

ALITA SÁ REGO

Visões do Ciberespaço Colaborativo

Henrique Antoun (Org.), *Web 2.0: Participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Ed. Mauad X, Rio de Janeiro, 2008 [286 p.]

O ciberespaço, este ambiente paradoxal que se torna comum a partir de 1995 e reflete-se no cérebro, na consciência, no corpo e no espaço físico dos indivíduos do início do século XXI, é o tema do livro *Web 2.0*. A coletânea de artigos, organizada por Henrique Antoun, foi lançada pela editora Mauad X no final de 2008. O livro é mais uma colaboração para ampliar uma área de pesquisa que, no Brasil, ainda conta com escassa bibliografia impressa: os dispositivos digitais de informação e comunicação, a cibercultura e, mais especificadamente, a Web 2.0. Mas o que seria, exatamente, a Web 2.0?

Alex Primo, em *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*, define com precisão o que é essa segunda geração de serviços *on line*: a diversificação das formas de publicação, compartilhamento e organização da informação e ampliação dos espaços para a interação entre os participantes. De que forma essas novas relações transformam as relações sociais, as interações interpessoais, as ações políticas, assim como o controle da informação e da memória, são questões abordadas nos 14 artigos reunidos por Antoun. Os textos tratam de um tema cuja pesquisa dá seus primeiros passos no Brasil, e que dificilmente terá uma resposta a curto ou médio prazo. A velocidade das atualizações tecnológicas, tanto no terreno do *hardware*, das conexões e dos *softwares*, quanto nas suas apropriações pelos usuários, são parte do próprio devir das redes digitais.

Em diversos artigos anteriores Antoun vinha mapeando as possibilidades democráticas do meio para chegar à conclusão de que ele veio permitir uma explosão criativa que aumentou exponencialmente a produção do conhecimento, do entretenimento e deu origem a novas formas de organização e interação social. O autor aborda o tema sob uma perspectiva histórica em *De uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa*, onde a Web surge como um substituto do padrão das mídias de massa, com suas mensagens redundantes, repetitivas e hipnóticas. Para Antoun, a nova mídia vem reverter a concentração da informação exercida pelas grandes redes globais de comunicação, que controlam de forma tirânica o conteúdo disponibilizado para o público pelos meios eletrônicos. E, se as teorias de recepção e dos estudos culturais afirmam que, apesar da

centralização dos meios, ninguém é sonâmbulo todo o tempo, e que o receptor é capaz de construir seus próprios significados a partir de uma leitura original das mensagens, é apenas com a Internet que ele se torna capaz de criar, produzir, editar, transmitir e controlar sua própria informação. Essa configuração midiática vai gerar novas relações comunitárias, ampliar o capital social e a geração do comum.

Falando sobre as comunidades virtuais, Rogério da Costa detecta o surgimento de um individualismo conectado, que se manifesta através dos rizomas e agenciamentos coletivos. Deleuze e Guattari, no princípio da década de 1980, já identificavam nas redes rizomáticas e nos agenciamentos coletivos as formas que substituiriam as noções de localidade, parentesco e vizinhança como elemento fundamental das redes sociais. Já André Lemos destaca que a analogia do aparelho celular com os telefones está muito distante da realidade dos dois dispositivos. Na verdade, aparelhos celulares são muito mais do que telefones, pois servem para produzir, tocar, armazenar e fazer circular música; funcionam como plataformas para jogos *on line*, monitoram o meio ambiente, e possibilitam a localização via GPS; recebem e enviam *e-mails* e mensagens de texto, tiram fotos, fazem vídeos e permitem acessar a Internet. Isso os configura como a ferramenta mais importante da convergência midiática e faz com que sejam exemplos vivos daquilo que alguns autores chamam de identidade pós-moderna: *desterritorializada, aberta, presenteísta e esfacelada*. Essas “identidades” pós-modernas estão sempre em busca de novas formas de entretenimento, todas elas voltadas em uma dinâmica sensorial da percepção, como aponta Vinícius Pereira, ao mergulhar no universo das plataformas de *games* capazes de explorar o hiper-realismo possibilitado pela tecnologia digital.

O princípio da individualidade conectada, citada por Alex Primo, vai ressoar no texto de Raquel Recuero, que analisa um grupo de 18 *photoblogs*, o sistema de publicação de imagens na Web que pode ser definido como um espaço social, já que permite a postagem de imagens e a troca de comentários e mensagens entre os visitantes. A autora conclui que, além de fortalecer os laços fortes que se constroem *off line*, a rede social *on line* é utilizada como uma ferramenta de estímulo à popularidade do usuário, através dos laços fracos que se estabelecem a partir de visitas casuais e até mesmo dos acessos para postagem de propaganda e que são computados em *softwares* que contabilizam o número de visitantes de um *site*.

Suely Fragoso, por sua vez, se volta para o poder concentrador dos buscadores que favorecem o acesso aos primeiros endereços que possuem uma melhor indexação ou classificação e reconhece que eles funcionam como *gatekeepers* digitais com fins comerciais. No entanto, ela reconhece que os

usuários confiam nessas ferramentas, que acabam centralizando, direcionando e controlando os acessos. A eficácia dessas mesmas ferramentas comerciais de busca é questionada por Maria Clara Aquino. Para a autora, elas apresentam seus resultados sem hierarquia de relevância para o usuário, pois utilizam um sistema de indexação que manipula algoritmos e mistura resultados pagos que não passam de propaganda com intuítos comerciais. Por isso Aquino propõe a troca da indexação taxonômica pela *folksonômica*. Uma prática que permite que os usuários arquivem seus sites e objetos favoritos criando arquivos com etiquetas de identificação como jogos (*games*) ou viagem (*travel*). Essas ações formam um banco de dados compartilhado e interativo que, de acordo com a autora, constitui uma inteligência coletiva. Este tipo de ferramenta seria uma linha de fuga para o monitoramento, a classificação e o controle nos dispositivos digitais. Este é o tema do artigo de Fernanda Bruno.

Mesmo destacando o potencial libertário da Web 2.0, Bruno aponta para as semelhanças entre a vigilância analógica que surge no século XVII e a vigilância digital do século XXI. Ambas utilizam os mesmos mecanismos detectados por Foucault em *Vigiar e Punir* (1979): monitorar, coletar e arquivar os dados sobre os indivíduos, classificando-os. Dessa forma, produzem-se identidades e o conhecimento que permitirá o planejamento de ações visando formar pessoas adequadas ao trabalho e ao consumo. A grande diferença entre os dois dispositivos é que, enquanto o mais antigo se apoiava no domínio e na coerção para criar corpos dóceis voltados para a produção, o contemporâneo capitaliza a liberdade e a autonomia dos indivíduos, adequando-os ao consumo.

Além dessa dimensão individual, os dados coletados através dos procedimentos de vigilância também vão servir de base para elaboração de ações de alcance coletivo, como a criação de campanhas voltadas tanto para o consumo quanto para o controle do crime e a promoção da saúde e do entretenimento, produzindo modos de comportamentos e formas de pensar, agir e sentir de acordo com as necessidades do momento. Para exemplificar seu ponto de vista, Bruno cita o *Facebook*, um dos mais famosos *sites* de compartilhamento de arquivos e relacionamento. A rede social de grande sucesso nos Estados Unidos explicitou os mecanismos de controle digital voltados para o consumo quando anunciou seu novo sistema de publicidade, o *Beacon Ads*. Sempre que um membro do *Facebook* compra um produto em um *site* associado, o sistema divulga sua ação aos integrantes de sua rede social, como se fosse uma espécie de propaganda boca-a-boca. O procedimento coloca em questão a noção de privacidade, já que o usuário não tem o controle sobre as informações que produz a cada clique: estas são apropriadas e tratadas de forma autônoma pelo próprio sistema.

A existência nesse ciberespaço paradoxal vai determinar novos processos de subjetivação, como apontam Eugenio Trivinho, Beatriz Jaguaribe, Paula Sibila e Maria Cristina Franco Ferraz. No ambiente digital, a privacidade é trocada pela visibilidade midiática, que vai permitir a realização dos desejos mais obscuros e a espetacularização das intimidades, uma consequência da passagem do espaço privado, característico da modernidade, para a visibilidade total do ciberespaço.

De acordo com Ferraz, o esgotamento da matriz moderna da subjetivação se deu quando as narrativas “psi” do Eu passaram a se basear no discurso tecnológico das neurociências. Uma transformação que afetou o modo de abordagem, tanto da memória quanto do esquecimento, já que o pensamento a respeito do cérebro passou a remeter à idéia de computação e a memória deixa de significar a capacidade do cérebro de adquirir, guardar e lembrar informações. Além disso, os corpos perdem seu mistério interior, sua privacidade, na medida em que podem ser escaneados por dentro e por fora, durante a produção de imagens científicas digitais. A isso se soma a idéia da programação genética como determinante de comportamentos e desenvolvimentos. Nesse caso, os novos indivíduos são uma soma de imagens e de códigos genéticos. Para falar sobre os conceitos de memória e do cérebro, Ferraz utiliza os conceitos de Bergson, quando este afirma que o cérebro não é um arquivo de imagens, e por isso elas não podem ser apagadas quando se desejar, como conta o filme *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (*Eternal sunshine of a spotless mind*), de Michel Gondry (2004). Ferraz o utiliza para falar sobre as transformações na subjetivação a partir da tecnocultura. Além do filme, também se apóia no romance *Sábado*, de Ian McEwan, de 2005. Nos dois exemplos da produção artística do início deste século, podemos acompanhar os conflitos provocados pela passagem do eu interiorizado para o eu cérebro-computador. O filme apresenta de forma irônica as crenças atuais que remetem o pensamento às neurociências, e a necessidade de evitar sofrimentos a qualquer custo. No caso do romance, o cérebro assume o papel de controlador da vida através da computação das informações e da transmissão de dados pelos neurônios. A abordagem científica reduz a mente a pura matéria e a vida a programação genética.

Para Ferraz, as novas visões do corpo geradas pelo discurso tecnocientífico remetem a formas de subjetivação que estão estritamente ligadas às tecnologias comunicacionais e informacionais. Por isso, cabe aos pesquisadores investigar de que forma esse discurso se retroalimenta. E é isso que os diversos textos de Web 2.0 procuram fazer.

Alita Sá Rego é Doutora em Tecnologias Narrativas e Estética pela ECO/UFRJ; Professora Visitante da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense – UERJ, onde realiza pesquisa sobre Imagens Digitais e Narrativas Sensoriais.