

A SOCIEDADE DA COMUNICAÇÃO E SEUS PROCESSOS CONSTITUINTES: CIBERESPAÇO, COMUNIDADES E ONTOLOGIAS

GOMES, Paulo de Tarso – UNISAL – paulo.gomes@am.unisal.br

GT: Educação e Comunicação / n.16

Agência Financiadora: Sem Financiamento

1. Introdução.

No exame das relações e articulações entre comunidade e sociedade devemos discutir as práticas mediadas por tecnologias de comunicação e informação e os conceitos a ela associados em face da necessidade de caracterização da Sociedade da Comunicação e seus processos constituintes - o ciberespaço, as comunidades históricas, as comunidades ciberespaciais e as ontologias como construções de mundos compartilhados por comunidades e sociedades.

Numa abordagem ampla, o fenômeno das novas tecnologias de comunicação - com seu incremento e onipresença na sociedade contemporânea – deve ser investigado simultaneamente sob três perspectivas, correspondentes às três práticas que compõem a experiência humana, a saber, a prática representativa, a prática social e a prática produtiva.

Essa tridimensionalidade da experiência humana, aqui expressa pela denominação dada por Severino (1994), é recorrente na antropologia social e filosófica, pode ser compreendida dentro de uma concepção mais radical como a própria definição de totalidade que integra os “elementos materiais, as relações sociais e as expressões simbólicas” como “três faces de uma única realidade” como estabeleceu Malinowski (Durham, 1986). Para os limites de nossa pesquisa, tomaremos essas três dimensões – das representações comunicativas, das relações sociais concretas e das relações produtivas – como suficientes para fundamentar o entendimento e a análise dos processos constitutivos da Sociedade da Comunicação.

Entendemos que as tecnologias de comunicação e informação surgem não como um dado natural, mas como consequência da pesquisa e desenvolvimento de um campo científico próprio e de um empreendimento econômico específico, que resulta da indústria de telecomunicação, como prática econômica concreta, que vincula velha e nova economias no âmbito da prática produtiva.

Entendemos que pelas características específicas das novas tecnologias de comunicação, está aberta a possibilidade de emergência de novas relações sociais e que, na medida em

que haja a possibilidade de reiteração dessas práticas ao longo do tempo, teremos a possibilidade de uma nova prática social.

Entendemos que as tecnologias de comunicação contemporâneas estabelecem uma dinâmica própria de comunicação mediada por linguagens, em que estas linguagens possibilitam a construção de representações ou expressões simbólicas específicas, dando condições ao surgimento de novas práticas dentro dos processos representativos.

Temos assim, neste momento, a atuação econômica da indústria de telecomunicações que concretamente que instaura o ciberespaço; a emergência de novas práticas representativas, que pode desenvolver as ciberculturas; e de novas práticas sociais, que pode aproximar as comunidades ciberespaciais das comunidades históricas, tais como as conhecemos hoje.

A percepção das modificações introduzidas por essa nova tecnologia iniciou-se pelo aspecto mais evidente pelo qual transforma o processo produtivo, e, portanto, as relações de trabalho, contudo, bem cedo se percebeu que a associação entre as tecnologias de informática e de telecomunicações promoveriam mudanças no processo representativo presente nas culturas e faria com que o fenômeno da comunicação no ambiente produtivo e social se apresentasse sob uma dinâmica não vista em revoluções tecnológicas anteriores às do final do século XX, quando então se falou em Sociedade Informática (Schaff, 1992). Ainda nos anos 90, a fenômeno da rede de comunicação e de trânsito da informação que ela permitia fez notar que essa associação significava a necessidade de uma revisão de análise sociológica, propondo-se a Sociedade da Informação ou a Sociedade em Rede (Castells, 1999).

Porém, nem a informação nem a rede, em si mesmas, possuem a abrangência necessária para conter as três dimensões afetadas pelo desenvolvimento das novas tecnologias na sociedade, pelo que entendemos ser a expressão "Sociedade da Comunicação" mais pertinente quanto à expressão do fenômeno que se apresenta, por poder expressar processos produtivos, sociais e representativos que engendram a possibilidade de transformações culturais e históricas.

No plano tecnológico, a Sociedade da Comunicação elegeu como novo conceito representativo de suas aspirações o *virtual*, apresentado desde os anos 90 como uma nova utopia (Levy, 1995) e exigindo uma releitura do conceito de cultura e cosmovisão, para

agora abarcar uma nova virtualidade de objetos e representações. O caráter simplificador da oposição entre real e virtual, em sua tentadora aparência de clareza e distinção, associada às poderosas tecnologias de linguagem desenvolvidas nos ambientes de redes de telecomunicações levam-nos a propor uma modificação crítica dessa oposição de dois mundos tão distintos – o real e o virtual – para os menos distintos mundos das linguagens, construídos sobre ontologias instauradoras de significados.

O problema da distinção entre um mundo real e um mundo virtual nos faz retomar o conceito de ontologia tal como apresentado pela fenomenologia de Husserl. Nessa perspectiva, o que dizemos comumente como real é um mundo vivido, sendo esta vivência um processo da consciência. Ao expressar essa vivência em linguagem, a consciência delimita o que vive segundo sua intenção. Na proposta original de Husserl, a intenção se dirige ao mundo sob quatro modalidades ou regiões, de modo que daí surgiu a expressão *ontologia regional*.

Como mundo vivido, não é possível estabelecer uma linha tão nítida entre real e virtual, como gostaríamos de propor tal como nos anos 90. Assim, podemos construir proposições universais como “Tudo é virtual”, esquecidos de que, então, o próprio “Tudo” já é virtual. Ou ainda, construir proposições universais como “Tudo é linguagem”, esquecidos de que uma proposição, por ser uma construção em linguagem, não pode ir além da linguagem. Para sair dessas armadilhas simplificadoras – e por isso mesmo, tentadoras – precisamos retomar a relação entre mundo vivido e linguagem.

Propomos que a linguagem expressa o significado vivido pela consciência e o vínculo entre vivência e sua proposição em linguagem está na ontologia, isto é, a região de significados que a consciência consegue expressar por meio de uma determinada linguagem.

Contrariamente a Husserl, assumiremos o risco de propor que as expressões da consciência não se fixem num conjunto finito de regiões, e deixaremos em aberto que essas expressões possam acontecer num conjunto infinito, com tantos elementos e mundos quantas sejam as linguagens e as tecnologias de linguagens disponíveis para expressar o vivido.

Finalmente, precisamos, de forma crítica, examinar a partir de sua concretude, os conceitos de ciberespaço e de comunidades históricas e virtuais, enfatizando o caráter material das redes de telecomunicação e a possibilidade tecnológica de construção de novas tecnologias

por meio da linguagem, recusando uma abordagem idealista do conceito de virtualidade e aproximando-o do mundo do concreto e do mundo vivido.

Especificamente, buscaremos estabelecer a conceituação para os processos da Sociedade da Comunicação que permitam descrever sua instituição e desenvolvimento histórico, redefinindo ou conferindo maior precisão às expressões:

- ciberespaço;
- cibercultura;
- comunidades virtuais ou ciberespaciais.

2. A novidade da Sociedade da Comunicação.

O conjunto de novas tecnologias de comunicação que se apresentaram no século XX trouxe um impacto significativo em dois grandes aspectos:

- **distribuição**: na medida em que a transmissão de informação passou a contar com novos modos de geração, interconexão e compartilhamento.
- **formatação**: na medida em que a informação ganhou flexibilidade e independência em relação ao modo como é gerada e armazenada, permitindo diferentes visões de uma mesma informação.

Esses dois aspectos podem ser estudados separadamente, mas não são aspectos distintos com relação ao processo de comunicação.

Os processos de comunicação, como processos representativos, são partes constitutivas de culturas, de representação de mundos, desde que se refiram a processos sociais e produtivos. Entretanto, o grau de sofisticação tecnológica introduzido pela indústria de telecomunicações a ponto de seu alto grau de conectividade – o aspecto da distribuição - nos permitir afirmar que temos uma rede de telecomunicações, nos leva a perguntar se já não há uma outra realidade, uma realidade *virtual*.

Fundada mais numa abordagem técnica do que propriamente constituída como sistema científico e carente de uma fundamentação conceitual adequada, a tecnologia informática não se deteve na simples pergunta e logo se lançou a falar, numa retórica futurística, a respeito dessa realidade virtual, como se estivessem bem resolvidas as questões a respeito da "realidade" e da "virtualidade".

Como nova ciência, não é de se estranhar que a informática padeça da carência de termos próprios para descrever seus objetos, sendo comum o uso da analogia – com o mundo do

cotidiano ou com a linguagem de outras ciências. Caso exemplar é o *mouse*, cujo nome deriva da semelhança física, porém não funcional, como o animal em questão. Caso grave se deu com a *inteligência artificial*, que num primeiro momento se propôs a ser uma réplica da inteligência humana, para, por fim, se compreender como simulação.

O prefixo “ciber”, recuperado por Wiener (1948) ao propor a cibernética e alçado à literatura por Gibson (1984) com o termo ciberespaço, realizou uma explosão de metáforas e analogias entre um mundo virtual e um mundo real.

Essa explosão de metáforas tornou comum a referência a comunidades virtuais em oposição a comunidades reais, suspendendo-se o fato de que as comunidades, constituídas também por representações, sempre se referem a um mundo por meio de uma linguagem. Esse processo nos obriga, a rigor, considerar que, de um ponto de vista filosófico, nossos mundos são todos virtuais, independentemente da tecnologia por meio da qual a linguagem se manifeste: grunhidos, linguagem de sinais, fala, escrita ou dígitos binários.

Entretanto, a sociologia já havia apontado, utilizando-se da fenomenologia, de que as sociedades construam suas “realidades”, como no texto de Berger e Luckmann – “A construção social da realidade” (2003).

Há necessidade, portanto, de estabelecer uma conceituação para além das analogias e metáforas interessantes, porém simplificadoras, evitando o erro lógico de fazer da analogia uma equivalência ou identidade.

3. O ciberespaço.

O ciberespaço é a condição material da rede de telecomunicações, é a malha física de comunicação pela qual pode transitar qualquer informação.

O termo informação aqui se refere, nesse nível físico, ao sinal que pode ser codificado e decodificado por um dispositivo, um autômato e não necessariamente ao significado da informação, como a tratamos no ambiente humano.

Assim, computadores, celulares, telefones convencionais, redes de rádio e televisão pertencem a essa malha, indistintamente. A internet, com sua tecnologia de protocolos de rede que são independentes de uma base física específica – telefonia, satélite, rádio - surgiu como o principal elo dessa malha, interligando os demais, permitindo e exigindo interfaces entre diferentes códigos de comunicação automatizada.

Como condição material, o ciberespaço também é um elo que liga as tecnologias de comunicação ao mundo das relações materiais e econômicas, aqui entendidas como relações entre sociedade e natureza.

Diferentemente da natureza, o ciberespaço não é uma entidade dada mas é uma entidade mantida pela indústria de telecomunicações, que estabelece o vínculo histórico de todos os processos da Sociedade da Comunicação com os processos econômicos próprios de nossa dinâmica capitalista.

Esse fato, bastante fundamental, é freqüentemente omitido pela proposta de um novo mundo virtual. Veremos que há a possibilidade de instituir novos mundos de linguagem sobre tecnologias de comunicação em rede, mas nenhum desses mundos se sustenta de forma desvinculada da hierarquia, da organização e da estruturação que lhe confere a indústria de telecomunicações.

Podemos afirmar que o ciberespaço constitui uma segunda ordem de concretude, sendo a primeira ordem dada pela própria natureza. Enquanto a natureza sofre e delimita a economia, o ciberespaço é mantido e delimitado pela economia, uma vez que depende do investimento em tecnologia e infra-estrutura de telecomunicação.

A concretude do ciberespaço está posta, deste modo, dentro dos limites históricos dos processos econômicos que envolvem o que se chamou de velha economia.

Dentre esses limites estão as necessidades de disseminação e concorrência no âmbito da indústria de telecomunicações, que, longe de ser uma unidade coesa de intenções e projetos, envolve-se nas condições de mercado próprias do capitalismo, que oscilam entre o não-dirigismo e a busca de apoio do Estado, para a sua manutenção e desenvolvimento tecnológico.

A questão da passagem da concretude do ciberespaço como base física e tecnológica implantada para a virtualidade como vivência pessoal, comunitária e social implica em discutir a possibilidade da cibercultura.

4. Cultura e cibercultura.

Se compreendermos cultura como todas as representações criadas em relações entre pessoas e grupos no âmbito da sociedade, das relações entre diferentes sociedades – os

problemas de convivência - e das relações concretas entre sociedade e natureza – os problemas de sobrevivência - e sendo essas representações sob formas de linguagens, objetos e costumes que se instituem em tradições, perceberemos uma dificuldade com relação à cibercultura, pois seu substrato ou seu desafio maior não se dá em relação à natureza, mas sim, em relação ao ciberespaço.

Enquanto nos processos culturais reinventamos objetos e situações naturais, civilizamos o ambiente, muitas vezes de forma destrutiva, nos processos de comunicação do ciberespaço o que temos são sempre objetos produzidos pela tecnologia de comunicação – a saber: os filmes, as tecnologias de chat, de e-mail, de blogs, de jogos online, de protocolos de linguagens. Ou seja, todo o processo criativo está limitado a ser um processo adaptativo – de adaptação da comunicação à tecnologia que a indústria de telecomunicação pode ou quer prover.

Assim como o ciberespaço é uma espécie de materialidade de segunda ordem – sendo a natureza a primeira ordem – a cibercultura, como uma cultura em segunda ordem, pode sequer se constituir em cultura, pois sua dependência é tal que ela nem pode permanecer tempo suficiente para que a tradição, um processo formador da identidade cultural, aconteça.

O paradoxo da cibercultura seria o de ser uma cultura sem tradição, mas preferimos, em vez de propor o paradoxo, admitir que a novidade das tecnologias de comunicação – que tem pouco menos de uma geração – nos faz evidenciar que, nos processos comunicativos em rede, a cibercultura está em formação, ao menos como possibilidade, segundo o que lhe for dado pelas tecnologias.

A grave afirmação de que seria uma “cultura sem tradição” deverá ser testada ainda no futuro, nas próximas gerações de cibernautas, pois a tradição é um processo em que o tempo é uma condição necessária. Na medida em que a base do ciberespaço possa manter algumas tecnologias por algum tempo suficientemente longo, a tradição fará seu papel institucionalizador. Indício dessa possibilidades vemos no e-mail e em seus objetos como a disseminação de lendas urbanas e a propaganda indesejada, o *spam*.

Embora seja cedo para falar em cibercultura como algo estabelecido ou bem caracterizado, a dependência da cibercultura, como fenômeno possível, em relação ao ciberespaço e a forma como o ciberespaço provê a formação das comunidades virtuais nos dá elementos

para discutir as características dessas comunidades virtuais, que preferimos denominar neste momento por comunidades ciberespaciais, como justificaremos adiante.

5. Comunidades históricas

Façamos uma breve consideração sobre as características relevantes das comunidades históricas, como um contraponto às comunidades ciberespaciais.

As comunidades históricas são assim denominadas por se constituírem como resultado histórico de processos econômicos e sociais compartilhados por pessoas e grupos, convivendo em consenso ou conflito. Esses processos econômicos são fundados em relações diretas e indiretas com a natureza, de modo que a sobrevivência da comunidade implica em conferir condições de sobrevivência e, conseqüentemente, convivência, às pessoas e grupos que a constituem.

Nesse caso, só é possível compartilhar processos econômicos e sociais se houver a contigüidade espaço-temporal, isto é - o tempo histórico e o lugar geográfico forem os mesmos - e os processos comunicativos se basearem numa unidade lingüística, instituída por processos político-culturais.

Como conseqüência dessa contigüidade espaço-temporal e de algum elemento de unificação comunicacional, é possível estabelecer uma continuidade cultural, ou seja, a construção, partilha e memória de representações culturais, instituindo-se as tradições que constituirão a identidade cultural.

Esse processo de construção da tradição supõe ainda identidades que coincidam com pessoas e grupos de forma predominantemente unívoca. Essas identidades são contínuas no tempo, constituindo-se em fonte e destino de responsabilidades e compromissos e, eventualmente, direitos em relação à comunidade. Quando no interior da sociedade existem grupos antagônicos, o conflito passa a ser uma característica cultural, ou seja, aqui o conceito de identidade não se configura necessariamente como direcionado a consensos.

A construção da tradição não é um processo que venha a estagnar a sociedade, pois é possível a transformação de representações e, especificamente, de valores, por meio de processos político-democráticos, ou seja, quando a sociedade reconstrói a tradição sob formas participativas, ainda que sob conflito, ou processos político-autoritários, quando um grupo elimina ou impõe, sob alguma forma de violência explícita ou sofisticada, conjuntos de representações e valores.

6. Comunidades ciberespaciais

Tal como se apresentam hoje, as comunidades ciberespaciais constituem-se como grupos de pessoas que se comunicam de forma consistente por meio das tecnologias que sustentam o ciberespaço.

Como se trata do ambiente do ciberespaço, não há a contigüidade espaço-temporal e essa consistência é dada apenas pelo sucesso das relações de comunicação, que independe de lugar geográfico ou de sincronicidade temporal.

Em geral, há ausência da necessidade de processos econômicos que garantam sobrevivência. Quando eles existem, são dependentes de comunidades históricas ou se referem a objetos do ciberespaço que não conferem autosustentação dos constituintes da comunidade. Há uma evidente dissociação entre sustentabilidade da comunidade e sustentabilidade das pessoas e grupos que a constituem. Não é função característica da comunidade ciberespacial prover a sobrevivência de seus membros.

As comunidades ciberespaciais são baseadas em identidades descontínuas, múltiplas e podem ser equívocas. Uma pessoa concreta pode ser, sozinha, inúmeros cibernautas, no sentido de que em cada grupo de pertencimento no ciberespaço ele pode adotar ou simular um nome e uma identidade.

Há ausência de responsabilidade e compromisso no sentido histórico, pois a qualquer momento o cibernauta pode prescindir da comunicação, suspendendo tanto o consenso como o conflito – sua sustentabilidade não depende daquela comunidade, logo, os conflitos não são relevantes em termos concretos. Na prática das convivências ciberespaciais, a simples implosão do instrumento de comunicação é suficiente para a finalização das relações. Deste modo, pode-se fechar a lista, tirar o site do ar, encerrar o fórum ou a sala de chat, sem mais, sem nenhuma aprendizagem coletiva ou histórica a respeito desse processo. A intermitência das identidades individuais e grupais, bem como a intermitência da própria existência das comunidades ciberespaciais lhes confere uma característica de precariedade no potencial de estabelecer tradições e reforçar ou destruir costumes.

Comparativamente a um único meio de comunicação – a televisão – nota-se uma dissolução do potencial de disseminação e consolidação de valores. A televisão sempre se notabilizou pela edição e imposição de valores, modas e costumes, já a rede relativiza, fragmenta e pulveriza esse poder. Nesse sentido, a rede exhibe sua fragilidade e seu

potencial anárquico: em vez da autoritária imposição e padronização de massa e de linguagem, própria da televisão, a rede permite, a cada conflito, simplesmente interromper ou eliminar o processo de comunicação, e iniciar novos processos de comunicação, em novos ambientes. Tipicamente, os incomodados se retiram e iniciam nova conversa alhures. Nessa característica reside a fragilidade em relação à tradição e a novidade em relação à comunicação de massa. Como meios de comunicação, enquanto a televisão ou o rádio são meios no estilo um-para-muitos, o ciberespaço provê um ambiente em que todos os canais são de muitos-para-muitos, ou seja, embora um site, a princípio, seja um ponto de partida para a comunicação de massa, pois todos os que têm acesso à rede podem vê-lo, ele também pode sofrer interferência dos que estão na rede, por e-mail ou por invasão (hacking).

A consistência da comunicação, uma necessidade quase vital nas comunidades históricas, é condicionada à tecnologia disponível, ou seja, a linguagem tem como limitante os recursos tecnológicos providenciados pelos fornecedores de tecnologia. A simples inserção de uma nova tecnologia pode interromper o processo comunicativo que constrói uma comunidade ciberespacial. Na história da Internet, tivemos uma rede, a Fidonet que possuía comunidades brasileiras, em língua portuguesa. As mensagens trocadas na Fidonet eram mantidas por redes de BBS (Bouletin Board System). Com o advento da fase comercial da Internet, os BBS tiveram que se transformar em provedores de Internet no Brasil ou perecer, a Fidonet praticamente desapareceu e, com ela, todas as comunidades estabelecidas, as mensagens e os aprendizados realizados pelos grupos.

7. Vínculo entre comunidades históricas e ciberespaciais: as ontologias.

Quando falamos em virtual estamos suscitando a dialética implícita com o real. Ao propor o virtual como algo novo, supõe-se que haja, em oposição, algo de velho e bem conhecido, como o nosso mundo cotidiano. Contudo, essa suposição de que o que temos à nossa volta é um mundo real não é simples, ela conta ou com nossa crença, ou com nossos hábitos.

Se perguntarmos a uma pessoa com um mínimo de vivência na Internet, ela saberá o que é o *virtual*. Quando se disputa uma partida do jogo Fifa ou Winning Eleven, que simulam uma partida de futebol, sabe-se que aquilo não é um jogo real, mas virtual. Porém, há sérias dificuldades para explicar o que é o *real*. Por exemplo, ao se assistir um jogo de Copa do Mundo, o que está na tela de TV ou na transmissão de vídeo pela Internet, é *real* ou *virtual*?

E mesmo no campo de futebol, a própria *guerra* entre as torcidas será *virtual* ou *real*? Em que ponto um jogo de futebol deixa de ser um jogo para ser uma guerra?

Na busca de respostas, precisamos, antes, considerar as relações entre realidade e linguagem para poder então falar de virtualidade e linguagem. Usando a navalha de Ockham – a proposta metodológica de que se há uma explicação complexa e uma explicação mais simples para um mesmo fenômeno devemos optar pela mais simples - poderemos encontrar um conceito que economize uma dialética, ao ver que essa dialética entre real e virtual pode se reduzir a um único termo que designe o que vivemos *como* real e o que vivemos *como* virtual.

As comunidades históricas constroem sua realidade. Relacionam-se por meio de sinais e palavras com objetos que pertencem ao seu ambiente natural e também com relações que constituem seus processos sociais.

Diferentemente do que pensavam os filósofos clássicos metafísicos, não há uma realidade fixa à qual se adequam os sentidos das palavras. Vivemos experiências e expressamos essas experiências por meio de palavras, compartilhamos essas palavras com outras pessoas e isso nos faz rever nossas experiências e expressá-las de novo. Por esse processo histórico e social se constituem os mundos culturais – nossas relações com a natureza e nossas relações com a sociedade - ou seja, os conceitos e valores pelos quais não só representamos, mas sim, instituímos o que cotidianamente se chama realidade.

Husserl preferiu chamar essa realidade de "mundo" e resgatou o termo ontologia - o estudo da essência, como o estudo dos modos pelos quais os fenômenos se apresentam à consciência. Ele dividia as ontologias em formais - as lógicas - e regionais - que poderiam modificar os fenômenos segundo a intencionalidade da consciência, sendo quatro as regiões: natureza, sociedade, moral e religião.

Na seqüência de Husserl, pensadores como Heidegger e Quine começaram a perceber que as ontologias eram teorias sobre o mundo, e, podemos dizer, construções lingüísticas que tentam dar sentido ao mundo que nos cerca. Em outros termos, fundar o significado para uma linguagem.

De uma forma muito ampla e já um tanto distante da visão de Husserl, poderíamos dizer que um médico, ao praticar medicina em um hospital, constitui e compartilha uma

ontologia com seus colegas: ali, pessoas são pacientes e processos são em geral, doenças, terapias, prognósticos e diagnósticos.

Ele não vê, não se relaciona, nem vive o Sr. Pedro Almeida, mecânico e funcionário de uma determinada empresa, mas sabe que há o paciente do quarto 127, que apresenta um quadro grave de peritonite e deve ser operado amanhã, às 9:00 horas. A isso ele chama de realidade: o seu mundo hospitalar. Pode fazer isso mesmo sabendo que *deve haver* um mundo em que Pedro Almeida faça sentido, mas não é esse o dele, como médico-cirurgião daquele hospital.

Num exemplo coletivo, a sociedade brasileira constrói uma ontologia futebolística, com a riqueza lingüística correspondente a essas relações, tais como: frangueiro, mascarado, perna-de-pau, retranca... objetos e relações precisos e pertinentes a esse mundo.

Se tomássemos por referência outras ontologias, veríamos esses fenômenos com estranheza. Um chinês poderia ficar profundamente chocado ao saber que um torcedor teve um enfarte porque o centro-avante errou o pênalti... porque não alcança o significado emocional para a ontologia brasileira de uma perda de pênalti. Já um general concordaria que o Brasil foi várias vezes campeão e não a seleção brasileira, pois a ontologia militar permite fazer uma analogia entre o exército e a seleção de futebol.

Esse último processo, a interface entre ontologias, merece nossa atenção. Porque como processo humano, as ontologias não são isoladas umas das outras. Compartilham os mesmos fenômenos. Na situação em que o educador vê a criança de rua, o jurista vê o menor infrator, o comerciante, a ameaça. Há uma intenção e um significado ligado a ela na vivência do fenômeno. A criança mesma, estava com fome e pegou a comida que lhe parecia disponível ou necessária.

As comunidades ciberespaciais usam o mesmo recurso comunicativo de constituição de ontologias por meio da linguagem. O ciberespaço, como vimos, é bem menos comprometido com sua própria sustentabilidade. Como já assinalamos antes, o ciberespaço permite às suas comunidades construir ontologias que chamaríamos de segunda ordem, ou seja, que não se referem a um objetivo de sustentar, de algum modo, essas mesmas comunidades.

As comunidades ciberespaciais podem ser intermitentes e transientes. Perfeitamente descartáveis. O fato é que vivemos sem elas até o século XX, o que é uma evidência de que

sobrevivemos sem elas. Comparativamente, não vivemos sem algum tipo de estrutura tribal ou familiar. E há milênios repetimos essas estruturas, por mais que elas se modifiquem para se adaptar a processos sociais ou produtivos. O divórcio, que parecia instituir a falência da família, acabou por criar outras relações, como pequenas tribos urbanas em que meu irmão por parte de pai gosta de jogar basquete com o namorado da minha mãe.

A chamada virtualidade não está no seu caráter irreal, pois precisaríamos ser realistas para afirmar isto, e não há motivos para voltar ao realismo filosófico. A virtualidade está na possibilidade da intermitência da comunicação, no apagamento ou na completa dissolução das entidades que se comunicam, se elas assim o desejarem ou se por algum motivo, o ciberespaço não lhes prover os meios de comunicação. Invertendo as analogias, numa comunidade histórica, só o suicídio coletivo seria um equivalente.

Há um potencial criativo nas comunidades ciberespaciais, mas não há um potencial transformador que acompanhe, proporcionalmente, essa capacidade criativa. O preço da liberdade criativa é a eterna dependência da indústria de telecomunicações que provê o ciberespaço.

Deste modo, se podemos hoje falar da importância dos blogs como veículos de comunicação rápida, com jornalistas de renome correndo para abrir seus blogs e ampliar seu poder comunicativo de formar opinião, promovendo uma pequena revolução na imprensa – o jornalista sem jornal – isso só foi possível porque, na necessidade de atrair consumidores para o consumo de banda de comunicação na rede, os blogs se mostraram uma tecnologia atraente. Em geral, a hospedagem de blogs é gratuita, mas não o tempo em que se permanece online para lê-los ou redigi-los.

Nesse sentido, o Brasil é um exemplo claro de como a indústria de informação foi atropelada pela indústria de telecomunicação. O Brasil criou um conceito de acesso a internet de tal modo que há que se pagar tanto pela conexão física como por uma conexão virtual. No processo de instalação da indústria do ciberespaço no Brasil, há tanto um provedor físico como um provedor “de conteúdo”. A evidência da invenção brasileira está na porta de entrada do usuário à internet: seu servidor de DNS – Domain Name Server - o serviço que lhe dá acesso efetivo a todos os endereços da internet, está no provedor físico e não do dito provedor “de conteúdo”.

No ciberespaço, transitam sinais e não há distinção se esses sinais são bits de controle de um protocolo ou se formam palavras que fazem sentido para o leitor, não há como distingui-los para fins de preço. Por mais que os usuários reclamem contra essa imposição de duplo pagamento pelo mesmo serviço, o Estado não consegue se redimir.

Quase pelo caminho oposto, os jogos online como *Second Life* manifestam a antevisão do que seria uma economia no ciberespaço, permitindo, por exemplo, o teste de produtos em ambientes virtuais.

Apesar dessas novas experiências do ciberespaço, ainda dependemos de corpos materiais para existir e, enquanto perdurar a velha tecnologia natural de nosso DNA, as comunidades históricas darão sustentabilidade às comunidades ciberespaciais, dado que as pessoas não comem bits. Essa situação tende a mudar no futuro, na medida em que as relações econômicas se tornam dependentes de informações transmitidas por bits, mas é preciso recordar que esses bits ainda terão por referência primeira a natureza, como relação econômica fundamental. O problema econômico da sustentabilidade do próprio ciberespaço persiste.

Não surge uma nova natureza, mas surgem, evidentemente, novas ontologias, ou ao menos, as ontologias existentes ganham um incremento comunicativo para poder rapidamente testar e compartilhar suas expressões de mundos. Há um incremento de comunicação entre as ontologias.

Esse incremento comunicativo dado pelas comunidades ciberespaciais não deve ser visto de forma leibniziana, ou seja, de que nos leva a um dos melhores mundos possíveis. É apenas um incremento, que pode implicar num stress maior por lidar com muitas ontologias simultaneamente: a manutenção de uma multiplicidade de relações, ainda que em comunidades intermitentes, é um processo desgastante.

Pesa ainda contra as visões otimistas de uma possibilidade de tecnodemocracia o fato de que o objeto de consumo migra para o grande serviço de prover acesso à rede de telecomunicações, que viabiliza todos os demais processos do ciberespaço. Usando novamente a analogia, é como se, no mundo da propriedade privada, alguém conseguisse ter o certificado de propriedade do planeta Terra e cobrasse aluguel pelo seu uso. Os custos se multiplicariam.

A proposta restrita de buscar democratizar o acesso à rede, aqui entendido com simples capacidade de consultar e navegar por seu conteúdo, deve ser ampliada para a plena democratização dos canais de produção e distribuição de informação na rede, pois essa é a novidade das tecnologias de comunicação: produção, formatação e distribuição das informações. Temos que discutir o acesso pleno ao ciberespaço.

A questão ultrapassa a proposta de inclusão de acesso à rede como algo necessário à educação. Na medida em que a sociedade histórica aponta para uma sociedade da comunicação, o processo de passagem de uma forma à outra implica – como processo civilizatório – em compreender o humano como o capaz de se comunicar e compartilhar ontologias dentro da velocidade proporcionada pelas tecnologias de comunicação.

A pergunta maior é saber se o ciberespaço vai ser o grande filtro, o grande muro do feudo, que vai separar o feudo das comunidades ciberespaciais das demais comunidades históricas ou se, dentro de uma visão de aceleração dos processos comunicativos entre comunidades históricas, o ciberespaço vai ser o lugar de disputa e partilha entre diferentes visões de civilização, a velha, mas sempre interessante proposta da aldeia global.

A passagem do feudo – como estrutura restrita e fechada a quem puder pagar pelo acesso, ainda que seja o Estado quem pague – à aldeia – implica em superar a visão de que o ciberespaço seja um ambiente privado ou estatal. Não há motivos, neste momento, para se crer que haja qualquer perspectiva da indústria de telecomunicações entender que deva abrir mão do direito à propriedade privada em relação ao ciberespaço. Nem de imaginar que a passagem da propriedade do ciberespaço da indústria ao Estado seja benéfica, uma vez que o Estado, com limites históricos e geográficos precisos, é uma instituição cuja virtualidade se opõe à característica anárquica que ainda vemos no ciberespaço.

Preso pela própria dinâmica que a gera e sustenta, a indústria de telecomunicações não pode prover o que dela se pede como pressuposto da tecnodemocracia: o pleno acesso à rede às comunidades históricas. É um princípio da própria ontologia econômica da indústria de telecomunicações, que ela não tem como superar.

Essa limitação econômica, que ultrapassa qualquer intenção cultural de superá-la, explica porque o potencial transformador das comunidades ciberespaciais é sempre menor que seu potencial criativo. Na medida em que as comunidades ciberespaciais se mostrem suficientemente anárquicas para tentar superar quem lhe provê o ciberespaço, a indústria de

telecomunicações ainda terá o controle do próprio ciberespaço para tentar limitar essas iniciativas.

As tecnologias de comunicação são a possibilidade de articulação de comunidades históricas que deverão, necessariamente, contar com outras tecnologias políticas para propor ou impor mudanças à constituição do ciberespaço.

8. Conclusão

A sociedade da comunicação é a sociedade em que podemos, localizar, construir e compartilhar diferentes ontologias, em uma capacidade intensa de comunicação, pelas tecnologias de produção, transmissão e acesso à informação.

As pessoas precisam ser preparadas para lidar com múltiplas identidades decorrentes das múltiplas ontologias com que construirão suas relações. Notadamente o stress associado a ter múltiplas vidas com as mesmas vinte e quatro horas da vida humana, pois temos ciberespaço, mas não criamos ainda o cibertempo.

Muitos apontam a seletividade de informação como um caminho e um objetivo para a educação para as novas tecnologias, mas essa proposta é feita sob a concepção de que as pessoas serão consumidoras de informação. Esse foi o modelo da primeira metade do século XX, da indústria cultural e da sociedade de consumo. Entretanto, o século XX deixou como herança a evidência de que cada pessoa pode ser criativa, o que significa que o melhor critério de seleção para a informação é perguntar: o que você vai criar com o que pretende obter? Nesse sentido, o que há de anárquico e livre na rede pode explorar o aspecto de criação de informação e de relações comunicativas.

A heteronomia com que a educação tem definido currículos e conteúdos, a forma da Didática Magna de Comênio, que imaginou o livro didático como caminho para evitar que o estudante se perdesse - epistemológica e moralmente - em infinitas leituras, tem seus dias contados.

Somente pessoas criativas poderão ter o conhecimento vital para o futuro, que não é "saber todas as coisas", mas "saber o que é preciso para fazer ou comunicar o que eu quero ou necessito comunicar". Porém, de nada adianta educar para tal criatividade, ou mesmo, para a seletividade da informação, se o resultado disso for um sujeito-objeto, consumidor de banda de rede de comunicação.

O caráter criativo e compartilhado da rede permite imaginar e explorar as possibilidades das comunidades ciberespaciais como lugar de intercâmbio entre comunidades históricas que compartilham as mesmas necessidades e problemas, mas que não compartilham o mesmo espaço geográfico ou os mesmos valores culturais. A rede oferece ainda a possibilidade de que comunidades históricas documentem de forma bastante acessível suas experiências, de modo que essa documentação se converta em fonte de pesquisa e referência para comunidades históricas futuras. Essa possibilidade depende de tecnologias que confirmem consistência às informações armazenadas na rede ao longo do tempo. A situação atual ainda é de privilegiar a intermitência da informação, a agilidade com que as informações são substituídas em vez de preservadas.

Como vimos, o caráter criativo está limitado pelas próprias condições econômicas em que se implanta o ciberespaço. Essa implantação não se dá na virtualidade, mas na concretude, das formas de organização econômica que não podem, nesse momento, abrir mão da propriedade do ciberespaço por parte da indústria de telecomunicações.

Na medida em que tecnologias de comunicação consistentes ao longo do tempo se desenvolvam, as comunidades ciberespaciais também podem ganhar consistência suficiente para apresentarem fenômenos culturais próprios que poderemos denominar de cibercultura. Contudo, o potencial de transformação – cuja primeira meta seria a de entender o ciberespaço como um ambiente humano e não um ambiente de serviços econômicos – segue dependente de desenvolvimentos políticos próprios de autonomia das comunidades históricas.

9. Referência Bibliográfica:

ANTISERI, D. e REALE, G. **História da Filosofia**. São Paulo: Paulus, 1990. v.1-3.

BERGER, Peter L; LUCKMANN, Thomas. **A Construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 2003.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DURHAM, E. (org). **Malinowski**. São Paulo: Ática, 1986.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.

LEVY, P. **Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1995.

SCHAFF, A. **A sociedade informática**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

STEGMULLER, A **filosofia contemporânea**. São Paulo: EPU-EDUSP, 1976. v.1.

SEVERINO, A.J. **Filosofia**. São Paulo: Cortez, 1994.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade**. São Paulo: Cultrix, 1993.