



O imaginário da cibercultura como nova possibilidade de experiência do tempo e do consumo

Marcos Ramon Gomes Ferreira
Christina Maria Pedrazza Sêga

Resumo: Este artigo pretende investigar a influência da cibercultura na forma como experienciamos o tempo e construímos novos discursos sobre a contemporaneidade. A proposta é compreender as novas formas de interação como elementos alteradores de nossa percepção da realidade. O tempo sempre foi uma medida para a realidade e um porto seguro para o ser humano. As relações de consumo criadas a partir da Revolução Industrial deslocaram a importância temporal para o nível prático, construindo um novo imaginário sobre a questão do tempo. Neste sentido, este artigo procura, a partir da análise de parte da bibliografia pertinente ao tema e da utilização da música como um exemplo sintomático, discutir os impactos que essas mudanças podem proporcionar em nossas vidas.

Palavras-chave: Cibercultura. Imaginário. Temporalidade.

Abstract: **The imaginary about cyberculture as a new opportunity to experience time and consumption.** This paper intends to investigate the influence of cyberspace in how we experience time and construct new discourses about contemporaneity. The purpose is to understand the new forms of interaction as elements of altering our perception of reality. Time has always been a measure of reality and a safe harbor for humans. Consumer relations created from the Industrial Revolution shifted the temporal importance for the practical level, building a new imaginary about the time issue. In this sense, this paper, from the analysis of the literature pertinent to the theme and the use of music as a symptomatic example, discuss the impacts that these changes can bring into our lives.

Keywords: Cyberculture. Imaginary. Temporality.



Introdução

A história é antiga. Aquiles, o herói grego, apostará uma corrida contra uma tartaruga. Ciente de sua vantagem física e crente na vitória, Aquiles oferece à tartaruga uma vantagem considerável. Mas algo estranho acontece e Aquiles não consegue alcançar o lento réptil. O motivo para isso é simples: antes de vencer a vantagem inicial que ofereceu, Aquiles precisa correr a metade do trajeto. Mas antes de percorrer esta metade, ele precisa percorrer a metade da metade e assim continuamente. Como é possível dividir esse espaço ao infinito só podemos concluir que Aquiles nunca alcançará a tartaruga.

Esse paradoxo criado ou popularizado por Zenão confronta a realidade. Diante da corrida real a vantagem da tartaruga não se sustentaria nem por 5 segundos. Mas, apesar disso, a razão não consegue uma resposta convincente para derrotar nossas dúvidas. Borges, Husserl e muitos outros dedicaram um pouco de seus pensamentos e obras procurando uma solução. Em vão. Borges ressalta ainda que o mesmo paradoxo poderia ser aplicado ao tempo: antes de decorrer meia hora é preciso que se passem 15 minutos. Antes dos 15 minutos é necessário que passem 7 minutos e meio e assim infinitamente. Logo, o tempo não deve existir. Ou então somos nós que não compreendemos o tempo. Tanto no paradoxo de Zenão como na adaptação de Borges nos deparamos com desafios à realidade. Apesar disso, Borges defende que o paradoxo do tempo é mais sério, porque poderíamos sem muitos problemas prescindir do espaço, mas nunca, em hipótese alguma poderíamos prescindir do tempo¹.

Um mundo atemporal, no entanto, é o que o ciberespaço nos possibilita – ou determina? – hoje, com a construção de um imaginário sobre a nossa relação com as categorias de tempo e espaço. Na era da Internet nos comportamos como se fosse possível ultrapassar qualquer barreira física que se coloque entre nós e nosso desejo de estarmos em todos os lugares ao mesmo tempo. O tempo sempre foi um tema filosófico e religioso, mas, a partir da Revolução Industrial, isso mudou. Passamos a medir nosso tempo pelo consumo e pela nossa capacidade produtiva. O tempo deixou pouco a pouco de ser uma abstração e se tornou algo palpável, mensurável como

¹ Para provar isso Borges imagina a possibilidade de perdermos todos os sentidos, exceto a audição. Apesar de tão extrema situação, esse mundo seria possível, seria um mundo apenas de indivíduos, um mundo temporal. (BORGES, 1985).



nunca, ao ponto das 24 horas do dia já não serem suficientes para tudo o que desejamos fazer. Na cibercultura tudo isso se acentua. O tempo não é só pouco, como é simultâneo. Fazemos muitas coisas ao mesmo tempo, ocupamos vários lugares no espaço, distorcemos a realidade. As leis da física não dão conta do hiper-real. Precisamos de outro apoio. E este pode estar tanto na desilusão com a realidade e no desapego das multidões, como no engajamento político e social. O ciberespaço nos proporciona os dois caminhos. Para demonstrar isso, abordamos a seguir os conceitos de interconexão e inteligência coletiva, antes de encontrar a questão do consumo como elemento motivador de uma nova percepção do tempo no ciberespaço.

O imaginário em torno da inteligência coletiva

Antes de discutirmos elementos pertinentes ao imaginário da cibercultura, que exemplificaremos neste artigo a partir do conceito de “inteligência coletiva”, julgamos necessário, num primeiro momento, abordar o que entendemos aqui por imaginário. As discussões sobre o imaginário, que encontram sua repercussão teórica em autores tão diferentes como Gilbert Durand, Michel Maffesoli e Erick Felinto, nos propõem o desafio de considerarmos a realidade como algo mais do que a mera racionalização de processos e fatos do cotidiano. O imaginário, na visão de Durand (1997), por exemplo, funciona como o reconhecimento das expressões e vivências simbólicas humanas. Para além de entender a realidade como uma adequação da mente aos fatos recebidos pelos sentidos, autores como Durand procuram considerar que existem outros níveis de construção da realidade acontecendo simultaneamente à forma lógica que geralmente acreditamos ser a mais eficaz para compreendermos a realidade. Esses outros níveis envolvem as diversas representações que sempre acompanharam a história humana, desde o mito até os debates sobre a possibilidade do inconsciente como uma categoria real. No contexto da cibercultura, acreditamos que essa discussão ainda é pertinente. Longe de termos nos afastado por completo da construção de percepções representacionais e simbólicas sobre a vida, acreditamos que está ocorrendo, mesmo em nosso ambiente de crescente avanço tecnológico, uma constante criação de novos imaginários. A quantidade de simbolismos criados sobre e a partir da cibercultura só tem aumentado, o que não é necessariamente ruim – já que



pensar a realidade em termos simbólicos faz parte da história humana – mas que pode apresentar distorções em relação ao funcionamento e viabilidade de determinados aspectos da tecnologia, como procuraremos avaliar durante este artigo. Um exemplo significativo, acreditamos, está representado no conceito de “inteligência coletiva”, que justifica, ainda hoje, uma crença nas potencialidades da cibercultura como uma ferramenta de emancipação das capacidades humanas, em contraposição ao ambiente limitador da Indústria Cultural, considerando esta nos termos apresentados por Adorno e Horkheimer (2006).

Para Pierre Lévy “as duas características do mundo virtual, em sentido mais amplo, são a imersão e a navegação por proximidade” (LÉVY, 1999, p. 72). Isso significa que cada usuário da internet se sente e se percebe como um ser concreto num mundo virtual. Os atos de cada indivíduo modificam sua impressão sobre si mesmo e sobre os outros afetando efetivamente suas relações em um nível não só social, mas também emocional. Alguns importantes pensadores da cibercultura, como Pierre Lévy e André Lemos, são profundamente otimistas em relação às consequências da imersão e das novas formas de conexão que o ciberespaço permite a cada cidadão. Quanto mais podemos livremente produzir, distribuir e compartilhar informação, mais inteligente e politicamente consciente uma sociedade deve ficar. As ações de produzir, distribuir, compartilhar são os princípios fundamentais do ciberespaço (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 27).

Temos, no entanto, algumas reservas em relação a este otimismo. Concordamos que a utilização da internet e a difusão da informação em nível global possibilitam um contato do público em geral com problemas que antes a maioria das pessoas nem sequer tomava conhecimento. Os ainda recentes conflitos no Egito² representaram uma síntese interessante do poder e alcance da internet. Assim que eclodiram os conflitos, uma das primeiras medidas do então presidente daquele país, Hosni Mubarak, foi impedir a comunicação via internet. O governo percebeu que as manifestações estavam sendo articuladas através do uso das redes sociais *online*, como o “Facebook” e o “Twitter”. E como hoje a conexão com a rede está portátil,

² Um movimento popular, iniciado no dia 25 de janeiro de 2011, conseguiu derrubar o então presidente do Egito Mohammed Hosni Mubarak, que já estava há quase 30 anos no poder. Este movimento contou com grande mobilização da população através de manifestações e utilização das mídias digitais para divulgação dos fatos ocorridos. No entanto, um golpe de estado ocorrido em Junho de 2013, tirou do poder o então presidente eleito Mohamed Mursi, mostrando que a revolução iniciada com ajuda da tecnologia digital não teve forças para se manter por muito tempo só pelo desejo popular.



o governo cortou também a possibilidade do envio de mensagens “SMS” através de celulares (SERVIÇOS..., 2013). Caso a internet não possibilitasse nenhum tipo efetivo de mobilização, ela não sofreria esses ataques.

Outro exemplo de ação direcionada para a mobilização da comunidade virtual para problemas reais é o site *TakingITGlobal* (2013). Trata-se de uma página que reúne jovens interessados em trabalhar em questões globais ligadas a interesses políticos, sociais, ecológicos, culturais etc. A proposta do *TakingITGlobal* carrega a mesma concepção do trabalho voluntário. Mas existe um diferencial: no *TakingITGlobal* esse trabalho voluntário acontece *online*, através da participação em discussões, colaboração em resolução de problemas, donativos para entidades necessitadas e, claro, participação em manifestações locais, que podem se dar em todo o mundo.

Estes exemplos confirmam a postura otimista enunciada na citação de André Lemos e Pierre Lévy que apresentamos anteriormente. Mas a liberdade também possui seus problemas. Platão, em sua obra *A república*, já alertava para a dificuldade de conciliar a liberdade com a igualdade. Na interpretação do filósofo ateniense, para fazer prevalecer a igualdade e, conseqüentemente, a justiça na cidade, era necessário limitar a liberdade dos cidadãos. Quando cada um pode muito ou pode agir por si mesmo ele age a seu próprio favor e não em vista do bem público. Claro que Platão via exceções, tanto que imaginava um rei-filósofo capaz de governar pela cidade e para a cidade, sem procurar benefícios próprios. No entanto, Platão acreditava que, independentemente do regime político adotado, toda cidade poderia vir a padecer do mal da corrupção. Isso poderia ocorrer tanto pelas circunstâncias históricas quanto pela própria condição da natureza humana, passíveis de serem levadas pela irracionalidade e dependente do condicionamento educativo. De qualquer forma, o alerta de Platão em relação aos perigos da democracia e dos males que a liberdade pode causar ainda continua atual.

André Lemos e Pierre Lévy, no entanto, contrariam este pensamento defendendo a “ciberdemocracia” como solução emancipadora das potencialidades humanas: “O que está em jogo é o alcance planetário para questões locais; a livre expressão para publicação de informações; a colaboração e participação; a inclusão digital” (2010, p. 28). Apesar dessas possibilidades serem efetivas, acreditamos ser necessário um pouco de cautela em relação às expectativas que a internet e a interconexão que ela permite estão gerando. Pensando a partir do



exemplo da produção cultural, é possível perceber que existe hoje, mais do que em qualquer outra época, um ambiente favorável para as experimentações, para as criações livres dos rótulos, para a divulgação sem restrições. Qualquer um tem espaço para produzir e divulgar músicas, textos e vídeos na “ciberdemocracia”. Vamos tomar a música aqui como um exemplo singular, até porque essa parece ter sido a linguagem artística que foi mais beneficiada com o avanço da tecnologia digital³. Pierre Lévy (1999), no VIII capítulo de seu livro *Cibercultura*, intitulado *O som da cibercultura*, apresenta características essenciais da música no ambiente do ciberespaço. Em primeiro lugar, ele afirma que se o estúdio era o “meta-instrumento” da música contemporânea, por suas possibilidades de criação e manipulação de sons e dados sonoros, a digitalização desloca esse meta-instrumento para o domínio de cada usuário em particular. O estúdio digital, o “home-studio”, pode ser comandado por um computador pessoal e possibilita um auxílio valioso na composição, gravação, mixagem e masterização do produto final. Enfim, todo o processo que antes seria feito por profissionais contratados, agora pode ser realizado em casa, utilizando o tempo que for preciso, por qualquer músico. Sendo assim

A partir de agora os músicos podem controlar o conjunto da cadeia de produção da música e eventualmente colocar na rede os produtos de sua criatividade sem passar pelos intermediários que haviam sido introduzidos pelos sistemas de notação e de gravação (editores, intérpretes, grandes estúdios, lojas). Em certo sentido, retornamos dessa forma à simplicidade e à apropriação pessoal da produção musical que eram próprias da tradição oral (LÉVY, 1999, p. 141).

Concordamos com as palavras de Lévy. No entanto, na sequência do texto, o autor dá a entender que a música na internet representa uma libertação das amarras institucionais em prol da própria arte e da divulgação do conhecimento:

Cada um é, portanto, ao mesmo tempo produtor de matéria prima, transformador, autor, intérprete e ouvinte em um circuito instável e auto-organizado de criação cooperativa, e de apreciação concorrente. Esse processo de inteligência coletiva musical estende-se constantemente e integra progressivamente o conjunto do patrimônio musical gravado (LÉVY, 1999, p. 142).

³ Com a popularização do formato “mp3” e o barateamento dos serviços de internet, distribuir música se tornou muito mais simples e barato.



O problema é que a indústria ainda ocupa espaço determinante mesmo na utilização deste espaço da internet. Um exemplo disto são os *Trending Topics*⁴ da rede social *Twitter*. Em geral se acredita que os *Trending Topics* revelam a ação dos usuários. Por exemplo, se muitos usuários mencionam um determinado artista no *Twitter* ele aparecerá na lista dos *Trending Topics*, revelando de maneira muito mais clara do que em qualquer pesquisa qual o interesse dos participantes da rede social. Mas no artigo *Sigam-me os bons! Transformando robôs em pessoas influentes no Twitter*, Messias, Schmidt, Oliveira e Benevenuto apresentam o modo como robôs são utilizados para burlar o algoritmo criado para identificar interações humanas, invalidando, de certa forma, a premissa de que são as pessoas que constroem a rede de conexões no *Twitter*. Isto não significa que os usuários não tenham nenhuma influência nos resultados finais dos *Trending Topics*, mas demonstra que pelo menos boa parte deles são manipulados por pessoas ou empresas, com interesses mercadológicos ou ideológicos.

Em relação à cultura como um todo, a situação é a mesma. Apesar de qualquer pessoa poder criar e divulgar suas produções na internet, os artistas que têm mais seguidores nas redes sociais e mais espaço nas novas mídias ainda são aqueles que estão vinculados a grandes empresas. Existem, claro, as exceções, mas a indústria rapidamente trata de se apropriar das produções daqueles que se destacam, fazendo deles a parte nova da velha estrutura do *mainstream*. Não questionamos o fato de que o uso da internet possibilita novos espaços de criação coletiva. Pelo contrário, acreditamos que vivemos um momento único de acesso a conteúdo e conhecimento quase irrestrito. Mas também não acreditamos que a indústria esteja morrendo e que os usuários irão se tornar os donos da distribuição de um conteúdo livre, completamente autônomo e totalmente independente dos interesses do mercado capitalista.

A utopia da ciberdemocracia e da inteligência coletiva nos servem, de qualquer forma, para percebermos quão longe ainda estamos de um ideal desejável. E ainda que este ideal talvez nunca seja plenamente realizável não vejo motivo para que a humanidade não tente se aproximar dele. Neste sentido, o que nos parece mais importante é procurar tomar controle do espaço onde

⁴ Os *Trending Topics* (Tt) são uma lista dos tópicos mais mencionados por usuários no microblog *Twitter*. Para entrar nos *Trending Topics* o termo precisa estar marcado com uma *hashtag* (#) ou conter um nome próprio. Esse recurso monitora o mundo todo (worldwide), mas cada usuário pode também selecionar alguns países para filtrar os tuítes de uma localidade específica.



essa briga entre a antiga indústria e os defensores da inteligência coletiva se desenrola: o espaço virtual.

Espaço virtual

O ciberespaço possibilita não só uma nova forma de interação, mas também exige uma nova postura de convivência social. Como cada um vive as mudanças tecnológicas enquanto elas acontecem, torna-se difícil avaliar as consequências destas mudanças no dia a dia. Mas tudo isso não é, naturalmente, um fenômeno do século XXI, como bem atesta Katia Canton (2009, p. 21):

A memória, condição básica de nossa humanidade, tornou-se uma das grandes molduras da produção artística contemporânea, sobretudo a partir dos anos 1990. Nesse momento, proliferam obras de arte que propõem regimes de percepção que suspendem e prolongam o tempo, atribuindo-lhe densidade, agindo como uma forma de resistência à fugacidade que teima em nos situar num espaço de fosforescência, de uma semiamnésia gerada pelo excesso de estímulos e de informação diária.

Essa situação desenvolvida na arte contemporânea da década de 1990 se acentua com a possibilidade de interação ampliada pela disseminação da Internet e, depois, com o surgimento e massificação das redes sociais. A comunicação no espaço virtual implica também em uma nova concepção de espaço. Como afirma Lévy, “as distâncias semânticas são a verdadeira base da *ordem* do ciberespaço” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 202). Esse tipo de comunicação determina uma separação física das pessoas, mas por outro lado ele elimina outras distâncias, que se tornam ilusórias na internet. Uma pessoa que está em sua casa, diante do computador, pode a qualquer momento se transportar para o museu do “Louvre”, em Paris, e visitar as exposições que estão lá expostas neste exato momento. Com isso não estamos de forma alguma tentando afirmar que visitar um museu *online* significa o mesmo que estar lá vendo as obras a um metro de distância. Não é isso. O fato é que estamos diante de outra experiência, com seus problemas e suas vantagens. A semântica do ciberespaço possibilita uma vivência específica através do que Pierre Lévy (2010) chama de “corpo informacional”, um corpo onipresente em todos os espaços e possibilidades que a internet oferece. De acordo com Lévy “no ciberespaço, o ‘eu’ também torna-se desterritorializado. Ele está cada vez menos ligado a uma localização física, a uma classe



social, a um corpo, um sexo, ou a uma idade”(LE MOS; LÉVY, 2010, p. 203). No entanto, parte do imaginário que envolve a cibercultura se desenvolve justamente por conta de nossa pretensão em encarar a realidade contemporânea pelo foco de sua eficácia técnica. Isso nos leva, por exemplo, a entender a cibercultura como sinônimo de máquinas e aparatos técnicos, quando o mais representativo é provavelmente a concepção de virtualidade e desmaterialização:

São tecnologias que não estão mais centradas na figura material do maquínico, mas sim na noção do virtual. Nossas representações do computador não se centram em sua imagem mecânico-eletrônica, em sua entidade corpórea. Sua figura, sua materialidade são quase que inteiramente eliminadas do circuito representativo (FELINTO, 2005, p. 43).

Esse imaginário da virtualização se une com um outro imaginário, o da democratização do conhecimento, ou do acesso absoluto à conexão, bem como à percepção de que, estando interligados virtualmente, eliminam-se as barreiras sociais, temporais e políticas em qualquer nível. A maioria dos serviços de *blogs* e redes sociais oferecem ferramentas que possibilitam aos usuários identificar os visitantes por suas localidades, fornecendo inclusive os endereços IP “*Internet Protocol*” que indicam o local exato do computador utilizado para postar um comentário em seu *site*. Apesar deste recurso, na prática a questão territorial é o que menos importa. Um músico que mantém um perfil em alguma rede social está interessado em saber quantas visitas seu site teve e quantas vezes suas músicas foram ouvidas, “baixadas” ou compartilhadas naquele dia. Se estas interações ocorreram a partir de um computador que está em Brasília ou nas Ilhas Fiji, pouco importa.

Dizendo de outra forma, o espaço virtual “é apenas um outro nome da noosfera, isto é, a onipresença de signos e ideias produzidos pela cultura humana” (LE MOS; LÉVY, 2010, p. 203). Estes signos e ideias, no entanto, sofrem um processo constante de multiplicação dentro do ambiente do ciberespaço. Assim, é possível acessar dados que estão na rede no mesmo site há cinco anos, como é possível que estes dados tenham sido movidos para outros servidores e/ou tenham se apagado. Efetivamente não temos muito controle deste processo e a quantidade de dados disponíveis na rede cresce em uma velocidade difícil para qualquer pessoa acompanhar. Neste sentido, uma consequência direta do espaço virtual é a mutação do conceito de identidade.



Stuart Hall, em *A identidade cultural na pós-modernidade*, lança mão do conceito de identidade híbrida para pensar as possibilidades de uma identificação não mais com o nacionalismo, mas com um infinito de possibilidades, o que é bem mais adequado à nova percepção do tempo com a qual convivemos. Nas palavras do autor:

[...] a globalização não parece estar produzindo nem o triunfo do “global” nem a persistência, em sua velha forma nacionalista, do “local”. Os deslocamentos ou os desvios da globalização mostram-se, afinal, mais variados e mais contraditórios do que sugerem seus protagonistas ou seus oponentes (HALL, 2006, p. 97).

A internet parece ser o palco perfeito para esta concepção de identidade em construção. Para Lévy (1999), “a interconexão generalizada, utopia mínima e motor primário do crescimento da Internet, emerge como uma nova forma de universal” (p.188). Esse universal, que na interpretação de Lévy, é um universal sem totalidade, parece simbolizar um retorno à concepção grega de unidade, em que se pensava ser o todo muito mais do que a mera soma das partes. Na definição proposta por Lévy, a cibercultura envolve uma concepção direta de universal não só apenas por estar em toda a parte, mas porque presume o acesso e o direito do conjunto de todos os seres humanos.

Podemos questionar o fato de que os dados demonstram que o acesso à internet ainda é muito restrito nos países pobres e em desenvolvimento, mas esse é um problema que deverá naturalmente ser revertido, já que as tecnologias se desenvolvem num processo de barateamento contínuo e existe interesse das instituições governamentais e capitalistas de difusão deste acesso, ainda que seja para fins ideológicos ou mercadológicos. Claro que a submissão a estes interesses não é o que defendem autores entusiastas da cibercultura, como Pierre Lévy ou André Lemos. A questão, portanto, será o que fazer para que as formas de controle adotadas na sociedade em geral não alcancem o ciberespaço.

Para Clay Shirky, autor das obras *Lá vem todo mundo* e *Cultura da participação* e um grande defensor da forma como a cibercultura tem se desenvolvido, essa mudança de compreensão tem relação direta com as tecnologias mais recentes de produção e distribuição de bens culturais e suas possibilidades de agregar pessoas em torno de projetos comuns. Como diz o



referido autor: “Uma lição óbvia é que novas tecnologias permitem novos tipos de formação de grupo” (SHIRKY, 2012, p. 20).

Shirky acredita fortemente que uma mudança nas formas de comunicação insere também uma mudança na sociedade como um todo. Em nosso caso, da análise sobre a colaboração, poderíamos ver essa mudança acontecendo na forma como as pessoas passam a encarar e valorizar o trabalho coletivo. O que talvez tenha menos a ver com a condição gregária do ser humano (que, naturalmente, sempre esteve presente em todos os nós) e bem mais com as facilidades da tecnologia digital.

O que nos faz acreditar que vale a pena colaborar, muito além de nossa essência social, é algo que está bem longe do altruísmo. Na verdade, não colaboramos com um projeto porque somos moralmente bons ou porque queremos o bem para a comunidade em que vivemos ou para a raça humana. Dentre muitos fatores, que vamos ainda analisar, existe um levantado por Eric Raymond que acreditamos ser extremamente relevante: a promessa plausível⁵. Para o autor uma proposta de projeto colaborativo pode ter muitos problemas e desafios, mas ele será atrativo se o que for solicitado for suficientemente justo e possível de ser realizado. Por isso um trabalho colaborativo em torno de um *wiki* funciona, mas um projeto colaborativo para erradicar a pobreza e a fome, não. Estes últimos projetos são difíceis e abrangentes demais para que se possa assegurar minimamente as chances de sucesso.

Shirky demonstra que a economia tem um fator de peso na decisão e nas possibilidades que a colaboração online possui hoje. Se aquilo que está sendo proposto vai ser utilizado por muitas pessoas sem que ninguém pague por isso mais do que seu próprio esforço em colaborar (como no caso do “Linux” ou do “Firefox”) ou se aquele produto finalizado puder gerar benefícios e exclusividades para quem colaborou com o projeto o estímulo a participar dedicando um pouco de seu tempo ou mesmo dinheiro é bem maior. Os benefícios dessa mudança estrutural

⁵ Essa tese é apresentada por Raymond em um artigo chamado *A catedral e o bazar*, em que Raymond discute os princípios básicos do *Open Source*, a tecnologia de código aberto utilizada em projetos colaborativos de engenharia de software. Para Raymond um projeto de software pode seguir a estrutura da catedral (com o material disponível apenas para uma elite especializada) ou do bazar (em que os meios de produzir e interferir nos projetos são dados a toda e qualquer pessoa que tenha). Daí a questão essencial: no modelo do bazar o que motivaria as pessoas a investir seu tempo em algo que não é, necessariamente, rentável? Raymond acredita que o que motiva as pessoas é a promessa de estarem contribuindo algo que é possível de ser realizado e que trará um benefício mútuo para todos os envolvidos.



em nosso uso da tecnologia digital é o principal foco da análise proposta por Shirky. Para ele, “hoje temos ferramentas de comunicação flexíveis o suficiente para corresponder a nossas capacidades sociais, e estamos testemunhando a ascensão de novas maneiras de coordenar a ação que tiram partido dessa mudança” (SHIRKY, 2012, p. 23).

Como contraposição a esse posicionamento mais otimista, compartilhado por Pierre Lévy, André Lemos e Clay Shirky, vale destacar a crítica feita por Jaron Lanier (2012), que discorda da tese de que a possibilidade de acesso a bens culturais permitida pela tecnologia digital traz, necessariamente, mais benefícios do que problemas para a sociedade como um todo. Lanier aborda o tema a partir da existência dos *trolls*⁶. O fato de existirem pessoas que dedicam seu tempo a iniciar e incentivar discussões e agressões online prova, de acordo com Lanier, os problemas que a tecnologia digital e seu incentivo implícito à aparição anônima carregam em sua essência. Como afirma o autor, “seria bom acreditar que a população de *trolls* vivendo entre nós é ínfima. Mas, na verdade, muitas pessoas são atraídas para discussões desagradáveis on-line” (LANIER, 2012, p. 86).

Parte desse comportamento advém da conduta humana e é, talvez, impossível de prever e impedir, mas outra parte pode ser justamente uma consequência das mudanças extremamente rápidas que estamos vivendo. Além disso, existe outro fator, mais técnico: o tipo de design de *software* que permite esse tipo de abuso, o que decorre, a nosso ver, também de uma pouca reflexão diante da necessidade de nos inserirmos no movimento acelerado das inovações tecnológicas.

Vemos este processo de autonomia dos usuários em relação à suas próprias regras como uma contribuição essencial para a construção de uma responsabilidade que, em geral, se insiste em delegar para os outros na vida real. No mundo virtual, cada um se sente contemplado com a possibilidade de participação efetiva e que vai muito além da mera contribuição que temos em nossas democracias representativas. No caso específico da comunicação, esta discussão sobre identidades e responsabilidades construídas na internet vai desembocar num novo modelo de

⁶ “‘Troll’ é um termo usado para designar uma pessoa anônima que é abusiva em um ambiente on-line” (LANIER, 2012, p. 86).



relação com o outro, levando-nos também a novos hábitos, nos mais diversos âmbitos, como o consumo, por exemplo.

Em seu texto *Para a crítica da economia política*, escrito em 1857, Karl Marx apresenta a discussão clássica sobre a questão do consumo. De acordo com Marx (2005), consumo e produção caminham necessariamente juntos e, além disso, “o consumo produz de uma dupla maneira a produção” (p. 32). Em primeiro lugar, um produto só é um produto de fato quando é consumido. Por exemplo, “um vestido converte-se efetivamente em vestido quando é usado” (MARX, 2005, p. 32). Assim, é possível afirmar que o consumo dá um toque final ao produto, conferindo-lhe sentido. E em segundo lugar, Marx afirma que “o consumo cria a necessidade de uma nova produção” (p. 32). De fato, é a necessidade que gera a produção, mas na sociedade capitalista o consumo cria também a necessidade. Esse ciclo interminável acaba por servir a uma estrutura macro que nada tem a ver, realmente, com o interesse dos cidadãos, mas se sustenta muito mais na manutenção do capital.

Essa análise de Marx, apresentada aqui de forma bem simplista, dá conta da criação da estetização do consumo, que se iniciou com a Revolução Industrial e atingiu seu ápice com a Indústria Cultural, no século XX. Assim, tanto a cultura dos dândis do final do século XIX como o movimento punk e gótico das décadas de 1970 e 1980, respectivamente, possuem características comuns, padronizadas, que se identificam com a relação de domínio do capitalismo diante dos consumidores. Mas essa forma de compreensão não explica mais o mundo atual. O ciberespaço abre possibilidades novas de interação que subvertem a ordem natural da produção e do consumo, tais como são apresentadas por Marx. Retomando o exemplo anterior, em que Marx demonstra como a produção é duplamente produzida pelo consumo, e atualizando-o para a questão da música dentro da lógica da Indústria Cultural, é possível chegar à seguinte linha de argumentação:

- 1) Em uma cultura massiva, a produção de bens de consumo se dá em um sentido bipolar, pois, ao mesmo tempo em que existem consumidores ávidos por comprar produtos ligados à música, existe um movimento contínuo por meio da mídia que estimula e gera o desejo nestes consumidores;



- 2) O desejo gerado pelo rádio, televisão e veiculação em massa dos produtos e imagem dos artistas, faz com que cada consumidor acredite que possui total controle sobre o seu gosto, o que o faz consumir determinados produtos sem culpa, certo de que suas decisões são fruto de uma escolha livre;
- 3) Cada desejo que é criado, no entanto, precisa ser realimentado, pois o bom consumidor é aquele que consome continuamente e não exige muito dos produtos que adquire, consumindo produtos remodelados e reconfigurados pela indústria;
- 4) O controle dos dados e dos meios técnicos facilita todo este processo, pois o consumidor vai perceber, em algum momento, que não tem muitas opções. Apesar disto, não vê alternativa a não ser aceitar o jogo imposto pela indústria.

Esta sequência de fatos confirma de forma quase plena a proposta de Marx. Mas, quando se transfere esta linha de argumentação para o ciberespaço, as consequências já não são as mesmas. Para demonstrar isso, vamos tentar simular agora o mesmo argumento dentro do contexto da cibercultura:

- 1) Muitos usuários da internet anseiam pelo consumo de produtos ligados à música, mas sua relação com os produtos se dá em um sentido inverso, já que a mediação entre produto e consumidor não é mais feita a partir da indústria, mas surge de interações entre usuários com interesses comuns;
- 2) Cada usuário ao publicar e produzir conteúdo sobre produtos já existentes gera em um público cada vez maior o desejo de consumo. Estes consumidores, no entanto, dificilmente irão aos meios oficiais para adquirir os produtos, e muitos adotarão práticas ilícitas como o *download* de músicas sem autorização;
- 3) Na rede não existe de forma clara a retroalimentação do desejo. Na verdade, existe um estímulo às ideias de abandono, acúmulo e inovação. Neste sentido, cada usuário pretende consumir mais e mais produtos novos e geralmente rejeita as repetições;
- 4) Como os meios de controle são fracos e a difusão do conhecimento na internet acontece de forma igualmente intensa por parte da indústria e dos próprios usuários, não há nada que faça os amantes da música se acomodarem diante de rótulos



padronizados. Aqui, a indústria para se adaptar se reinventa a cada dia e, em muitos casos, se utiliza da produção dos internautas como estratégia de aproximação.

Existem, portanto, novas relações de consumo e novas concepções de identidade que surgem com o avanço tecnológico que a era digital proporciona. Se as categorias criadas por Marx e pelos frankfurtianos que teorizaram sobre a Indústria Cultural⁷ já não dão conta por completo da realidade do século XXI, não existe também uma resposta completa hoje para substituir as anteriores. O tempo já não é mais uma questão filosófica. Por outro lado, distorcemos os modelos canonizados de consumo e deslocamos os conceitos de produção e mercadoria a ponto de não nos reconhecermos mais em nada. Qual é o nosso tempo?

Considerações finais

Acreditamos que essa resposta absoluta que algumas pessoas procuram incessantemente (sobre os benefícios da cibercultura e sua pretensa revolução no campo cultural e do conhecimento) está cada vez mais distante. O ocidente carrega consigo a herança do discurso homogeneizador, apaziguador, mas o mundo de hoje, em oposição a isto, é cada vez mais conflituoso e disforme.

Nietzsche antecipou isto no fim do século XIX, e não estava errado quando afirmou:

O erro dos filósofos reside no fato de verem na lógica e nas categorias da razão, em vez de meios para acomodar o mundo para fins utilitários [...] o 'critério de verdade'. [...] A ingenuidade consistia simplesmente em tomar a idiossincrasia antropocêntrica pela *medida das coisas*, como normal do 'real' e do 'irreal': em uma palavra, de tornar absoluta uma coisa que é condicionada (NIETZSCHE, 2007, p. 251).

A questão principal aqui é que a cultura ocidental, a partir de Sócrates e Platão, de acordo com a crítica de Nietzsche, se distanciou das possibilidades de experiência do conflito. O que se procura desde o início do projeto socrático é a institucionalização da razão e a busca por uma resposta única e determinante que abarque a realidade como um todo. Para Nietzsche, ao contrário, a condição própria do ser humano é um deixar-se levar pelo impulso, pela potência

⁷ Principalmente Adorno e Horkheimer (2006).



própria à vida. A contradição, nesse contexto, não é só aceitável como até mesmo desejável. É em sua imperfeição que cada um pode exercitar mais ativamente sua relação com a natureza e com os outros. Em total oposição a isto, a proposta de igualar e diluir as diferenças não abarca as necessidades humanas, mas domestica os impulsos e prepara cada cidadão para a coletividade e produtividade do mundo capitalista. O que se pode ver hoje não é o mundo pensado por Nietzsche, o mundo dos espíritos livres, da sociedade que adota a estética como valor máximo digno de atenção e que considera que a verdadeira educação é a que educa para a rebeldia. Não, esse mundo nietzschiano parece tão ideal quanto o mundo sonhado por Platão, ainda que em outras circunstâncias.

De qualquer forma, esse mundo de hoje também não é um projeto absoluto, uma via de mão única. O que o século XXI traz de potencialidade é justamente aquilo que Nietzsche defendia com afinco: a emancipação do ser humano em suas particularidades. É o desejo de fugir do normal, do padronizado, que a cultura atual comporta e estimula. Não vão deixar de existir os modismos e o mercado oficial não vai deixar de influenciar gostos e predisposições, mas as possibilidades de buscar outras alternativas são hoje maiores e mais efetivas. A cibercultura não nos coloca em um ambiente de democracia absoluta (que não sabemos se poderá existir) e nem em um sistema unicamente opressor e impossível de fugir. O problema que vemos é apenas o otimismo exagerado em relação ao que é possível realizar por meio da tecnologia digital. O que temos, acreditamos, é muito mais uma continuidade do ambiente comunicacional e cultural construído no século XX, e não uma ruptura ou revolução do conhecimento. O nosso tempo, o tempo do ciberespaço, é o devir. Ele não está acabado, mas sempre em construção.

Referências

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**: fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006
- BORGES, Jorge Luis. **Borges oral**. Barcelona: Bruguera, 1985
- CANTON, Katia. **Tempo e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.



FELINTO, Erick. **A religião das máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

LANIER, Jaron. **Bem-vindo ao futuro**: uma visão humanista sobre o avanço da tecnologia. São Paulo: Saraiva, 2012.

LEMOS, André. Cibercidades. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. (Orgs.) **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da Internet**: em direção a uma ciberdemocracia. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, PIERRE. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: ED. 34, 1993.

_____. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: ED. 34, 1999.

MARX, Karl. **Para a crítica da economia política**. São Paulo: Nova Cultural, 2005 (Coleção Os Pensadores)

MESSIAS, J; SCHMIDT, Lucas; OLIVEIRA, Ricardo; BENEVENUTO, Fabricio. **Sigam-me os bons!** Transformando robôs em pessoas influentes no Twitter. Disponível em: <<http://www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/servlet/Trabalho?id=12019>>. Acesso em: 11 jan. 2014.

NIETZSCHE, F. **Vontade de potência**. Parte 2. São Paulo: Escala, 2007.

PLATÃO. **A república**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

RAYMOND, E. **A catedral e o bazar**. Disponível em: <<http://www.geocities.com/CollegePark/Union/3590/pt-cathedral-bazaar.html>>. Acesso em: 01 maio 2013. Traduzido por Erik Kohler. <ekohleratprogrammer.net>

SERVIÇOS de internet e telefonia móvel estão bloqueados no Egito. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/internacional,servicos-de-internet-e-telefonia-movel-estao-bloqueados-no-egito,672034,0.htm>>. Acesso em: 01 dez. 2013.

SHIRKY, Clay. **Lá vem todo mundo**: o poder de organizar sem organizações. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

TAKINGITGLOBAL. Disponível em: <<http://www.tigweb.org/>>. Acesso em: 01 dez. 2013.

Marcos Ramon Gomes Ferreira - Universidade de Brasília - UnB.
Brasília | DF | Brasil. Contato: marcos.ferreira@ifb.edu.br

Christina Maria Pedrazza Sêga - Universidade de Brasília - UNB.
Brasília | DF | Brasil. Contato: segach@unb.br

Artigo recebido em fevereiro de 2014 e
aprovado em abril 2014.