias Sociais; Vigilância da População.

INTRODUÇÃO

Na prática de exercícios físicos mediada por aplicativos *fitness*, especialmente aqueles munidos de inteligência artificial, tanto o professor quanto nós mesmos somos um código. Deleuze (1992), ao tratar da sociedade de controle, descreve o indivíduo como cifra em contraste com o da sociedade disciplinar, na qual ele era uma assinatura, um número de matrícula. Passados quase dez anos de seu texto original, podemos dizer que o indivíduo como cifra, ou código, pode ser pensado como metadados que se constituem, dentre outras formas, pela navegação na internet ou uso de aplicativos *fitness*. O código, especialmente os dados a ele vinculados, diz muito sobre quem somos. Esse fato, por si só, engendra uma série de debates: produz uma “bolha social”, privando do contraditório; personifica a rede, possibilitando a predição e a promoção da necessidade de consumo; reconfigura os mecanismos de vigilância, dessa vez com mais “liberdade”. Nesse âmbito, torna-se crucial a ação de algoritmos (ANANNY; CRAWFORD, 2016).

O surgimento de aplicativos *fitness*, concomitante à emergência da Indústria 4.0, portanto, implica um conjunto de diferentes mecanismos que conduzem, ou pelo menos influenciam, a tomada de decisão por parte de seus usuários. Trata-se de um debate profícuo para a Educação Física, principalmente no campo da Comunicação e Mídia, considerando que o “professor-código” adentra na cultura *fitness*, literalmente, sem pedir licença. Consequência disso foi a primeira notificação extrajudicial de um órgão regional do

* O estudo contou com uma bolsa de doutorado Capes.



Figura 1 – Usuário do Freeletics em postagem sobre sua prática no grupo público do Facebook.



Atleta livre VIVIANA GOMES DE SOUZA
 6 de março · Instagram · 🌐

Ontem comemorei 3 anos que comecei a usar o #freeletics e a melhor forma de comemorar é claro treinando, escolhe o primeiro treino que fiz e não terminei por ter passado mal kkk aphrodite. Dessa vez escolhi a versão força dele e 3x total de 450 #burpeessquatsjumps, 450 #pistols e 450 #jackknives (#vups)... a meta era pra 2h e meia, mas o calor atrapalhou bastante, assim como no primeiro Aphrodite, a pressão caiu, mas dessa vez não desisti, demorei mais, fiz varias pausas pra me recuperar, baixar a temperatura do corpo e tal e fui ate o fim, muito acima do tempo previsto mas o objetivo foi cumprido, ir ate o fim 🙌🙌😊

3X APHRODITE
 Força ⌚ 3:52:05

Caralhooooo pior treino da vida me senti como no primeiro treino que foi exatamente um aphrodite, no meio do treino meu deu uma dor de cabeça insuportável, pressão caiu, mas como desistir não é uma opção, fiz varias pausas pra me recuperar e fui ate o fim.

Nível 110	
1077992 Pontos	20556 Pontos para o Nível 111
Coach	Semana 172
Foco	Cardio
Habilidades	6 / 6
Atleta Livre desde	3a 0m 1d

Fonte: Grupo Público Freeletics Oficial³.

O empreendimento de sina construção da melhor versão de si mesmo, a produção do sujeito vencedor e que se exhibe, a exemplo do compartilhamento de imagens com uso de “antes e depois”, bem como *hashtags* vinculadas ao aplicativo, deslocam o combate ao sedentarismo pelo desempenho gamificado. Trata-se de um misto entre *quantified self* e *gamificationoflife*.

Paradoxalmente, o deslocamento dos fatores de risco para a gamificação do desempenho pode ser arriscado. A postagem revela que o treino *Aphrodite* foi realizado três vezes, com duração de 4 horas (com previsão inicial de 2,5 horas). Apesar de tratar-se de um Atleta Livre – nomenclatura típica dos usuários do *Freeletics* – experiente, o usuário revela que, durante o treino, sua “pressão caiu”. Diversas experiências semelhantes (em termos de quantidades demasiadas de duração) podem ser identificados em uma experiência de gamificação e, ao mesmo tempo, de *marketing* da empresa: a Copa do Mundo *Freeletics*. Na ocasião, a Copa do Mundo de Futebol masculino, de 2018, foi tomada como modelo. *Grosso modo*, a pontuação obtida pelos treinos concluídos dos praticantes era convertida em gols, o que fez com que alguns daqueles realizassem demasiados volumes de treino.

Considerando tais elementos, os quais já sinalizam a complexidade do fenômeno, vale destacar que a gamificação se estende à vida, de modo geral. Pelo menos é isso que o aplicativo *Freeletics*, enquanto actante, procura produzir. Nesse aspecto, é pertinente retomar algumas das 16 características, apresentadas no *blog* da *Freeletics* (SEANA, 2015), que constituem o Atleta Livre:

³ Disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/groups/625223124183472/>>. Acesso em: 05 jan. 2019.



1. Conquistar um Aphrodite, Kentauros ou qualquer um dos antigos Deuses Gregos é só mais uma manhã de segunda-feira para você.
2. Você compara todos os desafios difíceis que você enfrenta na vida com a sua primeira vez fazendo Aphrodite. Se não for tão difícil, não é um problema.
3. Antes de começar uma tarefa, uma voz dentro de sua cabeça diz “5, 4, 3, 2, 1 – Go”.
4. Você avalia suas tarefas pensando se são “dignas de uma estrela”.

Com isso, a gamificação ultrapassa os limites do *ranking* consigo mesmo e com os demais participantes; do título da Copa do Mundo *Freeletics*; e da postagem em mídias sociais, com fomento à quantidade de visualizações, curtidas, compartilhamentos. Assemelha-se a um imperativo moral de competição, alinhado a um contexto de individualização e empreendimento de si constituídos no seio de uma racionalidade neoliberal. Ajusta seus usuários a configurações biopolíticas de vencer uma “uma manhã de segunda-feira” e os “desafios difíceis” da vida, adequando-se à dimensão de tempo, como uma voz “dentro de sua cabeça”, num contexto em que as tarefas diárias a serem realizadas sejam também “dignas de uma estrela”.

Acerca desses aspectos, vale destacar a teorização de Whitson (2013), que tratou da gamificação da quantificação de si (*gamified quantification of the self*), cuja preocupação central foi a questão da vigilância. Evidenciou três aspectos: a gamificação relacionada ao trabalho pode ser problemática, por fazer com que o trabalhador pense estar jogando, quando na verdade não está, logo, pode não ser pertinente em todas as situações; dados podem ser usados para outros fins, tais como publicidade; e entender a vigilância nesse contexto pressupõe a improvável tarefa de decifrar seus algoritmos, que nem sempre contam com mecanismos justos e imparciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Destaca-se nesse estudo que os mecanismos que conduzem/influenciam a tomada de decisão de usuários de aplicativos *fitness* atuam na tentativa de consolidar um imperativo moral de competição (ainda que gamificado). Alinhado a uma racionalidade neoliberal, fomenta a constituição de sujeitos empreendedores de si, com investimentos na melhor versão de si, por meio da gamificação do desempenho. Esse processo envolve a exibição de si e o individualismo, reconfigurando a concepção de vigilância anteriormente balizada pela pedagogia terror/medo do combate ao sedentarismo e outros fatores de risco. Desse modo, estudos com ênfase no entendimento dessa nova linguagem nos diversos contextos da Educação Física são pertinentes.



THE CODE-PERSONAL TRAINER: FITNESS APPS AND THE TURNING POINT ON THE SURVEILLANCE MECHANISMS

ABSTRACT

The study examines the mechanisms that influence the decision-making of users of fitness apps. Based on the Actor-Network Theory, we examine publications linked to an artificial intelligence-driven app. There was a turning point in surveillance, from the negativity of risk factors to the positivity of performance gamification. It is concluded that the application "works" because it requires the enterprise of itself through moral imperative of competition.

KEYWORDS: Internet; Social media; Population Surveillance.

EL ENTRENADOR CODIFICADO: APLICACIÓN FITNESS Y EL "GIRO" EN LOS MECANISMOS DE VIGILANCIA

RESUMEN

El estudio analiza los mecanismos que influyen en la toma de decisiones de los usuarios de aplicación fitness. Fundamentado en la Teoría del Actor-Red, se examinan publicaciones vinculadas a una aplicación fitness orientado por inteligencia artificial. Se constató un "giro" de la vigilancia, que va de la negatividad de los riesgos a la positividad de la gamificación del desempeño. Se concluye que la aplicación "funciona" por requerir el emprendimiento de sí vía imperativo moral de competición.

PALABRAS CLAVES: Internet; Redes sociales; Vigilancia de la Población.

REFERÊNCIAS

- ANANNY, Mike; CRAWFORD, Kate. Seeing without knowing: Limitations of the transparency ideal and its application to algorithmic accountability. *New Media & Society*, [Chicago], v. 20, n. 3, p. 973-989, Dec. 2016.
- BILDL, Stefan. Gamification of the quantified self. In: LINDEMANN P. *et al.* Fun, Secure, Embedded. *Advances in Embedded Interactive Systems: Technical Report*, Passau, v. 2, n. 3, p. 5-9. out. 2014.
- CREF. Smart Fit: CREF1 aciona Ministério Público do Trabalho. *Site Cref 1*. 2018. Disponível em: <<http://twixar.me/pkZK>>, acesso em: 05 de abr. 2018.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Tradução de Peter PálPelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- FORGAS, J. P. Affective influences on self-disclosure: Mood effects on the intimacy and reciprocity of disclosing personal information. *Journal of personality and social psychology*, [Washington], v. 100, n. 3, p. 449-461, mar. 2011.
- FRAGA, Alex Branco. *Exercício da informação: governo dos corpos no mercado da vida ativa*. Campinas: Autores Associados, 2006.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade da transparência*. Traduzido por Enio Paulo Giachini. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede*. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.
- LUPTON, Deborah. *The quantified self*. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2016.
- SEANA. 16 características que provam que é um FreeAthlete. *Blog Oficial Freeletics*. Disponível em: <<http://twixar.me/MQZK>>. Acesso em: 03 abr. 2019.
- SIBILIA, Paula. *O show do eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- WHITSON, Jennifer R. Gaming the quantified self. *Surveillance & Society*, [s. l.] v. 11, n. 1/2, p. 163-176, May, 2013.

