

A CIBERCULTURA, O NOMADISMO TECNOLÓGICO E O SELFSITTER DIGITAL

Francisco Menezes Martins*

Resumo

O presente artigo trata das relações entre o imaginário social e a cibercultura a partir das tecnologias de comunicação do tipo wireless e propõe a reflexão sobre liberdades e controles apoiados em dispositivos da subjetividade contemporânea. O recorte parte do pensamento filosófico de alguns autores contemporâneos para projetar a noção de ócio e nomadismo nos mercados globalizados.

Abstract

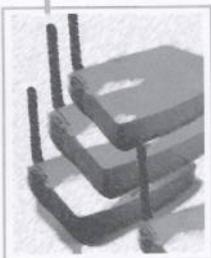
This paper focus the relation between the imaginary and the cyberculture from the wireless communication technologies. It deals also with the liberties and controls based on the subjectivity of the contemporary dispositives and the philosophical thought from contemporary authors to outline the notion of leisure and nomadism in the global markets.

Palavras-chave

Cibercultura – Controle – Selfsitter

Key Words

Cyberculture - Control - Selfsitter



As análises sobre o fenômeno comunicacional diante da complexidade da cibercultura podem conduzir o olhar teórico às condições históricas que permitiram a passagem da cibernética, do campo da informação e do controle, para a relação com a mídia. Da crescente interdependência entre as partes, aliada ao irreversível caráter de um modo de vida ocidental sobre os dispositivos do ciberespaço, surgem as tramas do imaginário com o devir humano/tecnológico.

Da ficção virtualizada que retorna como dado social. Das antecipações e paródias da ficção científica, passando pela expansão dos mercados de consumidores de tecnologias de comunicação, além do próprio instinto gregário da espécie humana ao uso da linguagem (Nietzsche, 2004), percebe-se uma civilização fragmentada geograficamente, mas conectada existencialmente pelas redes sociotécnicas e pelo imaginário.

Que a tribalização ritualizada pela aceleração de surgimentos e desaparecimentos de comunidades virtuais possa permitir a visibilidade de recentes formas de subjetividade, também indica as rotas por onde se digladiam os paraísos da inteligência coletiva (Lévy, 1996) e os infernos gerados por uma Sociedade de Controle (Deleuze,

2004) a partir de desdobramentos de rupturas e continuidades com o modelo panóptico de Jeremy Bentham, analisados por Foucault (2005). Ao se desmarcar das características da comunicação de massa, as trilhas do digital trazem as tramas de uma mundialização (Morin, 1995) que se complementa nos produtos de mídia e nos dispositivos tecnológicos de subjetividade.

A abertura para o paradoxo sobre bases de simulação, interatividade e redes (Sfez, 2000) colocam as noções lançadas por Debord (1997) em distintas plataformas de reflexão. O fator estatístico da massa e o fator qualitativo do *peer to peer*, embora não afinados em suas definições, não entram em contradição aparente.

O individualismo do ponto humano emissor/mensagem/receptor, onde a interatividade e a ambiência se confundem com o próprio jogo da comunicação, levam em conta o traço hipotético de uma perda de distância e do fim da separação entre os pólos (Baudrillard, 1997). Uma trama de espetáculos de privacidade e segredos comunicados em rede que se revelam aos usuários como a própria motivação para os diálogos virtualizantes.

(...) se chama cibernética: controlar do in-

terior da matriz, a imagem, o texto, o corpo, jogando com o código ou as modalidades genéticas. Esse fantasma da performance ideal do texto ou da imagem e essa possibilidade infinita de corrigir provocam no criador uma vertigem de interação com o próprio objeto (Baudrillard, 1997, p. 148).

Quando a comunicação é alçada a valor máximo de uma sociedade para, posteriormente, ser promovida a um mais além: conexão, participação e espírito de compartilhamento, a partir das possibilidades da Web 2.0. Perce-se, então, um alto grau de imersão à ambiência, mesmo em se tratando de acessos *wireless*. Não seria a posição física do usuário, mas a atenção da racionalidade e do imaginário em função da interatividade e das interfaces dos dispositivos do tipo sem fio.

Há alguns anos, pensava-se em uma força centrífuga de aceleração de valores para um ambiente ciberespacial interativo e hipertextual que colocava em xeque a tradição social dos espectadores de mídia. Quando a tendência é a convergência, não em um tipo específico de aparelho, mas em qualquer dispositivo digital com tela e teclado, a percepção é a de que trata-se menos de uma mobilidade humana, que da própria tecnologia adaptada aos modos de vida contemporâneos.

As marcas do digital se infiltram em todo o tecido. Em uma expressão: o cimento social (Maffesoli, 1995) se fixou até no ar em razão da disposição nômade e mercadológica da técnica comunicacional em sintonia com os valores humanos da atualidade.

Por outro lado, a noção de uma concentração da informação em empresas multimídia acompanha o pensamento da comunicação desde o final de século XX. Quando do advento da internet, muitas hipóteses surgiram. Embaladas pela interação com as possibilidades técnicas, a relação da comunicação com as redes digitais acentua a convergência, assim como a divergência.

Em um modelo ocidental, baseada nas liberdades proporcionadas pelo liberalismo e no comércio generalizado de produtos e serviços, a

internet tem a participação mundial, mas administração ainda pertence aos Estados Unidos. "O problema é ao mesmo tempo distinguir os acontecimentos, diferenciar as redes e os níveis a que pertencem e reconstituir os fios que os ligam e que fazem com que se engendrem, uns a partir dos outros." (FOUCAULT, 1996, p.5) Neste aspecto, a cibercultura (Lévy, 1997) é uma dialética de liberdades pessoais e grandes negócios.

A exploração individual no digital se realizava, na mesma medida em que as empresas de comunicação, entre tantas outras, buscavam formas de atuar no recente mercado globalizado da comunicação e do jornalismo. Novas disposições de saberes e, portanto, também de poderes. "O poder é precisamente elemento informal que passa entre as formas do saber, ou por baixo delas. Por isso ele é dito microfísico. Ele é força, e relação de forças, não forma. E a disposição de forças em Foucault, prolongando Nietzsche, é um dos

pontos mais importantes de seu pensamento." (DELEUZE, 2004, p. 122).

A oscilação entre ser informante e/ou informado causa vertigem ao jogo repleto de cenas ritualizadas de interações de visibilidade de corpos e suposições imaginais de imagens compartilhadas. Sob a possível privacidade dos camarins, as trocas seriam segre-

dos enquanto comunicação controlada pela confiança mútua. Por estarem dispostas em proximidade de pulsão, as formas sociais de comunicação se emancipam em amplos territórios. O devir wireless não conceberia zona de sombra. A cobertura e a conexão como garantias de que o jogo da comunicação não cessaria nunca.

Quando o modelo panóptico envelhece diante das possibilidades tecnológicas, passa a ser coadjuvante no jogo da vigilância, mas, nem por isso, perde sua condição de participante do espetáculo.

Houve tempo em que as ruas eram os alvos das massas. Agora, as rotas do ciberespaço são os fluxos, onde o desaparecimento dos aglomerados leva à transfiguração do social. Uma opção extra de vida: a vida virtual com seus tempos e espaços interativos.

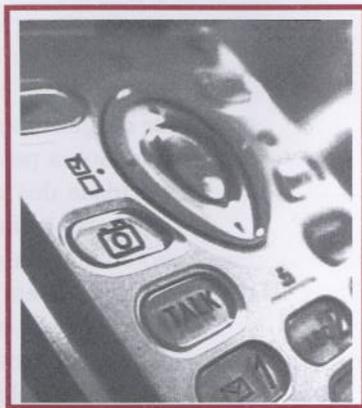
Ainda que a explosão demográfica no vir-

Quando o modelo panóptico envelhece diante das possibilidades tecnológicas, passa a ser coadjuvante no jogo da vigilância, mas, nem por isso, perde sua condição de participante do espetáculo.

tual seja fragmentada e percebida somente através de instrumentos, ela marca os caminhos das migrações de tribos ou de rebanhos, para citar o vocabulário nietzschiano. Em ambos conceitos, a vontade é secundária aos rituais, no primeiro, e aos instintos, no segundo

Somente a percepção de que as reações já não têm o mesmo efeito de outrora poderia permitir a sensação de que a moral de uma positividade técnico-religiosa amplia-se no Ocidente. Se o agir está comprometido em seu escolher, parte-se de Nietzsche para considerar que a vontade está vinculada ao que se pode e não ao que se quer. Entre os movimentos ativos e reativos vieram somar-se os diversos graus de movimentos interativos. Supostas interfaces que seriam máscaras de uma nova amizade.

Na idéia de Ortega y Gasset, as massas rebeldes queriam ócio e chegaram a viver uma "vida inventada" (1993) voltada a este prazer de embriaguez que, ao mesmo tempo, girava uma economia que mal descobria sua potência de aglutinar técnica e moral. De outra forma, um triângulo "Técnica-Moral-Economia" (Dessauer, 1967) que conduziria a humanidade por rotas definidas em cada circunstância.



Quando o preço é um desses valores, a reação pode acontecer. Também, percebe-se que a técnica pertence ao campo do utilitarismo como da religião do modo de vida: imanente, em busca da embriaguez, do passatempo, enfim, do devir ócio.

O advento do ciberespaço colocou à disposição, um diferente tipo de território simbólico para ser civilizado.

Na mesma medida da expansão de uma rota desterritorializante, está a marcação social dos formatos midiáticos recentemente adaptados ao usuário nômade. O movimento em nome de um ócio mais pleno de interação com a natureza ou a cidade.

Não mais a prisão domiciliar da conexão sedentária. O privado, longe de ainda ter seu sentido grego de privação, agora trata-se de adicionar as telas aos olhares em deslocamento físico. O potencial valor agregado de chamadas de atenção, passatempo e possíveis garantias de não ficar entediado, colocam tais dispositivos como uma *selfsitter digital*.

NOTAS

* Prof. PPGCOM/ PUCRS

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, J. **Tela Total**, Porto Alegre: Sulina, 1997.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUSE, G. **Conversações**. Rio de Janeiro: 34, 2004.
- DESSAUER, F. **Discusión de la tecnica**. Madrid: Rialp, 1964.
- FOUCAULT, M. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1996.
- _____. **Vigiar e Punir**. Petrópolis: Vozes, 2005.
- LÉVY, P. **O que é o virtual?** Rio de Janeiro: 34, 1996.
- _____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: 34, 1997.
- MAFFESOLI, M. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 1995.
- MORIN, E. **Terra-Pátria**. Porto Alegre: Sulina, 1995.
- NIETZSCHE, F. **Humano, demasiado humano**. São Paulo: Cia das Letras, 2000.
- _____. **A gaia ciência**. São Paulo: Cia das Letras, 2004.
- ORTEGA Y GASSET, J. **La rebelión de las masas**. Madrid: Alianza, 1993.
- _____. **Meditación de la tecnica**. Madrid: Alianza, 1992.
- SFEZ, L. As tecnologias do espírito. In: Martins, F.M e Silva, J.M. **Para Navegar no século XXI**. Porto Alegre: Sulina, 2000.