

Virtual: concepções, implicações e potencialidades*

Ana Roberta Vieira de Alcântara

Índice

1	Introdução	1
2	Histórico recente	2
3	O conceito de virtual	2
4	Contribuições acerca das transformações sociais decorrentes do ambiente virtual	4
5	Considerações finais	6
6	Referências bibliográficas	7

Resumo

Discute o conceito de real e virtual na concepção de alguns autores nas últimas duas décadas. Problematiza-se a cibercultura e a relação das transformações tecnológicas no contexto social. Através da contribuição de diversos autores, procura compreender o contexto sociocultural contemporâneo e debater formas de atuar e interferir na sociedade atual.

Palavras-chave: virtual; virtualização; atual; real; cibercultura; tecnologia; sociedade; democracia.

*Mestranda na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), Brasil.

1 Introdução

As transformações tecnológicas sempre geraram, ao longo da História, profundas mudanças em todos os campos da sociedade. Nos últimos séculos, pode-se observar a surpreendente velocidade e intensificação dessas transformações, exigindo do indivíduo a rápida adaptação e o esforço para compreender o ambiente que o rodeia e como se posicionar frente ao novo.

Das transformações mais recentes, interessa aqui tratar do conceito de virtual: algumas concepções acerca do conceito; suas implicações; seu caráter que reforça o controle e a dominação, por um lado e, por outro, seu potencial transformador e democrático. Esses aspectos foram abordados por diversos autores de diversas áreas nas duas últimas décadas. Algumas contribuições estão aqui presentes, com suas similaridades, contradições e dualidades.

De um modo geral, interessa investigar a questão do ser humano neste novo ambiente, considerando os possíveis caminhos e formas de atuação rumo a uma sociedade mais consciente, participativa, livre e democrática.

2 Histórico recente

O período da Revolução Industrial europeia (século XVIII) e o século XIX foram marcados por intensas e contínuas inovações tecnológicas, que foram desde o surgimento da máquina a vapor e da substituição das ferramentas manuais pelas máquinas até o desenvolvimento da eletricidade, o aparecimento do telégrafo e, finalmente, do telefone, em 1876. Na chamada modernidade, os processos de produção e distribuição de materiais diversos foram transformados, principalmente em termos de organização e agilidade. Dessa forma, houve uma grande modificação na noção de tempo e espaço na sociedade como um todo.

No século XX, a partir da Segunda Guerra Mundial, deram-se as principais descobertas tecnológicas em eletrônica: o primeiro computador programável e o transistor, que são, segundo Castells (Castells, 2000) o cerne da Revolução da Tecnologia da Informação. Com o patrocínio do exército norte-americano, em 1946, foi desenvolvido o primeiro computador para uso geral.

Na década de 70, as novas tecnologias da informação difundiram-se de maneira ampla, apontando para um novo paradigma. Nesta mesma época, uma nova rede eletrônica de comunicação – que se tornaria a Internet - foi desenvolvida pela ARPA (Agência de projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa norte-americano). Nos primeiros anos da década de 80, a IBM introduziu sua versão de microcomputador, fundamental para a difusão dos computadores pessoais (PC).

No início do século XXI, computadores e programas avançados passaram a ser fundamentais nos ambientes domésticos e de tra-

balho, bem como em todas as áreas do conhecimento, cumprindo uma função essencial na comunicação e na troca de informações de diversas naturezas.

Pelo viés majoritariamente econômico, estudado por Yochai Benkler, os aspectos centrais da sociedade passaram ser a informação (mercado financeiro, software, ciência, entre outros), a produção cultural (filmes, músicas etc) e a manipulação de símbolos (marcas de produtos). Além disso, as sociedades pós-modernas passaram a viver em um ambiente comunicacional construído por processadores interconectados pela Internet.

Esse breve histórico a respeito das mudanças tecnológicas que vem ocorrendo desde o século XVIII e as transformações socioculturais que delas decorrem serve para ilustrar que atualmente vivemos em um ambiente de ubiquidade, de relação intrínseca e inseparável do digital e dos aparatos eletrônicos em todos os âmbitos da sociedade. Vivemos na chamada cibercultura, onde o conceito de virtual emerge como principal característica.

3 O conceito de virtual

Para Pierre Lévy (Lévy, 1996), desde meados da década de 90, um movimento chamado *virtualização* afeta as diversas instâncias do ser humano e da sociedade: as transformações do corpo humano, o funcionamento da inteligência, uma nova cultura do texto, os aspectos econômicos, a concepção de linguagem, entre outros.

O termo virtual pode ser compreendido em, ao menos, três sentidos: técnico (ligado à informática), corrente (ligado à idéia de irreal ou ilusório) e filosófico (o que existe em potência). LÉVY (1996) aborda a virtualização pelo viés filosófico esclarecendo, logo

de início, a equivocada oposição entre real e virtual largamente difundida. Segundo o autor, baseando-se na filosofia escolástica, o virtual é o que existe em potência, como por exemplo: a árvore está presente na semente de forma virtual. “O virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização” (Lévy, 1996: 16).

Sendo a virtualização a problemática, o conceito de atualização é entendido, então, como a solução do problema, uma resposta ao virtual. Dessa forma, portanto, a oposição ao virtual é o atual.

A importância da virtualização como dinâmica encontra-se no fato de que a virtualização passa de uma solução a um outro problema, ou seja, coloca o objeto ou entidade em questão em outro centro de gravidade. Com isso, o processo de virtualização “fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade (...) é um dos principais vetores da criação de realidade” (Lévy, 1996: 18).

Outra característica do virtual é a “deteritorialização”, o “não estar presente” de fato em um local ou tempo determinado. Uma comunidade virtual, por exemplo, é criada movida por um interesse em compartilhar idéias ou afinidades e é composta por diversos membros. Esta comunidade existe sem lugar de referência; está em toda parte e em nenhum lugar ao mesmo tempo; existe onde seus membros estiverem se comunicando naquele momento.

A virtualização apresenta também o caráter de passar do interior ao exterior e vice-versa: relações entre privado e público, próprio e comum, subjetivo e objetivo, mapa e

território, autor e leitor. Essa última relação (autor e leitor) diz respeito ao hipertexto – texto estruturado em rede – e o suporte digital. Segundo o autor, o hipertexto já estava presente em enciclopédias, já que nelas se faz uso de ferramentas de orientação como dicionários, léxicos, índices etc. No ambiente digital, o uso dessas ferramentas é feito muito rapidamente e permite ao leitor que mova o texto e se mova na leitura do texto como quiser. Além disso, em muitos casos, as funções de leitura e escrita se misturam, uma vez que o leitor pode interferir no texto, passando de leitor a autor e vice-versa.

Através do estudo dos elementos que compõem o virtual, Lévy quis mostrar que a virtualidade não corresponde a um mundo falso ou imaginário, mas que é a dinâmica do mundo comum; foi sempre através da virtualização que a espécie humana se constituiu.

Weissberg (Parente, 1993: 117) propõe que “a operação da simulação nunca cessou”, ou seja, cada época criou seus simulacros para fazer parecer real o que não é. No Renascimento, o exemplo é a perspectiva, recurso pictórico através do qual se cria a ilusão de profundidade. Atualmente, segundo o autor, o simulacro é a criação de entidades híbridas, que se encontram entre o que é real (objeto) e o que não é (representação). A simulação informática é o que permite esse estado de não-separação entre imagem e objeto.

Graças a algumas condições da informática, a virtualidade se tornou um local aberto à experimentação, intermediário entre o projeto e o objeto. Ver o virtual segundo os recursos de simulação, implica em redefinir as noções de imagem, objeto e espaço perceptivo. A presença de ícones de menus na tela do computador, mouse, teclado, entre outros

objetos virtualizados constituem um “neo-ambiente (...), um novo espaço de percepção em que ver, falar, mover, sentir recom põem suas operações” (Parente, 1993: 118). A criação dessas imagens-objetos / objetos-imagens é o que constrói esse espaço.

Para Weissberg, a trajetória que mais interessa “não é a que leva do real à simulação, mas a que contém os dois, que os assemelha e transforma cada componente em desafio ao outro: não mais virtual puro, mas o compacto real/virtual” (Parente, 1993: 120).

Três exemplos da copresença do real e do virtual podem ser dados. O primeiro se refere à “apresentação do real pelo virtual” quando cita as imagens simuladas que um piloto vê dentro de uma cabine de pilotagem. O virtual não substitui o real, mas se torna uma forma de percepção do real, já que o piloto sobrevoa o terreno baseado nas imagens que observa. O segundo exemplo trata da “interpretação do real pelo virtual” ao considerar que certas experiências científicas exigem uma simulação para validar uma interpretação. O virtual também não substitui o real neste caso, mas ajuda a dar-lhe sentido; a simulação valida uma leitura visual. Finalmente, o último exemplo enquadra-se no “prolongamento do real no virtual por contigüidade”, isto é, folheia-se a imagem de um livro pelo deslizamento do dedo sobre a tela ou sopra-se sobre a tela e uma pena (uma imagem de síntese) voa.

Em todos os exemplos acima, nota-se a ação “real” sobre um ambiente virtual. A questão essencial aqui é a articulação do real e do virtual em um único sistema, cuja consistência é sempre dada pelo homem.

4 Contribuições acerca das transformações sociais decorrentes do ambiente virtual

Na visão dos dois autores apresentados, as categorias de real e virtual podem ser entendidas como complementares e interdependentes. Os ambientes chamados virtuais não poderiam substituir a realidade propriamente dita, uma vez que fazem parte dela. Como mostra a História, a tecnologia é sempre desenvolvida pelo e para o homem e, dessa forma, é ele próprio quem pode interferir para utilizar as ferramentas de uma forma positiva ou não para a coletividade.

Quando discorre sobre a inteligência coletiva, Lévy aponta que as ferramentas e os artefatos dos quais dispomos fazem parte de uma memória da humanidade e, dessa forma, a maneira como cada indivíduo age vai refletir nos rumos que a coletividade tomará em relação aos instrumentos que temos hoje. O autor enfatiza a proposição não de escolha entre o real e o virtual – escolha esta que nem seria viável de acordo com os elementos aqui apresentados – mas entre “diferentes concepções do virtual” (Lévy, 1996: 117). Pode-se adotar uma concepção de reprodução da mídia que já se conhece, com o foco no espetacular, no consumo, na exclusão ou buscar um caminho alternativo que valorize a produção coletiva de conhecimento, a troca livre de informações, maior participação, interatividade e cooperação.

Em um estudo recente (2006), Benkler afirma que estamos passando por uma transformação tecnológica, econômica e organizacional que nos permite renegociar os termos da liberdade, justiça e produtividade na

sociedade da informação. Assim como Lévy, Benkler ressalta que as escolhas políticas que fazemos atualmente e fizermos na próxima década determinarão nosso modo de vida nesse novo ambiente. O autor sugere que nas duas últimas décadas vem surgindo um novo estágio na sociedade da informação em substituição à economia informacional industrial dominante em meados do século XIX e século XX. Na “economia informacional conectada/ em rede”, segundo o autor, a ação individual descentralizada baseada na cooperação e em mecanismos fora do sistema de mercado que não dependem de estratégias proprietárias ocupa um papel muito maior do que ocupava no estágio anterior. Esse novo modo de produção de informação, conhecimento e cultura é possível, em grande parte, pelo pequeno capital investido em comparação com o estágio anterior; se antes era necessário um grande investimento na compra de máquinas caras e específicas e na mão de obra para manuseá-las, hoje um computador com Internet permite ao usuário, sozinho ou coletivamente, que participe da produção imaterial. Para o autor, essa forma de atuação estimula a autonomia individual e o desenvolvimento de atividades de forma coletiva, tornando a cultura mais participativa e democrática. Além disso, a “economia informacional conectada/ em rede” favorece o fortalecimento da esfera pública, uma vez que se apresenta como alternativa aos meios de comunicação de massa, permitindo que os indivíduos participem mais ativamente e não atuem apenas como espectadores.

Entretanto, é sabido que no ambiente de rede há uma série de regras estabelecidas que definem padrões técnicos específicos, chamada protocolo. Os protocolos, que operam através de códigos - códigos para transpor-

tar pacotes de informação, códigos para separar e unir informações etc - governam o modo através do qual tecnologias específicas são adotadas, implementadas e utilizadas pelas pessoas mundo afora. Esse sistema de regras é estabelecido por organizações fechadas, compostas por uma elite técnica, que acabam por definir as regras que governam a gama de possíveis padrões comportamentais (Galloway, 2005: 22). Dessa forma, usuários da rede do mundo todo se submetem a determinadas práticas estabelecidas por um pequeno grupo de especialistas, o que torna bastante questionável o caráter libertário da Internet tão defendido por diversos autores. Essa estrutura de oligopólio reforça o modelo de sociedade baseado na dominação, no controle e na desigualdade.

Castells (2007) afirma que onde houver uma situação de exercício do poder – capacidade de um ator social impor sua vontade sobre outro(s) ator(es) – haverá um ‘contrapoder’, entendido como a capacidade de um ator social resistir e desafiar as relações de poder institucionalizadas. O autor aponta a crescente crise de legitimidade do Estado que vem surgindo nos últimos anos e, paralelamente, o crescimento de movimentos sociais no mundo todo que surgem para contestar os valores institucionais vigentes. Como as relações de poder estão estruturadas em rede, os movimentos sociais respondem agindo também em rede e utilizando a tecnologia disponível como um meio, uma forma de construção social.

Castells utiliza o termo ‘mass self-communication’ para definir uma nova forma de comunicação socializada. O termo ‘mass’ se refere à possibilidade de se atingir um grande número de pessoas (massa) através da conexão na Internet e o ‘self-

communication’ para definir a forma individual –utilizando conteúdo coletivo - de produzir, trocar e receber informação através de uma comunicação de muitos para muitos.

Em pesquisa realizada pelo autor, observa-se a importância da Internet para a atuação política, uma vez que movimentos sociais se utilizam deste ambiente para promover debates, trocas e mobilização. Certamente não é a Internet que provoca o surgimento de movimentos sociais, nem define seu caráter contestatório mas, uma vez presente, facilita e estimula a produção e circulação de informações que vão influenciar as práticas comunicacionais, permitindo uma maior autonomia a determinados grupos e favorecendo uma transformação social.

A importância de se preservar a dimensão humanista da comunicação é defendida por Dominique Wolton, ao afirmar que “o essencial da comunicação não está do lado das técnicas, dos usos ou dos mercados, mas do lado da capacidade de ligar ferramentas cada vez mais performáticas a valores democráticos” (Wolton, 2005: 10). Os desafios do século XXI para o autor se resumem em alguns pontos principais: a ‘coabitação’, sinônimo de consideração e respeito entre as identidades culturais e a reavaliação do conceito de comunicação, afastando-o da dominação técnica e econômica que se faz presente e aproximando-o de suas dimensões antropológicas e políticas.

Fica evidente a dificuldade de colocar em prática estas propostas, mas o fato de tê-las no horizonte, como uma condição na qual se pretende chegar - condição que permitiria a verdadeira comunicação entre os povos, privilegiando a tolerância e o diálogo – já é bastante relevante.

É nesse sentido que Guattari sugere a pos-

sibilidade de entrarmos em uma era pós-mídia, “caracterizada por uma reapropriação e uma re-singularização da utilização da mídia” (Guattari, 1992: 16). Para dar este salto, é necessário criar uma “ecologia do virtual”, ou seja, propiciar condições para o desenvolvimento de novas subjetividades, mais ricas e criativas e, com isso, estimular uma transformação na sociedade, através de novos valores e práticas sociais, políticas e estéticas.

Para Negri, a criação de novas subjetividades na sociedade é feita através da biopolítica. A ideia de produção biopolítica é abarcar os diversos aspectos da vida: social, cultural e político, aspectos constantemente entrelaçados na pós-modernidade.

O conceito de reapropriação também é trabalhado pelo autor, entendido como uma demanda da chamada multidão para ter o direito ao autocontrole e à autoprodução autônoma. No contexto da produção imaterial e biopolítica, “reapropriação significa ter livre acesso a, e controle de, conhecimento, informação, comunicação e afetos – porque estes são alguns dos meios primários de produção biopolítica” (Hardt & Negri, 2000: 430).

5 Considerações finais

Procuramos, com este artigo, apresentar a concepção de alguns autores sobre o conceito de virtual e os aspectos socioculturais decorrentes desse novo ambiente. Apesar de uma parte das referências pertencerem à década de 90 e outra parte ao início do século XXI, é possível observar que algumas questões levantadas tiveram um desenrolar, mas permanecem merecendo atenção.

De modo geral, os autores aqui citados apresentam posições similares no que diz respeito à necessidade de o ser humano ob-

servar e analisar as transformações que vem ocorrendo ao seu redor e, através da compreensão desses fenômenos, posicionar-se de forma consciente e participativa na sociedade. O cenário contemporâneo pode ser visto como crescente palco de dominação, guerras, injustiças, degradação e miséria, mas, seguindo a metáfora da “águia de duas cabeças” apresentada por NEGRI (Hardt & Negri, 2000: 78), este mesmo cenário pode ser local de inovações, novas concepções de construção coletiva de conhecimento e de sociedade, onde prevaleçam a solidariedade e a busca constante por alternativas que possibilitem um modo de vida mais humano, autônomo, colaborativo e igualitário.

6 Referências bibliográficas

BENKLER, Y. (2006), *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press.

CASTELLS, M. (2000), *A Sociedade em Rede*, São Paulo: Paz e Terra.

CASTELLS, M. (2007), “Communication, power and Counter-power in the Network Society” in *Internacional Journal of Communication 1*.

GALLOWAY, A. (2005), “Global networks and effects on culture” in *The Annals*.

GUATTARI, F. (1992), *Caosmose: um novo paradigma estético*, São Paulo: Ed. 34.

HARDT, M. & NEGRI, A. (2005), *Império*, Rio de Janeiro: Record.

LÉVY, P. (1996), *O que é o virtual?*, São Paulo: Ed. 34.

WEISSBERG, J. (1993), “Real e Virtual”, in PARENTE, A. (org.), *Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual*, Rio de Janeiro: Ed. 34.

WOLTON, D. (2006), *É preciso salvar a comunicação*, São Paulo: Paulus.