

# Conversação, Mediação e Transformação na cultura da Rede

## *Conversation, Mediation and Transformation in the Network Culture*

**Henrique Antoun** | Universidade Federal do Rio de Janeiro

Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1977), mestrado em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1989), doutorado em Comunicação pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1993), doutorado Sanduíche em Sociologia da Comunicação pela Université de Paris V (Renée Descartes) (1992) e pós-doutorado no McLuhan Program in Culture and Technology da Universidade de Toronto (2006). Atualmente é professor associado 4 da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

### **Resumo**

O processo de contínua conversação nas redes sociais aponta para transformações na consciência, no agir coletivo e na sociabilidade. Entretanto muitos se preocupam com a impossibilidade destas mudanças resultarem em transformações substantivas na representação política e na forma do Estado. Procurar avaliar criticamente o caráter da transformação é uma necessidade atual.

**Palavras-Chave:** Controle. Conversação. Linha do tempo.

### **Abstract**

*The process of endless conversation in social networks point to transformations in the conscience, in the collective action and sociability. However, much people are worried with the impossibility of these changes arrives in real transformations in the political representation and Government structure. We must can do a critical evaluation of the transformations in the actuality.*

**Keywords:** Control. Conversation. Timeline.

Aqueles que, em uma perspectiva crítica, condenam os estudos do imaginário – enquadrando-o, na tradição racionalista, em definições de pretensão, falsidade, ilusão, ou mesmo, reduzindo a capacidade da psique individual e coletiva em produzir imagens, sonhos e mitos, como uma forma de alienação – não podem compreender o pululamento contemporâneo das imagens e, sobretudo, o que elas dizem sobre nosso mundo e nossas maneiras de habitar o fluxo daquilo que Alvin Toffler (1984) nomeou de *blip culture*, essa cultura feita de uma explosão de imagens que se sobrepõem umas às outras. Como explica o teórico da complexidade, Edgar Morin, a invasão no planeta pelas imagens estandardizadas significa que, apesar da racionalização, a intelectualização crescente e o “desencantamento do mundo”, “nós estamos sempre possuídos pelas ideias, pelos mitos, pelos deuses” (MORIN, 2006, p. 18). As telas de nossas TVs, dos computadores e, atualmente, dos smartphones, simplesmente substituíram as cavernas.

## 1. Do cogito individual ao cogito de rede

Um dos grandes romances problematizadores da temática da modificação da identidade individual da consciência é o “Baphomet” de Pierre Klossowski (1986). Neste livro ele imagina a existência de uma revolta dos espíritos, pelo fato destes estarem submetidos ao juízo de Deus - um juízo onde são condenados a só poderem possuir um corpo individual e viverem uma única existência. Deus impõe a cada espírito só poder movimentar-se em um corpo numa única vida. O Baphomet encontra os espíritos em turbulência, vivendo um momento de revolta. Esta situação revela tanto os céus, quanto o criador, completamente despreparados para enfrentá-la. O detalhe cômico de todo esse *imbroglio* recai sobre a entrada dos espíritos nos corpos. Sua seleção e separação estão entregues a um velho cego idiota, incapaz de dar conta dos acontecimentos, sobretudo porque sua adorada Santa Teresinha é a líder da revolução. Esta o engana e então acontece de um único espírito possuir vastas populações (como um Hitler, um Stalin, ou um Roosevelt); ou então, de milhares de espíritos encarnarem em um único corpo, que começa a agir loucamente de maneira incoerente, consumindo tudo o que vê (KLOSSOWSKI, 1986).

Eu diria, nos tempos atuais essa estranha e curiosa idéia nietzscheana de Klossowski ganhou um sentido renovado à sombra da comunicação de massa televisada. Sobretudo porque vivemos em um mundo onde as pessoas têm muito tempo disponível. O longo e fatigante trabalho repetitivo de fazer coisas foi entregue às máquinas inteligentes com capacidade cognitiva. Quem perdeu seu posto de trabalho para estes borgues foi uma população, em larga medida, bastante preparada e capaz de inventar coisas para fazer com o seu tempo livre. Toda a criação e invenção cultural, toda a criação e invenção de interações das novas relações sociais - elas estão na base dos negócios tecnológicos e estes estão na base das revoltas e dos governos - vêm dessa qualidade mais simples e mais patética de nosso tempo: há muito tempo disponível e muita gente inteligente e esperta tendo que inventar o que fazer com ele.

Alguns inventam novos conteúdos, outros inventam como compartilhá-los - apontado pela indústria cultural como pegar os conteúdos sem pagar por eles -,

outros inventam novas maneiras de negociar conteúdo. Há, ainda, os que inventam como revoltar-se e tornar os governos e os mercados inviáveis. E isso não pára por aí, segue adiante. Há uma grande profusão de invenções e transformações neste mundo onde a cada momento nós estamos diante do dilema proposto por Klossowski a partir da revolta dos espíritos: Um único espírito possuiu milhares e milhares de corpos, ou um corpo foi possuído por milhares e milhares de espíritos? Dito de modo mais direto, um espírito possui milhões de existências e vive do governo de suas práticas ou uma multiplicidade de espíritos possuem uma existência e vivem do compartilhamento democrático de seu governo. É bastante difícil nós podermos dizer com precisão qual caso temos diante de nossos olhos a cada instante. Mesmo porque, a pobre individualidade hoje é uma pálida sombra daquilo que algum dia ela foi no alvorecer da modernidade. É impossível definir na atualidade a identidade de alguém pela forma da individualidade, de tal modo nos tornamos perfis; de tal modo povoamos singularidades diversas em diferentes coletivos e grupos de atividade que se desenvolvem conosco. Não há como fazer tudo isso caber na unidade imutável da identidade individual.

A própria noção de individualidade hoje tornou-se ora infra-individual, descendo para o átomo, para a informação, para o gene; ora supra-individual constituindo o conjunto ou as diferentes modalidades de vida disso, sendo pensado na verdade como um viveiro de memes - como vão dizer alguns, falando que agora as ideias são memes, pássaros possuídores do cérebro, fazendo deste último um mero viveiro - (DENNETT, 1991), ou um viveiro de genes, como vai nos dizer a genética sobre o corpo, apresentando-o como uma mera máquina gênica, um meio para os genes se divertirem, se reproduzirem e se multiplicarem (DAWKINS, 1976). O parentesco se vê reduzido aos ditames da fraternidade (DAWKINS, 1976) seguindo o exemplo da formiga rainha - uma irmã qualquer designada para a função produtora - e toda a dialética agora ocorre no âmbito das diferenças de comunicação entre as formigas, o formigueiro e o tamanduá (JOHNSON, 2003).

Do ponto de vista da individuação genética é assustador pensarmos-nos a apenas três passos de diferença para com o rato (DAWKINS, 1976). Hoje a questão de sermos homens ou ratos mudou, ela nos faz parar e pensar quão próximos estamos do rato e o que faz a diferença entre eles e nós. Se extrairmos os neurônios do cérebro do rato e os acoplarmos a uma placa de computador, eles se põe a pilotar aviões virtuais nas simulações do jogo Flight Simulator; fazendo tudo ficar ainda mais complicado - ou complexo. Se desratizarmos os neurônios, extraíndo-os da individuação no cérebro do corpo do rato, eles conseguem pilotar aviões imaginários (CADOTTE e DEMARSE, 2005). Isto nos leva a perguntar: Afinal, o que nos dá uma capacidade e o que nos limita uma capacidade? Se eu devolvo os neurônios da placa, que nela estão dirigindo simulacros de aviões, ao corpo do rato, estes só vão lidar com problemas de queijos, busca de alimentos, práticas promíscuas e violentas. Se eu os ponho numa placa mãe, de repente eles dirigem aviões. A mudança no processo de individuação e nas mediações nela implicadas se revelam mais decisivas do que a identidade da alma de gênero e espécie.

Em termos gerais o modelo do cogito individual cartesiano se ultrapassa na direção do cogito de rede dos perfis. Ao invés de uma consciência

individual capaz de conter ou operar o infinito do passado e do futuro, temos a consciência em rede imersa em uma insone e incessante linha do tempo, entoando a música celeste das singularidades.

## 2. A individuação do cogito em rede e as mudanças na mediação

A consciência pensada por Descartes como a fala reflexiva na clausura das ações e das dúvidas emergiu como o modelo para entender o enigma do pensamento. O “eu penso” nas condições da fala, cindindo o falante entre a enunciação e o enunciado, revelava um dilema aparentemente intransponível aonde se encontrava mergulhada a questão do sujeito: quem pensa afinal, a linguagem ou o corpo (FOUCAULT, 1990)? Se em Descartes o ator infinito da perfeição se apresenta como solução falaciosa, em Kant o labirinto do cogito não encontra outra solução que não a de considerar o eu das sensações e o eu da dúvida existindo em eterna cisão reunidos pelo vazio do tempo.

A emergência da pragmática da linguagem nos anos 1960 () põe esta problemática sob uma luz diferente daquela empreendida pela hermenêutica ao transformar a consciência em um modelo ontológico do sujeito universal. O sujeito pode ser pensado através da pragmática da linguagem como a questão da individuação do pensamento e o dilema de decidir sobre o que de fato o governa: as relações ilocutórias dos enunciados onde o falante é uma variável menor em face do fala-se da linguagem ou as performances da enunciação onde o simbólico da linguagem faz as diferentes consciências se comunicarem (AUSTIN, 1990) constituindo um público imerso na liberdade de uma ação comunicativa (HABERMAS, ).

A individuação do sujeito como o “quem” da fala, cindido entre a performance da falação e os discursos do falado, nos põe diante de uma conversação tão ilimitada quanto o dilema de quem pensa. E as mediações emergem como elemento constitutivo do labiríntico problema. A imprensa revela seu público constituído como a voz privada dos livros ou a voz pública dos jornais e revistas. Se o meio conforma a mensagem esta reduplica a cisão contida no problema. A crítica de Simondon à concepção falaciosa de indivíduo como a resolução de um princípio através de processos efetuando um produto acabado nos encaminha para entender a individuação como uma transformação inseparável de um corpo e o meio que o faz acontecer e se modificar. Os modos de ser são inseparáveis dos modos de ver e de dizer.

Se os terminais de TV forçam a unidade entre o publicado e o rosto do público as *interfaces* de rede emergem nos anos 80 para remediar esta redução. Os grupos de discussão e o e-mail da comunicação distribuída reencenam a divisão que a rede de irradiação linear televisiva procuravam suprimir, seja em seu processo aberto ou cabeado. A coerção exercida sobre o público pela irradiação unilateral do meio explode em um profícuo processo de multiplicação segmentada nas guerras conversacionais dos diferentes grupos de discussão. A criação da teia mundial de comunicação ultrapassa a clausura televisiva rumo às bolhas de afinidade dos tempos atuais. Mas a quebra do monopólio da fala na TV e a emergência de um amplo processo conversacional são a marca da comunicação em rede na carne de seu público.

---

---

### 3. Mudanças na mediação: da *homepage* ao *blog*

Na *web* a narrativa se fazia sob o modelo da página pessoal (*homepage*), cujos conteúdos eram feitos pelo autor do sítio (*site*). A *home* se apresentava como uma vitrine onde a intimidade individual se ofertava a um público. É nesse contexto que o comércio *online* produz sua gênese. Um contexto que faz da *homepage* a *interface* síntese do projeto das corporações globais de fazer da Internet um grande meio imersivo, em que se é possível controlar todas as interações.

Vem daí a metáfora da visita (MURRAY, 2001) que se realizava graças à possibilidade de navegação entre *links*, fazendo das páginas “quartos” dessa grande casa que é o sítio. Nesta *web*, a interação é programada e tem o papel de filtrar os acessos. Público e pessoal, o conteúdo é controlado, evitando-se a interconexão a um sítio externo. Mas na cultura da página pessoal reside a possibilidade de qualquer pessoa com domínio técnico da linguagem de edição gráfica (*html*), criar o seu próprio canal de comunicação. E isso, num contexto em que a comunicação só era possível usando o dispositivo de massa um-muitos, provocou transformações importantes na sociabilidade contemporânea. No campo das publicações editoriais, foi a partir da *web*, que um conjunto importante de veículos independentes passou a ter um público global. No terreno do ciberativismo, emerge a idéia de que um usuário pode criar, participar e difundir um movimento coletivo:

*O poder e a influência dependem menos dos atributos pessoais (como recursos, atitude ou comportamento), do que das relações pessoais de cada um, do lugar e o caráter dos laços que se tem em rede e com a rede. A unidade de análise não é tanto o indivíduo, mas a rede na qual o indivíduo se integra” (ARQUILLA e RONFELDT, 2001).*

Contudo, na *web* dominada pela *homepage*, o conteúdo era o rei, a relevância pertencia a quem possuía maior audiência. A economia da audiência se resumia ao domínio da produção diversificada e integrada de materiais para públicos diversos (JARVIS, 2010). Na fábrica das publicações *online*, a economia do conteúdo encontrou seu formato perfeito: o “*breaking news*”. Muitas notícias *online*, de diferentes áreas, publicadas em poucos segundos. O investimento neste formato só fez subir a linha dos gráficos de tráfego de audiência dos jornalões *online* e *sites* especializados. Os anos 1990 foram os tempos dos portais. Não havia empresa, da maiúscula à minúscula, que não tinha como meta ser um “portal de notícia” na *web*: a ideia era ser um super nó que concentrava todo tipo de conteúdo. Eram os tempos de “gestão de conhecimento”. O que acabou por fazer um volume maior de pessoas, empresas e instituições requererem o *status* de produtores de notícias. Essa mística em torno da *homepage* acabou por constituir uma visão da Internet como um espaço imersivo desmobilizador, o local de uma passividade onde o tempo da reprodução social se via colonizado pela navegação sem rumos através do oceano do excesso de informação das inumeráveis *homepages*. De outro lado, a própria política das empresas pontocom - transformando os dados de acesso e as informações pessoais dos usuários em grandes bancos e minas de dados customizáveis para serem comercializados e monitorados - reintroduzia na Internet a mística fordista do capital como centro de comando da capacidade produtiva da sociedade.

No setor de mídia, os jornais *online* se constituíram no esteio dessa economia. Os *sites* de governo, de comércio eletrônico, de personalidades e das corporações também. Ambos eufóricos com a possibilidade de agora poder identificar, nas minúcias, a característica e o comportamento do público, através das tecnologias de controle de acesso e cadastramento dos *sites*. As famosas mensagens indesejadas (*spams*) se traduziram em legítimos *e-mails marketing* e em *popups* metricamente ajustado aos melhores horários de tráfego de um *site*. A *web 1.0* se tornava o modelo perfeito daquilo que Antonio Gramsci chamava de *revolução passiva*, uma transformação social pelo alto, tocada e gerida pelos principais operadores corporativos da nova economia. Eles nadavam de braçada rumo à *napsterização* da sociedade (LEMOS, 2007), quando os usuários passaram a não apenas encontrar um conteúdo, mas compartilhá-lo.

Depois da revolução do compartilhamento, o poder de publicação migra dos detentores de grandes audiências para os que acumulam mais interações. O valor de uma rede deixou de ser calculado apenas pela quantidade de público de um *site*, ganhando maior importância o cálculo da quantidade de grupos criados e mobilizados na Internet por alguém (perfil ou coletivo), o que transformou fãs e seguidores em parceiros da produção de uma agenda informativa. Essa é a base das redes *peer-to-peer* (*p2p*), a base da cultura do vazamento, a cultura das popularmente chamadas redes sociais.

### 3. Compartilhamento e Linha do Tempo

Hoje o usuário vive sob o domínio da linha do tempo (*timeline*) e se torna um perfil. A linha do tempo funciona como um mural de múltipla atualização feita, ao mesmo tempo, por qualquer perfil que esteja incorporado nela. Essa incorporação é automática através da atribuição do *status*. Assim, toda vez que alguém publica uma mensagem, ela é automaticamente incorporada aos murais conectados por ordem de atualidade. Nesse ambiente de colaboração há uma permanente oscilação de um perfil entre a posição de público e autor, gerando um equilíbrio meta-estável entre o próprio e o alheio. Nessa ecologia participativa o público se transmuta em parceiro e amigo.

Herdada da cultura blogueira, a *timeline* é um modelo de *webpage* que mostra as últimas publicações em cronologia inversa: o mais atual sempre no topo. E une a atualização contínua, típica da narratividade de última hora (*breaking news*), com a participação coletiva *peer-to-peer*. Uma narratividade que é produto, portanto, de um “espaço digital de envolvimento comunitário” (SANTAELLA e LEMOS, 2010).

A narrativa colaborativa, ao contrário das narrativas autorais da *homepage*, encontra na *timeline* a sua *interface* padrão. A *timeline* - antes de ser um dispositivo técnico - é uma expressão de uma nova cultura de indiferenciação do consumo e da produção da informação, cujo traço peculiar é a instantaneidade em fluxo contínuo de uma conversa qualquer. Ela marca o engajamento do sujeito naquilo que escreve e na ação coletiva à qual ele se vincula através de sua conversação. Na concepção radical do design da *timeline* há a extrema dependência da produção colaborativa. Se você não tem amigos, não será lido. Se não

é amigo de muitos, não tem acesso àquilo que todo mundo comenta. Portanto, as redes sociais operam dentro de uma esfera pública midiática curiosa: não é o veículo de comunicação que constitui o público, mas o público quem faz o veículo comunicacional. A conversação do público constitui o meio. O *dna* das redes sociais é o perfil convertido em autor coletivo interconectado com os outros. Então, nas redes sociais, *a priori*, não há espectador (e se houver será rechaçado como aquele que espia: o *stalker*), mas uma comunidade de parceiros em conversa numa *timeline*, gerando um efeito de sobreposição discursiva no regime da economia de atenção. Sua base é a fala transformada nos “muitos que narram a partir da ocupação do mundo”.

A *timeline* é também a *interface* dos dispositivos associados à comunicação via *streaming*: uma corrente contínua de dados/informação consumidos e transmitidos instantânea e ininterruptamente, através de nossos perfis nas redes e mídias sociais. Na verdade, como cada perfil é uma comunidade de autores, a informação criada termina por traduzir verdadeiras “quantidades sociais”, exprimindo uma amostra das crenças e dos desejos da sociedade em torno de algum tema, alguma *hashtag* ou alguma postagem. Ao indexar suas mensagens sobre o mundo em uma *hashtag*, o perfil de uma rede faz da *tag* um movimento de apresentação da ação política em seu assunto e transforma as mensagens em quantidades intensivas de argumentos de uma controvérsia. A *hashtag* cria um regime de atenção cujo principal motor reside na capacidade da *tag* ser controversa e inconclusa, porém influente. *Exeunt* a busca transcendente por uma “moral da estória”, típica da narrativa moderna do lide jornalístico; *incipit* a coordenação das lutas nos movimentos sociais, exprimindo-se através das controvérsias de suas conversações. As redes sociais deixam de ser regidas pelas relações entre sujeitos emissores e objetos receptores, para tornarem-se redes de agenciamento coletivo e maquínico de subjetivação. A *timeline* torna-se uma linha do tempo celerada, turbilhonando a subjetivação em rede, ao mesmo tempo em que a *hashtag* faz da ação coletiva dos movimentos sociais uma viva perspectiva da constituição do mundo.

Na década de 1990, a utopia digital era a transformação de todas as organizações e indivíduos *online* em portais de notícias, cujo sentido se traduzia em uma inflação de *sites* e *hiperlinks* em um só domínio, no alto custo da compra de gerenciadores customizados de conteúdo e na contratação de mão-de-obra cara e especializada - modelo este, diga-se de passagem, adotado pelas grandes corporações de mídia e entretenimento da época. A contrapelo, na primeira década do século XXI, a revolução do compartilhamento pós-Napster difundiu a transformação de todos em perfis na Internet - portais sem *gatekeeper* -, criando uma nova economia política da informação. Nela o valor não decorre do controle das massas e do acúmulo e irradiação de conteúdos. O valor vai emergir nesta nova economia da capacidade de conectar perfis a informações, a ações e a outros perfis, liberando-as para compartilhar todo o tipo de conteúdo na rede. No velho paradigma dos portais, só havia valor se os meios de comunicação social escasseassem. No paradigma do compartilhamento *livestream*, ao alimentar a criação de novos perfis, o valor reside na quantidade de interações geradas e na socialização dos conteúdos.

No lugar da busca por “*page views*” como requer a lógica dos portais; na perspectiva das plataformas *livestream*, o valor é cada vez mais calculado através da abrangência atingida por replicações, *replies*, menções, comentários, curtições e compartilhamentos de conteúdos. Esta abrangência traduz o valor como a potência que consegue alcançar e o quanto pode mobilizar uma comunicação no interior das *timelines*, mundo digital à fora. As organizações de mídia mais valorizadas hoje são aquelas que nada produzem de conteúdo, somente possibilitando, com suas plataformas, que um jornal ou o seu respectivo leitor atue, de modo paritário, como criador e reproduzidor de mensagens multimídia. Sem dúvida isso acaba por constituir uma nova hierarquização social, tanto em termos internos ao capital (a hegemonia de empresas como facebook, Apple, Youtube e Google sobre as indústrias da notícia e do entretenimento); quanto do ponto de vista da relação capital-trabalho (o capturar do tempo livre social do trabalho para gerar gratuitamente valor e inovação às corporações de tecnologia).

Contudo, é inegável destacar que, nesse novo cenário de mídia, publicar significa que existem muito mais meios de comunicação social e que o “assunto do momento” não é apenas produto da rotina produtiva das instituições da notícia (imprensa), mas gerado pela mistura de veículos formais, coletivos informais e indivíduos, que fazem provocar a emergência não somente de novas formas de espalhar, de modo colaborativo, as notícias, mas sobretudo de contá-las.

*A mesma ideia, publicada em dezenas ou centenas de lugares, pode ter um efeito amplificador que pesa mais do que o veredicto de um pequeno conjunto de mídias profissionais (SHIRKY, 2008, p. 67).*

### 3. Conversação, controvérsias e cuidado de si

Hegel - ao falar da temática do jogo entre a ideologia e a ação (a ação dos indivíduos, a ação das populações, a ação das massas e dos povos) dizia que a ideologia comanda isto tudo - tanto o ver, quanto o agir - e, através dela, o espírito age. Mas até hoje, ainda não se descobriu como responsabilizar as idéias pelas ações. Entre a palavra e o ato desce a sombra, dizem os religiosos. Entre a palavra e o ato há um abismo, nos diz Hegel. Entre a palavra e o ato há um engodo, nos diz Marx. Mas, ainda assim, enquanto agimos estamos de alguma maneira embalados por alguma idéia - envoltos em alguma idéia. Quem já foi designer ou arquiteto sabe o quão impossível é criar ou projetar alguma coisa sem antes idealizá-la. Não se pode projetar ou criar algo com meros conceitos ou com o mero entendimento. Não somos capazes de inventar um *iphone*, um *ipod*, um *ipad*, ou seja lá o que for, sem o auxílio de uma idéia.

Deste modo, seria um absurdo entender o sentido da transformação revelada na conexão entre o perfil na rede e a *hashtag* na metrópole em termos de um trabalho do negativo dialético, uma *aufhebung* hegeliana. As revoluções modernas tornaram plausível a hipótese da positividade brotada de uma tripla negação, por seu caráter insurrecional vinculado ao jogo do contraditório subjacente à estrutura da lógica do diálogo. No diálogo os dois discursos (dois *logos*) se enfrentam a partir da negação subjacente à afirmação identitária, em

busca de uma conciliação que apenas a racionalidade pode lhes oferecer como síntese. Há um absoluto que a razão pode atingir se puder compreender o jogo da negação como um desejo de reconhecimento e conciliação. Com a insurreição a transformação política da sociedade vai assinalar o ponto de inflexão onde o sujeito despertava premido pela miséria e descaso social, tornando possível a versão humorística deste entendimento na lógica do “quanto pior melhor” como lugar da mudança evolutiva. Em termos esquemáticos o processo pode ser descrito em três passos: primeiro a população sofre muito, depois ela explode como massa insurrecta e, por fim, uma vanguarda inteligente conduz essa explosão de modo a realizar uma transformação evolutiva geradora de uma consciência popular. As dicotomias desta dialética são ancoradas nas contradições do diálogo, mas exprimem o caráter material do trabalho em seu repetitivo e estúpido esforço disciplinar e não os embaraços da razão para ultrapassar as paixões decorrentes da falta de entendimento.

A conversação em rede deriva da luta como tripla afirmação de mundo, território e população em um movimento de interesse comum. Ao contrário do diálogo, não há na conversação qualquer impulso de catequese ou de conversão. Há uma luta que gira em torno do interesse comum de diferentes parceiros, com mundos, territórios e populações incompatíveis. A conversação pressupõe combates e resistências. Elas se desenvolvem por tão longo tempo que ao final já não sabemos se ainda estamos em guerra ou se já tratamos da paz. As diferentes comunidades virtuais asseguradas pelos grupos de discussão se reúnem nos movimentos sociais, constituindo o território de uma controvérsia mapeável em rede. A conversação através das controvérsias disputa a primazia em um espaço público. Ela é filha do trabalho imaterial.

O trabalho imaterial, caracterizado por sua mobilidade e precariedade, torna-se dominante nas relações de produção ao mesmo tempo em que a máquina inteligente absorve o trabalho material através de seus novos poderes cognitivos adquiridos. A relação do trabalho imaterial com o capital revela um novo nível de conflito e uma diferente constituição do sujeito, na medida em que ele está investido da produção de subjetividade. A sociedade torna-se fábrica social e a metrópole se converte no chão de fábrica onde o conflito entre capital e trabalho se desenrola.

O trabalho imaterial e seu virtuosismo - elaboração simbólica, projeto, programação, cuidado afetivo ou invenção - desconhecem a dialética e suas dicotomias. Ele não se funda na separação entre teoria e prática, definidora da oposição entre trabalho material e ação política. Antes, o trabalho imaterial se une a um intelecto, tornado público nessa simbiose, gerando a coalizão entre intelecto e trabalho oposta àquela entre intelecto e ação pertencentes à dialética. A conexão entre o intelecto público e a ação política são constituintes de uma esfera pública liberta do Estado ou da religião. Esta nova esfera pública é de fato um território comum constituído pela desterritorialização do Estado do espaço social. O capital funda o domínio privado da propriedade pela desterritorialização do comum. A modulação do compartilhamento e da colaboração como cooperação social é feita pelo trabalho imaterial, trazendo de volta ao comum o privatizado pelo capital.

O trabalhador do imaterial precisa cuidar de si mesmo, a princípio como cuidado com sua empregabilidade e mobilidade. Ele deve investir constantemente em sua imagem, em sua rede de relações e sua bagagem cultural. A demanda por condições de subjetivação tornou-se um imperativo incontornável no mundo globalizado. Essa exigência se traduz como um cuidado cada vez mais voltado para si mesmo, pois o trabalhador constantemente se vê ameaçado por dívidas, compulsões e moléstias em decorrência das dificuldades impostas ao imperativo de cuidado pela precariedade e mobilidade. Neste movimento de busca de liberdade, envolto nas armadilhas da dominação do capital, a crise e seu debacle abrem a oportunidade para a emergência do cuidado de si mesmo como redescoberta de um mundo próprio e seus interesses. O cuidado de si devolve o tempo da subjetivação ao trabalho como imperativo de ocupação com seus próprios interesses e fundamento da autonomia da produção biopolítica.

Embora as classes tenham se tornado de renda, a multidão só existe na luta e existe porque luta contra o trabalho, o salário e o capital com todas suas singularidades cooperativas. A crescente reivindicação de uma renda universal consolidaria o trabalho da multidão, retirando do capital a base de seu poder exploratório. A conversação em rede e suas controvérsias fazem retornar ao trabalhador e sua luta o tempo privatizado pela exploração do capital. Deixando de serem entretidas pelas informações e diversões das mega corporações, as vidas voltam a ocupar-se de si mesmas e de seus interesses, cuidando de si mesmas nas conversações vivas da comunicação distribuída. Quanto mais a vida cuida de si mesma mais tempo lhe sobra para ocupar-se de seus interesses e menos tempo há para ser empenhado nas compulsões e moléstias decorrentes do endívidamento.

### Referências bibliográficas

ANDERSON, Chris. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Campus, 2006.

ANTOUN, Henrique. *Web 2.0 e o Futuro da Sociedade Cibercultural. Lugar Comum – Estudos de Mídia, Cultura e Democracia*, Rio de Janeiro: UFRJ, v. 14, n. 27, p. 235-245, jan-abr, 2009.

ANTOUN, Henrique e MALINI, Fábio. *A Internet e a Rua: ciberativismo e mobilização nas redes sociais*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

ARMOND, P. *Black Flag Over Seattle*. Albion Monitor, n. 72, 2000. Disponível em: <<http://www.albionmonitor.com/seattlewto/index.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

ARQUILLA, John; RONFELDT, David. *Cyberwar is coming. Comparative Strategy*, ano 2, n. 12, p. 141-165, 1993. Disponível em: <<http://resourcelists.ntu.ac.uk/items/4106B8E3-B807-C135-5C2C-E57FA92A5205.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

ARQUILLA, John; RONFELDT, David. (Ed.). *In Athena's camp: preparing for conflict in the information age*. Santa Mônica: RAND,

1997. Disponível em: <[http://www.rand.org/pubs/monograph\\_reports/MR880](http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR880)>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

\_\_\_\_\_. *Networks and netwars: the future of terror, crime and militancy*. Santa Monica: RAND, 2001. Disponível em: <[http://www.rand.org/pubs/monograph\\_reports/MR1382.html](http://www.rand.org/pubs/monograph_reports/MR1382.html)>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

ARQUILLA, John, RONFELDT, David, FULLER, G. E. e FULLER, M. F. *The Zapatista "Social Netwar" in Mexico*. Santa Monica: RAND, 1998. Disponível em: <<http://www.rand.org/publications/MR/MR994>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

AUSTIN, John Langshaw. *Quando Dizer É Fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

CADOTTE, Alex; DEMARSE, Thomas. *Poly-HEMA as a drug delivery device for in vitro neural networks on micro-electrode arrays*. Journal of Neural Engineering [1741-2560], v. 2, n. 4, p. 114 -122, out, 2005. Disponível em: <<http://stacks.iop.org/JNE/2/114>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

CASTELLS, Manuel. *Networks of Outrage and Hope: social movements in the Internet age*. Malden, MA: Polity Press, 2012.

\_\_\_\_\_. *Communication Power*. Nova Iorque: Oxford University Press, 2009.

\_\_\_\_\_. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CLEAVER, Harry. *The Chiapas uprising and the future of class struggle in the new world order*. Common Sense, Edinburgh, n. 15, p. 5-17, abr, 1994. Disponível em: <<http://www.eco.utexas.edu/~hmcleave/chiapasuprising.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

\_\_\_\_\_. *The Zapatistas and the electronic fabric of struggle*. In: HOLLOWAY, John; PELAEZ, Elofna. (Org.). *Zapatista! Reinventing revolution in Mexico*. Sterling: Pluto Press, 1995. p. 81-103. Disponível em: <<http://www.eco.utexas.edu/~hmcleave/zaps.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

\_\_\_\_\_. *Computer-linked social movements and global threat to capitalism*. Texas: Texas University, 1999. Disponível em: <<http://www.eco.utexas.edu/~hmcleave/polnet.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

DAWKINS, Richard. *O Gene Egoísta*. São Paulo: Companhia das Letras, 1976.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia I*. São Paulo: Editora 34, 2010.

\_\_\_\_\_. *Kafka: para uma literatura menor*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2003

\_\_\_\_\_. *Mille plateaux: capitalismo et schizophrénie II*. Paris: Minuit, 1980.

\_\_\_\_\_. *O Que É a Filosofia?* São Paulo: Editora 34, 1993.

DENNET, Daniel. *Consciousness Explained*. Boston: Little Brown and Company, 1991.

- DESCARTES, Renée. *Meditações*. In: Descartes. São Paulo: Nova Cultural, 1999, p. 233-334
- DYER-WITHEFORD, Nick. *Cyber-Marx: cycles and circuits of struggle in high-technology capitalism*. Chicago: University of Illinois, 1999.
- FOUCAULT, Michel. *A Coragem da Verdade*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- \_\_\_\_\_. *O Governo de Si e dos Outros*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- \_\_\_\_\_. *A Hermenêutica do Sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- \_\_\_\_\_. *O Nascimento da Biopolítica*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- \_\_\_\_\_. *The Politics of Truth*. Los Angeles, CA: Semiotext(e), 2007.
- \_\_\_\_\_. *O Pensamento do Exterior*. São Paulo: Princípio, 1990.
- GALLOWAY, Alex. *Protocol: how control exists after decentralization*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- GALVÃO, Alexander Patez; SILVA, Gerardo e COCCO, Giuseppe. *Capitalismo Cognitivo: trabalho, redes e inovação*. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.
- GILLIES, J. e CAILLIAU, R. *How the web was born*. Nova Iorque: Oxford University, 2000.
- HARDIN, G. *The Tragedy of the Commons*. Science, n. 162, 1968, p. 1243-1248. Disponível em: <<http://dieoff.com/page95.htm>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.
- HIMANEM, Pekka. *The hacker ethic and the spirit of the information age*. Nova Iorque: Random House, 2001.
- JARVIS, Jeff. *O que a Google faria?* São Paulo: Manole, 2010.
- JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebros e cidades*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- KLOSSOWSKY, Pierre. *O Baphomet*. São Paulo: Max Limonad, 1986.
- KOLLOCK, Peter. e SMITH, Marc. *Managing the Virtual Commons: cooperation and conflict in computer communities*. In S. HERRING, (ed.), *Computer-Mediated Communication*, Amsterdam: John Benjamins, 1996, p. 109-128. Disponível em: <<http://netscan.sscnet.ucla.edu/csoc/papers/virtcomm/vcommons.htm>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.
- KOPP, Carlo. *Information Warfare: A Fundamental Paradigm of Infowar. Systems: Enterprise Computing Monthly*, Fev.-Mar. 2000, p. 46-55. Disponível em: <<http://www.ousairpower.net/OSR-0200.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.
- LAZZARATO, Maurizio. *Revoluções do capitalismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antonio. *Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- LEMOS, André. *Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de*

*territorialização e desterritorialização na cibercultura. In: Imagem, visibilidade e cultura midiática. Livro da XV COMPÓS. Porto Alegre: Sulina, 2007.*

MARCONDES, Danilo. *Desenvolvimentos Recentes na Teoria dos Atos de Fala. O Que Nos Faz Pensar*, Rio de Janeiro: PUC-RIO, n. 17, p. 25-39, 2003.

MARCOS, Sub-Comandante. *La quatrième guerre mondiale a commencé. Le Monde Diplomatique*, ago. 1997, p. 1 e p. 4-5. Disponível em: <<http://www.monde-diplomatique.fr/1997/08/MARCOS/8976.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

MINAR, N. e HEDLUND, M. *A Network of Peers: peer-to-peer model through the history of the Internet. In: A. ORAM (ed.), Peer-to-Peer: harnessing the power of disruptive technologies*. Sebastopol: O'Reilly, 2001, p. 3-20. Disponível em: <<http://www.oreilly.com/catalog/peertopeer/chapter/ch01.html>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

MURRAY, Janey. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora Unesp, 2001.

NEGRI, Antonio. *O Poder constituinte — ensaio sobre as alternativas da modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

\_\_\_\_\_. *Marx Beyond Marx: lessons on the Grundrisse*. São Francisco: Autonomedia, 1989.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. *Commonwealth*. Cambridge, MA: The Belknap Press, 2009.

\_\_\_\_\_. *Multidão: Guerra e democracia na era do Império*. Rio de Janeiro: Record, 2005.

\_\_\_\_\_. *Império*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

NIETZSCHE, Friedrich. *A Genealogia da Moral: um Escrito Polêmico*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REED, David. P. *Digital Strategy: Weapons of Math Destruction. Context Magazine*, ano 2, n. 1, 1999. Disponível em <<http://www.contextmag.com/archives/199903/DigitalStrategy.asp>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

\_\_\_\_\_. *That Sneaky Exponential – Beyond Metcalfe's Law to the Power of Community Building. Context Magazine*, ano 2, n. 1, 1999a. Disponível em <<http://www.contextmag.com/archives/199903/DigitalStrategyReedsLaw.asp>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Nova Iorque: Harper Collins, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book>>. Acesso em: 3 de fevereiro de 2017.

\_\_\_\_\_. *Smart Mobs: the next social revolution*. Cambridge: Perseus, 2002.

RUSHKOFF, Douglas. *Coercion: why we listen to what "they" say*. Nova

Iorque: Riverhead Books, 1999.

SANTAELLA, Lucia e LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais. A cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.

SEARLE, John. *Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.

SHAPIRO, Andrew. *The Control Revolution*. Nova Iorque: Public Affair, 1999.

SHIRKY, Clay. *A Cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

\_\_\_\_\_. *Eles vem aí: o poder de organizar sem organizações*. Lisboa: Editora Actual, 2008.

SIMONDON, Gilbert. *L'individuation Psychique et Collective*. Paris: Aubier, 1989.

\_\_\_\_\_. *L'Individu et Sa Genèse Physico-Biologique*. Paris: PUF, 1964.

\_\_\_\_\_. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier, 1989.

STARHAWK. *Como bloqueamos a OMC. Lugar comum: estudos de mídia, cultura e democracia*, Rio de Janeiro: UFRJ, n. 11, p. 9-14, mai-ago, 2000.

TERRANOVA, Tiziana. *Network Culture: Politics for the Information Age*. Londres: Pluto Press, 2004.

TORVALDS, Linus. *Just for fun*. Nova Iorque: Harper, 2001.