Revista TEMÁTICA www.insite.pro.br

Pierre Lévy e Mark Dery: o pensar sobre a virtualização das práticas e culturas cotidianas

Guilherme Mendes PEREIRA[1]

Resumo

Pierre Lévy (1996) e Mark Dery (2010) são pensadores contemporâneos que abordaram as transformações do cotidiano comum através das mudanças culturais e tecnológicas, da virtualização da cultura e das práticas sociais. Lévy, otimista profético, tentou humanizar o virtual desumanizado. Ele propôs conceitos e ideias com o intento de impulsionar transformações. Já Dery, crítico cultural ferino, descreveu as inconstâncias das tecnologias e culturas criadas pelo homem e teceu elos a partir da observação dos novos contextos e mazelas sociais. Dery, ao mesmo tempo, revelou a beleza e a riqueza disso tudo, apontou paradoxos, desconstruiu e instigou. Nosso intuito nesse ensaio (através de uma análise crítica dos textos dos referidos autores) foi o de trazer uma breve reflexão sobre a diversidade de nossas vivências, percepções, experiências e cultura atuais, influenciadas pela mistura do global com o local e transformadas radicalmente através de relações e práticas sociais cada vez mais cibermediadas.

Palavras-chave: Cibercultura. Pierre Lévy. Mark Dery.

Introdução

"*Benvindos a nova morada do gênero humano. Benvindos aos caminhos do virtual*" (LÉVY, 1996, p.150). É assim que o autor desfecha o seu livro *O que é o Virtual?*, tomando posição enquanto um pensador *prometeico* e ao mesmo tempo *humanista iluminista*, nos termos de Rüdiger (2011).

Rumando para contextos mais fluídos e incertos, para as vivências comuns centradas em batalhas sociais aquém de causas conceituais e *prometeicas*, deparamo-nos com Dery (2010) que situou fantasticamente temáticas e paradoxos do trivial cotidiano. O pensador (ibid.), enquanto crítico cultural, desbravou de forma irônica, divertida e ao mesmo tempo densa e reflexiva as mazelas e contradições rotineiras

[1]Mestrando do programa de Pós-Graduação em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Bolsista CAPES.

.

inimaginadas por Lévy (1996) que talvez tenha preferido deixar de lado as inconsistências, divergências e contradições humanas. Afinal, o cotidiano comum é tão amplo, difuso e complexo para ser reduzido às lentes da pretensiosa análise científica. E como o próprio pensador (ibid.) apontou sua preocupação foi a de indicar soluções e não elaborar críticas.

Justapondo e contrapondo os diferentes pontos de vista desses dois autores tentamos trazer ao longo deste ensaio algumas das principais ideias articuladas pelos mesmos com o intuito de lançar a reflexão sobre os cibermeios, a cibercultura e sua influencia cotidiana, silenciosa e ubíqua em nossas socialidades, experiências e vivências, sua mediação no modo como percebemos e constituímos nossos mundos.

O *potencial* de Pierre Lévy

Somos constituídos através do (e pelo) virtual, defendeu Lévy (1996), desmistificando assim nossa compreensão *senso comum* acerca do virtual enquanto algo puramente tecnológico, inumano, advindo de um mundo artificioso e que se opõe ao mundo real. Para ele, o virtual é uma aspecto cognitivo intrínseco ao homem. Quando pensamos ou imaginamos, virtualizamos possibilidades que podem ou não serem concretizadas. Construímos assim nossos imaginários e realidades baseados nessa capacidade virtualizante, nessa fagulha elétrica que cintila em nossas cabeças obscuras.

Lévy (1996) tentou humanizar o virtual. Esse conceito subvertido pela maquinação e sua lógica fria e calculável, imperiosamente racionalizadora. Para ele, o mundo comum é conformado pela virtualização. E é através dessa habilidade que compartilhamos nossas realidades. O pensador (ibid.) clamou por uma virtualização inteligente, mais humana, que transmute a atual virtualização desvirtuada e desqualificadora. Ele expôs que "*o sofrimento de submeter-se à virtualização sem compreendê-la é uma das principais causas da loucura e da violência de nosso tempo*" (p.147).

Na campanha de compreender o virtual e a virtualização do cotidiano, um movimento reverso que tem se tornado comum na contemporaneidade, Lévy (1996) professou uma utopia colorida e vislumbrou possibilidades. Ele falou que agora ao invés de criticarmos esses novos contextos e tecnologias devemos antes apresentar soluções.

Destacamos aqui a ideia de *inteligência coletiva* trazida pelo autor (ibid.). A *inteligência coletiva* seria um tendência, uma prática comum, subjacente aos sistemas cibernéticos e redes sociotécnicas. Nossas conexões sociais digitalizadas teceriam uma rede global na qual colocaríamos nossas ideias, saberes e conhecimentos que se amalgamariam em imensos nódulos disformes, que poderiam ser requeridos e tomariam forma conforme nossas necessidades, decisões e práticas coletivas.

O pensador (ibid.) elucidou que a internet seria assim uma tecnologia neutra, mas que nos proveria uma capacidade emancipatória singular na medida em que todos pudessem se conectar, acessar o grande acervo de conhecimento mundial e também colocarem suas produções individuais nessa rede comum, acessível (teoricamente) a todos.

Nos sistemas tradicionais de regulação social (leia-se *off-line*), geralmente os grupos dominantes (constituídos por autoridades, especialistas e adeptos) impõem suas lógicas pretensamente científicas, reguladas e autenticadas em duas vias e acabam por deslegitimar a ótica do outro. É um sistema no qual o ideal da democracia falha. Já no ciberespaço cada um (em tese) poderia lançar seus argumentos e deixá-los em aberto para que outros possam sobrepô-los ou justapô-los às suas ideias. A participação e a construção do conhecimento constituiriam assim processos mais livres e abertos, e convidativos, pois não exigiriam respostas sincronizadas, permitindo assim espaços e tempo maiores para se ponderar. No ciberespaço todos passam a ser importantes. Tudo se constitui a partir das diferenças. A voz e a experiência de muitos é mais valorada do que opiniões frias e fechadas de autoridades sisudas. As relações sociais acontecem de forma horizontal e rizomática. Verdades são relativizadas. Num diálogo constante, nessa conversação coletiva local e ao mesmo tempo global as fronteiras entre o que é ou não legítimo se tornam embaçadas. As instituições seculares, suas autoridades e verdades são amortecidas. No ciberespaço podemos observar como as novas tendências sociais estão se constituindo. E o agir coletivo, a *inteligência coletiva* pode ser um desses indicativos (Lévy, 1996).

Seguindo esse caminho, Jenkins (2009), um pensador entusiasta do Instituto de Tecnologia de Massachusetts, apontou e articulou fantasticamente muitas ideias e conceitos de Lévy (1996) em práticas e contextos atuais que se concretizaram cerca de mais de 10 anos depois dos seus escritos proféticos. Claro que apesar do empreendimento bem-sucedido de Jenkins (2009) não podemos tomar essas práticas

como democratizadas globalmente ainda, visto que suas análises se circunscreveram a realidade norte-americana de poucos indivíduos com acesso as tecnologias e produtos culturais explanados. Além do mais, esses indivíduos já eram letrados e habilitados para o exercício inovador e criativo dessas ferramentas, percebido agora sob a designação de *inteligência coletiva*. O que queremos destacar aqui é a realização, mesmo que restrita, de alguns dos fenômenos ideados por Lévy (1996).

A *cultura da convergência* foi um dos conceitos abordados por Jenkins (2009). No contexto cultural da convergência a participação ilimitada e ampla acontece através de protocolos culturais em constante transformação e a cultura passa a ser controlada pelos consumidores.

Relacionando isso com ações coletivas através de redes sociais na *web* podemos comentar o exemplo do jogo *on-line The Sims*, trazido pelo autor (ibid.). Alphaville, a maior cidade do referido jogo, foi relatada como um experimento social no qual habilidades cognitivas, políticas, éticas e civis puderam ser exercitadas e desenvolvidas coletivamente. Os cidadãos, atores sociais no *The Sims*, precisaram se articular para o funcionamento harmônico e estruturado dessa cidade, precisaram trabalhar colaborativamente, coordenar consciências e anseios através de regras preestabelecidas (protocolos sociais e do jogo), jogando em coletivo. Jenkins (2009) abordou especificamente as eleições para o presidente de Alphaville através das quais indivíduos comuns, supostamente pouco ativos em causas políticas concretas, puderem exercitar estratégias, refletir e compreender de forma lúdica e em coletivo como tal situação poderia ocorrer na realidade. Nessa conjuntura o autor defendeu a ideia de *inteligência coletiva* de Lévy (1996) como uma utopia realizável.

Jenkins (2009) trouxe outros exemplos, como nas eleições presidenciais norte-americanas de 2008, influenciadas via redes e plataformas sociais *on-line* que foram amplamente discutidas ao redor do mundo enquanto uma revolução cívica e política, um fenômeno vivo através das novas mídias e práticas sociais. As referidas eleições foram minadas pela participação de diversos grupos sociais paralelos as manifestações da grande mídia e por produções culturais amadoras em contraponto as campanhas partidárias oficiais. Indivíduos comuns e empresas de mídia e partidos políticos que pegaram a crista da onda digital coletiva lançaram vídeos criticando, ironizando e até sabatinando candidatos políticos e suas propostas, como bem podemos observar nos relatos de Jenkins (2009). E isso acarretou em mudanças coletivas importantes nas

concepções ideológicas de muitos e no próprio rumo das eleições. Fomentou-se aí um engajamento social coletivo inovador.

Outros pesquisadores que frutificaram as ideias de Lévy (1996) e de Jenkins (2009) de forma pertinente foram Burgess e Green (2009) que explanaram acerca da revolução digital propiciada pelo YouTube, que foi apresentado como um elemento de estudo variável, sujeito a mutações dinâmicas, a diversidade e amplitude dos produtos culturais nele atuantes e também a mesmice e trivialidade cotidiana.

Para Burgess e Green (2009) o YouTube funciona coordenando a criatividade individual com a coletiva e permitindo a qualquer um produzir seus próprios significados e torná-los visíveis a todos. Cada um pode ter seus minutos de fama. Com isso a plataforma do YouTube acaba funcionando como uma mediadora entre discursos e ideologias diferentes a partir das preferências e cotidiano de cada um, aludindo a culturas coletivas e ao mesmo tempo individuais. Nas palavras dos autores (ibid.) "*As atividades coletivas de milhares de usuários, cada qual com seus entusiasmos individuais e interesses ecléticos, resultam em um arquivo verdadeiramente vivo da cultura contemporânea formado a partir de uma grande e diversa gama de fontes*" (p.120).

A partir dessas breves ilustrações podemos observar que o ideal da *inteligência coletiva* de Lévy (1996) verte ideologicamente à um *status* de utopia realizável que poderia rumar para o *progresso e a evolução social mundiais*.

Os referidos autores (JENKINS; BURGESS; GREEN, 2009) destacaram que em função do recente desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação digitais estamos numa fase inicial de aprendizado cognitivo e desenvolvimento de experiências coletivas com base em aspectos lúdicos. Como crianças estamos desenvolvendo habilidades e conhecimentos para numa fase seguinte podermos usufruir dessas capacidades de forma mais engajada civicamente e mais útil socialmente.

Todavia nem todos concordam com as inebriantes aspirações de Lévy (1996) e seus partidários. Rüdiger (2011), por exemplo, argumentou que Lévy se debruçou sobre o social, que é intermediado pela técnica e que teria por premissa o progresso. A *inteligência coletiva* seria uma inteligência potencial através do virtual e da convergência de consciências individuais que se apagariam no ciberespaço, conformando uma inteligência sem sujeitos.

Essa utopia converge à utopia da democracia, a qual Lévy (1996), rumando para o terreno do ciberespaço, conceituou como *tecnodemocracia*. Entretanto, segundo Rüdiger (2011), toda a democracia bem como as potencialidades cognitivas (agora virtualizadas) são reguladas por sistemas de poder, particulares a cada grupo social e suscetíveis a jogos políticos. Os atores sociais coexistem e interagem reciprocamente a suas técnicas ao mesmo tempo em que as regulam e são influenciados pelas mesmas. Assim, embora a *tecnodemocracia* ofereça mais pontos de acesso para a equidade social e cultural, o seu curso é predefinido por sentidos já instaurados e legitimados. Deste modo, a pretensa possibilidade de liberdade e emancipação possibilitada pela *ciberdemocracia* seria uma ideia controversa e amplamente questionável.

O atual de Mark Dery

Dery (2010), por sua vez, articulou a oposição entre o idealismo conceitual e os desvendamento das práticas cotidianas. Comentamos aqui alguns ensaios de Dery (2010) reunidos no capítulo *Tornando-se um Ballardiano: Dando Sentido ao Futuro Presente*. Ensaios estes que pairaram sobre a temática cibercultura e que puderam ser relacionados com algumas ideias e conceitos de Lévy (1996) dispostas no presente ensaio.

O que é tornar-se Ballardiano? Ser Ballardiano alude a maneiras de ver a partir de enredos e ideias apresentados nos romances de J. G. Ballard e transpostos à situações cotidianas. Com isso tenta-se observar as distopias modernas, as paisagens construídas pelo homem e os efeitos psicológicos da evolução tecnológica, social e ambiental[2]. "*Após a exploração de Freud no interior da psique é agora o mundo exterior da realidade que deve ser quantificado e eroticizado*"[3].

Dery (2010), influenciado por essa inspiração, denunciou o *Facebook dos mortos-vivos*, por exemplo. Podemos agora nos reencontrar com tantos, mas ao mesmo tempo nossas interações ficam cada vez mais frágeis e superficiais. Somos movidos a

[2] Conforme definição do site Ballardian.com. Acessado em: 21 jun. 2012. Disponível em: http://www.ballardian.com/about

[3] Tradução nossa para: "*After Freud's exploration within the psyche it is now the outer world of reality which must be quantified and eroticized*". Citação do livro A neural interval de J. G. Ballard que aparece na home do site Ballardian.com, site dedicado ao pensamento Ballardiano e as obras ficcionais de J. G. Ballard.

acumular o maior número de amigos em nossos perfis *on-line*. Compartilhamos, curtimos, lançamos estilhaços daquilo que pretendemos que chame atenção e demostre nosso eu idealizado. Esmolamos por curtidas e comentários. Ficamos dependentes de nossos dispositivos e interfaces, máscaras que encobrem nossas imperfeições e erros, que minam nossa espontaneidade. Circulamos entre interações sociais embriagantes e de curta duração. Encobrimos nossa realidade. Na "*zona fantasma do Facebook [...] estranhos descorporificados puxam as mangas uns dos outros sem qualquer motivo aparente*" (ibid., p.51). E o autor ainda divagou *"[...] não é a objetivação da amizade – a redução de nossas redes sociais a um capital social, indexada à contagem de cabeças na nossa lista de amigos – uma parte inescapável do que o Facebook faz?*" (ibid., p.53).

Mas nem todos "curtem" (adotando a metáfora do Facebook) relações sociais cara a cara "estáveis, intensas e plenas de afeto". É errado optar por relações virtualizadas e descompromissadas no lugar de vínculos corpóreos e antigas formas de interação social? Os tempos mudam, hábitos, valores e costumes também. É preciso parar de aurificar as coisas já consagradas e procurar compreender as mudanças. Como Dery (2010) nos mostrou, talvez a virtualização dos vínculos e interações sociais e o reforço do individualismo não sejam coisas tão ruins assim. Cada um a sua maneira.

O autor (ibid.) criticou também os *blogs* e algumas práticas de escrita atreladas a estes. Muitos *blogs* se prestam como ferramentas que possibilitam práticas sociais transgressoras, como o jornalismo livre de orientações comerciais-político-ideológicas advindas das grandes corporações de mídia. Essas variações jornalísticas podem servir como forma de legitimar ou deslegitimar informações, por em cheque o que a mídia tradicional supostamente nos empurra. Mas essas práticas podem ser verificadas na maior parte dos casos como um pretenso ativismo, um "ativismo de cadeira". Os blogueiros escrevem e comentam em cima de matérias prontas. Não chegam na maioria das vezes as fontes da informação original a fim de captar um novo ponto de vista ou de verificar o anterior. Cobrem o que já está coberto. Dery (2010) indicou a necessidade de ir além dos lugares-comuns oferecidos pela grande mídia. Talvez o *individualismo barroco de nossas mentes museus* seja uma saída, apontou o autor (ibid.) fazendo uma referência aos museus barrocos, idiossincráticos, curiosos e instigantes por natureza.

E quanto ao espetacular no ciberespaço transfigurador de lugares comuns? Se antes a mídia tradicional espetacularizava o cotidiano, agora todos nós temos a oportunidade de também o fazê-lo, da forma que nos convir e coloca-lo na esfera

pública. Até as inteligências artificiais já o fazem. Como os *spams* surrealistas expostos por Dery (2010). Saladas de palavras aleatórias que desconstroem nossa realidade e a remontam de forma tecnologicamente poética, aludindo ao dadaísmo escrachado dos *ready mades* de Duchamp. Tudo isso para driblar os mecanismos de filtragem de spams, os *spambots*, presentes em nossas caixas de *e-mail* contemporâneas. *"[...] As tecnologias de ontem, agora obsoletas, são hoje fetiches estéticos [...]*" (ibid., p.64). Enxergamos elos e sentidos onde queremos.

E a potencialização do sexo que flui através da virtualização da pornografia e de suas subculturas? Dery (2010) também se lançou sobre isso. Uma pornografia *on-line*, artificialmente delirante e acessível para todos. O pensador (ibid.) discorreu sobre essa pornografia pós-humana e pós-moderna em comparação a hiper-realidade revolucionária construída no filme *The Matrix*. A indústria pornográfica, no caso, precisou acompanhar a fragmentação da cultura geral, subdividida em nichos variados e públicos distintos. O que nos leva a questionar: seria o sexo virtualizado, transcrito em metáforas visuais hiper-realistas, uma paródia do sexo real (DERY, 2010) ou seria a potencialização do mesmo? Através da *pornografia ciborguiana* o ato sexual é desconstruído por práticas e imaginários que estimulam a libido e a satisfação do desejo sexual de forma mais livre e criativa que por sua vez influem no futuro e no imaginário da pornografia e no imaginário social num sentido mais amplo.

O autor (ibid.) falou também do nosso apetite voraz pela informação, que é servida a moda *fast food* (metáfora nossa). Sincronizamos nossas práticas cotidianas aos hábitos caóticos e as correrias de um mundo interligado, motivado pela gula de capital. Quanto mais informação mais poder. E nesse contexto, não acompanhar o ritmo pode denotar ignorância cultural ou descompasso existencial. Estreitamos nosso tempo tentando dar atenção a tudo, mesmo que superficialmente. As obras densas, os pesados livros antes carregados de simbolismo, fetiche e *status* social agora ficam de lado, objetificados enquanto souvenires ornamentais. E isso parece indicar uma certa libertação da matéria. A informação cada vez mais onipotente e onipresente nos inunda e nos encerra. Buscamos dotar de sentido nossas existências. E Dery (2010) alertou que esse sentido pode estar nas coisas mais simples as quais não temos tempo para ver, ler e compreender. O sentido buscado pode estar na pilha de jornais crescente ao nosso lado, nas entrelinhas do nosso cotidiano digitalizado ou até mesmo na frivolidade de nossas relações sociais *off-line* ou até mesmo *on-line*.

Considerações finais: experiências comuns virtuais realizadas ou experiências comuns reais virtualizadas?

Nunca tivemos tantos meios e artifícios facilitadores, tantos espetáculos, tantas oportunidades para o lazer e para o prazer, para estimular nosso imaginário e propiciar nossa plenitude existencial e o nosso gozo. E mesmo assim nunca satisfazemos completamente nossos organismos e mentes ávidos por novidade e prazer. Antes sede pela novidade objetificada, agora pela novidade virtualizada, sentida e experenciada. Como bem colocou Dery (2010):

> A vida vivida na velocidade da rede significa sentar em um computador, os nossos pensamentos voando, os nossos corpos inertes. Eu chamo isso de "inércia terminal": a sensação, experimentada diariamente por milhões em nossa sociedade conectada, de infinitas paisagens de informação sobrevoando enquanto estamos parados e sentados. [...] A imagem da velocidade – "velocidade estonteante" no primeiro ano do século 21, é um humano em uma cadeira, olhando para a tela, indo a lugar nenhum a bilhões de *bits* por hora (p.113-14).

Falando em gozar, aliás, passando pelas obsessões Freudianas até as peripécias Ballardianas, e chegando na virtualização e ficcionabilização do imaginário e dos ímpetos sexuais, Dery (2010) demonstrou que a sexualidade tem se mostrado como um dos aspectos fundamentais da cultura, ideologias e imaginários humanos. A sexualidade gera práticas, subculturas que são boas para se analisar, para se pensar e se compreender um pouco mais acerca das relações sociais. Aliás, o autor (ibid.) nos mostrou que tudo é bom para se pensar. A cultura é plural, as práticas sociais são muitas. Podemos pensar os problemas da sociedade contemporânea a partir de qualquer prisma. E ele tratou a contemporaneidade e a cultura atual sem preconceitos, na plenitude de suas ambivalências.

Lévy (1996) por sua vez falou do *hipercorpo da humanidade* e do *hipercórtex das nações* e na recriação do que é humano. Quando virtualizamos o que está realizado, multiplicamos as potencialidades.

> [...] todo ato é virtualmente produtor de riqueza social via sua participação na inteligência coletiva. Qualquer ato humano é um momento do processo de pensamento e de emoção de um megapsiquismo fractal e poderia ser valorizado e até mesmo remunerado enquanto tal. Se todos os atos pudessem ser captados, transmitidos, integrados a circuitos de revelação e devolvidos a seus produtores, e participassem deste modo de uma melhor informação

> global da sociedade sobre si mesma, a inteligência coletiva conheceria uma enorme mutação qualitativa da maior importância (p.69).

O autor (ibid.) falou aí do potencial econômico e sociocultural latentes nessa reviravolta paradigmática. Ele ainda justificou o porquê que

> [...] a inteligência é atravessada de uma dimensão coletiva: não apenas as linguagens, os artefatos e as instituições pensam dentro de nós, mas o conjunto do mundo humano, com suas linhas de desejo, suas polaridades afetivas, suas máquinas mentais híbridas, suas paisagens de sentido forradas de imagens" (p. 108-9).

Potencialização do conceitual *versus* atualização do real. Pensar é estabelecer semelhanças e reconhecer as diferenças. Pode-se pensar em qualquer lugar. O pensar metafísico a partir de uma linguagem mais livre e provocativa, a partir de temas populares e marginais foi realizado por Dery (2010). O pensar por um viés mais conceitual, filosófico e prometeico foi idealizado por Lévy (1996). E a beleza e riqueza disso tudo é tentar construir elos entre o conceitual e as práticas comuns. Pensar em circulação. Afinal, na contemporaneidade não podemos parar, temos que acompanhar o ritmo frenético do cotidiano e nos adaptarmos as mudanças se quisermos superviver, ir além da mera sobrevivência, nos superarmos.

É preciso perceber, refletir e agir em movimento através das inconcretudes que nos constituem, a partir do nosso imaginário virtual palpitante e transfigurador. É preciso continuar a potencializar o virtual conceitual e a desvendar o cotidiano comum.

Referências

BURGESS, Jean.; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital:** como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

DERY, Mark. **Não devo pensar em coisas ruins:** ensaios sobre o império americano, cultura digital, pornografia pós-humana e o simbolismo sexual do dedão da Madona. Porto Alegre: Sulina, 2010.

JENKINS, Harry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura:** perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011.