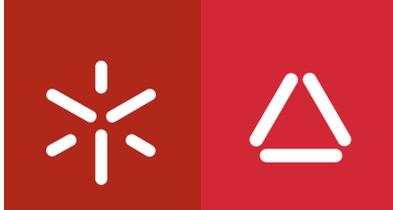


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Pedro Daniel Rodrigues da Costa

**Esboços de uma percepção Cyborg.
Ligações entre jovens portugueses
e o social-networking Hi5**



Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Pedro Daniel Rodrigues da Costa

**Esboços de uma percepção Cyborg.
Ligações entre jovens portugueses
e o *social-networking Hi5***

Mestrado em Sociologia,
Área de Especialização em Organizações e Trabalho

Trabalho efectuado sob a orientação do
Professor Doutor José Pinheiro Neves

Maio de 2009

Declaração

Pedro Daniel Rodrigues da Costa

Endereço electrónico: pcosta@mail.pt;

Telefone: 963726644

Número do Bilhete de Identidade: 11753033

Título dissertação:

Esboços de uma percepção Cyborg. Ligações entre jovens portugueses e o *social-networking Hi5*

Orientador:

José Pinheiro Neves;

Ano de conclusão: 2009

Designação do Mestrado ou da Área de Especialização do Mestrado:

Mestrado em Sociologia, área de especialização em Organizações e Trabalho

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA TESE APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, ___/___/_____

Assinatura: _____

Agradecimentos e dedicatórias

Agradecer a alguém um trabalho que levou cerca de 10 meses a realizar é sempre uma tarefa muito difícil. Em todos os contextos da minha existência existiu sempre alguém que influenciou as letras e as palavras que a seguir vos mostro. Esta tese de mestrado é o resultado da conjugação de todos esses contextos, bem como a reunião de todas as pessoas que participaram na minha biografia até à actualidade.

Começo, por isso mesmo, pelo início. Pelos meus pais. Pelos maiores guerreiros que alguma vez tive a oportunidade de conhecer. Não existe melhor palavra do que o termo ‘guerreiro’ para definir a existência deles. Eles foram e são guerreiros e foi essa a mensagem que melhor transmitiram. É esse o arquétipo que emanam. Foi essa a luz que me iluminou durante esta viagem. Tem sido essa a minha maior individuação.

Em segundo lugar, quero agradecer e dedicar aos filhos dos meus dois grandes guerreiros: os meus 10 irmãos. De forma individual e singular, cada um deles, de maneira diferente, marcou também este meu trabalho, como toda a minha existência. Uma boa parte daquilo que sou, daquilo que sinto, daquilo que penso e digo, para o bem e para o mal, também se deve a todos eles.

Em terceiro lugar, quero agradecer e dedicar à Zeza, por me ter aturado durante tanto tempo, sobretudo nestes últimos dez meses. Mesmo cheia de doenças e problemas foi sempre um braço amigo, um ouvido atento e uma perspicaz crítica deste trabalho.

É também incontornável lembrar as minhas filhas. A Daniela que me inspira paz, tranquilidade e inspiração. A Débora porque impõe a alegria, pelo seu sorriso, iluminando toda a casa.

Agradeço a todos os restantes familiares, entre os quais destaco, principalmente, os meus sobrinhos, os meus cunhados(as) (sobretudo o Lobo porque me possibilitou as entrevistas na ‘sua escola’) e também os meus sogros.

Quero também, de forma muito especial, deixar um muito obrigado ao meu orientador, professor e amigo José Pinheiro Neves, pela luz da ‘individuação’, pelos conselhos para me desviar do ‘pântano’, pela paciência em aturar a minha teimosia e pela pachorra em aturar os meus telefonemas. Um muito obrigado!

Agradeço, por último, a um conjunto de pessoas que estiveram sempre do meu lado e que, directa ou indirectamente, fortaleceram o meu espírito competitivo, criativo e harmonioso: P. Ribeiro, Carlos, Filipe, Isabel, P. Monteiro, Carla, Dr.^a Lucília (agradecimento especial à Dr.^a Lucília por me ter sugerido algumas correcções basilares), Sílvia, Joana, Aníbal, Esser, Pereira e Dr.^a Paula Martins. Obrigado!

Resumo

Esta dissertação tem como tema os “Esboços de uma percepção Cyborg. Ligações entre jovens portugueses e o social-networking Hi5”. É analisada a relação excêntrica entre jovens e um software social específico: o Hi5. Usando o conceito de individuação como conceito central para perceber as dinâmicas e os fluxos entre humanos e computadores, tenta-se esboçar sobre um novo tipo de percepções que parecem emergir de uma relação metaestável, tensa, por cima de um nível normal de estabilidade. Sob o prisma da metamorfose, resultado de complexos processos de individuação, a relação entre jovens e computadores é aqui entendida como uma fusão de processos meio humanos e meio tecnológicos, dando origem não a uma metamorfose física entre antropológico e tecnológico mas a uma metamorfose sensorial e perceptiva, repleta de misturas entre orgânico e inorgânico.

Abstract

This master thesis named "Design of a cyborg perception. The relationship between teens and the social-networking site Hi5". It examines the peculiar relationship between teens and a specific kind of social software. Using the idea of individuation as a central concept to understand the dynamics and fluxes between humans and computers, this study proposes that a new type of perception is emerging from a 'meta stable' relation, although tense, above the normal level of stability. From the perspective of metamorphosis, occurring through complex processes of individuation, the relationship between teens and computers is here understood as a fusion of human and technological processes, given origin not to a physical metamorphosis between the anthropological and technological materiality, but to a sensorial and perceptual metamorphosis, full of mixtures of organic and inorganic components.

Índice

Introdução	9
-------------------	---

Parte I

Interacção entre humanos e máquinas: a construção de uma problemática

Capítulo I

Um primeiro olhar sobre o objecto

Introdução	15
1. A internet no quotidiano	16
2. O computador nos processos comunicacionais	18
3. O software Social e as suas aplicações práticas	22
4. O mundo digital e os jovens	25

Capítulo II

Um conceito fundamental para esta Era

1. Novas abordagens centradas na ideia de fluxo	30
2. Um processo chave: a individuação humana	32
3. O processo de individuação: entre Jung e Simondon	37
4. A Individuação na interacção entre humanos e objectos técnicos	40
5. Porquê a individuação no mundo digital?	45

Capítulo III

Teorias e métodos

1. Reconfiguração das noções de Espaço, Tempo e Adição	49
2. Entre o ver e o olhar: a emergência de uma 'Percepção Cyborg'	52
3. Maior conexão e risco	57
4. Perspectiva metodológica adoptada	64

Parte II

Jovens, internet e hi5

Capítulo I

Jovens e computadores

Introdução	68
1. Os jovens e os seus actos	69
2. Jovens viciados	78
3. Relações de influência na Percepção	89
4. Fluxos perceptivos	91

Capítulo II

Comentários Finais	98
---------------------------	----

Conclusão	102
------------------	-----

Bibliografia	104
---------------------	-----

Webgrafia	109
------------------	-----

Notas introdutórias

Porque os esboços são as primeiras impressões sobre qualquer coisa, sendo até, talvez, as impressões humanas mais puras porque são também as mais inocentes e menos pretensiosas, é sobre uma perspectiva de esboço que teço a argumentação da minha tese de mestrado. Esboçar permite divagar, olhar, ver, sentir e explorar o explorado e o inexplorado. Todavia, esboçar em ciência é também empreender, aprender, individuar evitando o perigo de reificar o pensamento científico.

O que aqui trago são mesmo esboços, traços ou desejos de traços, para (re) ordenar algumas ideias acerca dessa coisa que é a inextrincável relação entre o homem 'hipermoderno' e máquina interactiva, denominada de computador. Os esboços, tal como os traços, são assim: às vezes desordenados, outras vezes à procura de uma ordem e outras vezes cheios de vontade de gerar o caos. E é através da individuação desses esboços, desordenados, atrás de uma ordem e cheios de energia de caos, que se gera uma certa ordenação ainda que continuamente incompleta e desordenada.

Pedro Costa, Braga, 13 de Maio de 2009

INTRODUÇÃO

Recentemente estreou um filme inspirado numa série animada do início da década de 90: 'Os Transformers'. As personagens principais deste filme, tal como as da série animada original, são dois adolescentes, um rapaz e uma rapariga, e uns seres que vêm do espaço, uns robôs.

Os robôs vêm de um planeta chamado *CiberTron*, planeta esse que foi imaginado pelo criador da série original de acordo com o formato e arquitectura típica da terra, embora habitado por máquinas. Esses robôs têm também formas humanas: 2 braços, 2 pernas, 2 mãos, um tronco, 2 pés, dois olhos, uma cabeça, uma boca, um nariz-sensor, etc. Estes robôs, como características principais, são guerreiros preparados para o combate transformáveis em tudo o que é passível de ser copiável desde que a origem seja mecânica ou digital. Existem duas grandes espécies de robôs: os Autobots, que são os bons e são amigos dos humanos; e os Decepticons, que são maus e inimigos mortais da espécie humana. Os Autobots são, maioritariamente, transformáveis em automóveis. Os Decepticons são transformáveis em máquinas de guerra como aviões e carros de assalto.

Parece claro que esta história parte da ideia mais primitiva e original de robô, do ser que é produzido pelo humano e que depois ganha inteligência e se consegue autonomizar face a ele. Quando se autonomiza, vira-se contra o criador e tenta destruir aquele que conhece os segredos dos seus circuitos. Mas é de salientar que o autor desta história actualizou uma ideia virtual, até então existente apenas no imaginário. Ao dar vida a estes robôs, ao concebê-los como seres parecidos com o ser humano pois a arquitectura estética dos robôs é uma reprodução da concepção arquitectónica do corpo humano, transformou-os em seres actuais e conseguiu dar corpo a uma ideia intrigante: é que estes robôs, estes heróis no caso dos Autobots e vilões no caso dos Decepticons, são construídos sobre arquétipos muito humanos, sobretudo o arquétipo de herói e o arquétipo da Sombra. Optimus Prime, o líder dos Autobots, é a personificação do arquétipo de herói; Megatron, o líder dos Decepticons, é a personificação da Sombra. Estas duas personificações opõem as forças do bem contra as forças do mal. Por isso, estes robôs não são de todo unicamente máquinas. São também, e principalmente, meio homens e meio máquinas. Os valores, os arquétipos, as formas de agir, as normas de conduta que veiculam, foram concebidos pelo humano e por isso integraram toda a sua lógica. Por isso mesmo, podemos dizer que estas personagens não são apenas robôs. São também cyborgs, com

arquitecturas híbridas (a arquitectura estética é humana) mas com a energia do mundo electrónico.

O criador desta história, bem como Michael Bay que adaptou esta história para as telas do Cinema, deram vida terrena à possibilidade de existência de seres cyborgs. Aliás, o cinema, principalmente o cinema de Hollywood, já retratou de variadíssimas formas o cyborg, a hibridez entre seres humanos e seres tecnológicos. Alguns dos exemplos mais famosos estão nos filmes: Blade Runner, realizado por Ridley Scott em 1982; Exterminador Implacável, realizado por James Cameron em 1984; Robocop, realizado por Paul Verhoever em 1987; Matrix, realizado por Wachowski em 1999, entre outros.

Há, no entanto, para lá de todo o potencial das histórias e das imagens proporcionadas, algo de mais intrigante nestas criações: se todos estes produtores criam estas personagens, se dão vida a um mundo novo remisturando lógicas humanas com lógicas não-humanas, até que ponto uma parte das suas actividades criativa e das suas percepções não são, também elas, Cyborgs? Qual é a percepção que os criadores destas histórias têm sobre o mundo que os levam a imaginar e a reproduzir um novo mundo onde estes seres proliferam? Qual é a fronteira entre a sua criatividade puramente humana e uma criatividade que emana da forte e excêntrica relação entre o antropológico e o tecnológico, à qual podemos chamar de criatividade cyborg?

Que existe algo de tenso e 'meta actual' na relação entre homem e coisa, orgânico e inorgânico, material e imaterial, já todos nós nos apercebemos. Desde sempre que o ser humano sente um apelo para inflacionar e amplificar a sua existência, o seu alcance e a sua extensão pelo mundo. A relação entre humano e espada, por exemplo, é uma fusão que permite prolongar a acção do orgânico, através do inorgânico material da espada. Todavia, a relação entre homem e computador é bem mais complexa. É uma relação que subentende uma interacção entre duas coisas poderosas: o cérebro humano e a matriz complexa da lógica informática. Aliás, o computador foi criado para auxiliar o cérebro humano, no sentido de possibilitar um armazenamento e tratamento de informação fiel, eficaz e quase ilimitado.

Na relação homem-computador, é como se estivéssemos num confronto ou numa cooperação entre cérebros. Essa interacção pode até ser entendida como um confronto de duas estruturas poderosíssimas, embora gostemos mais de pensar nesta interacção como um jogo de colaboração entre ambos. Esta colaboração pode ser percebida racionalmente como algo não tenso, nem instável, nem tão pouco percebida como conflituosa. Contudo, é uma interacção complexa, que está por cima

do nível de unidade. É uma in-dividuação, uma não divisão tensa e sobressaturada, repleta de fluxos constantes que geram influências enormes.

O apelo que levou os humanos a criar o computador parece ser o mesmo que os leva a reorganizar constantemente esse mesmo mas também parece o mesmo que os leva a alterar a forma de ver, sentir e perceber o mundo. O humano criou o computador porque já tinha uma percepção acerca da possibilidade e da necessidade da sua existência, que por sua vez foi o resultado de constantes processos de individuação da lógica técnica. Recria continuamente o computador e a contínua individuação das suas lógicas é também constantemente feita. É, por isso, um duplo fluxo que constantemente divide e in-divide o homem e o computador, tal como sugere Neves quando cita Simondon (Neves, 2006: 40).

Por outro lado, temos que referir que a interferência do orgânico sobre o inorgânico é de grau mais ou menos idêntico à interferência do inorgânico sobre o orgânico. Quando foi inventado, por exemplo, o corrector ortográfico do Word, o que foi feito não foi mais do que uma simples transferência de um conjunto de códigos e signos linguísticos humanos para o computador. Sabemos, por exemplo, o que é que o computador vai fazer quando nos enganamos a escrever. O corrector vai assinalar a vermelho a palavra mal escrita. Ao transferirmos esta competência para o computador, para o inorgânico, estamos a introduzir 'organicidade' no inorgânico. No entanto, ao transferirmos uma parte da nossa consciência e da nossa percepção para o inorgânico, que neste exemplo é o corrector ortográfico, estamos também nós a absorver uma lógica inorgânica, que é a lógica de que tudo é feito no instante, no imediato, à ordem dada ou à programação feita, e de que não há margem para o erro porque o erro não existe na matriz informática. Ou seja, transferimos, por um lado, consciência, inteligência, percepção humana e humanidade mas recebemos, pelo outro, coisas que não são próprias do humano, como por exemplo a percepção digital do não erro, do instante metabólico, da assertividade perfeita e exacta e da racionalidade absoluta. É sobretudo esta confrontação que nos parece fazer gerar uma simbiose entre orgânico e não orgânico, entre técnico e humano. E é esta simbiose, repleta de um poder simbólico que é ignorado por todos aqueles que lhe estão sujeitos, que faz emergir uma percepção cyborg, uma percepção meio humana e meio digital, uma alucinação de que o humano é máquina e a máquina é humano.

Foi esta, pelo menos em parte, a essência da criação da história dos Transformers. Foi nesta (con)fusão que o criador original da saga Transformers se baseou. A transformação do sujeito numa coisa que sente como o humano é o resultado de uma ficção científica que introduz "entre o homem e o robô figuras intermédias, que apresentam aspectos tanto de um como de outro [...] [possibilitando]

uma vasta problemática, a qual remete para a natureza de um sentimento que não é ainda plenamente humano (como no caso da réplica, do andróide e do simulador), ou que não é mais humano (como no caso do Cyborg, isto é, de um homem cujo corpo foram introduzidas numerosas próteses) ” (Perniola, 2004: 31). Foi esta possibilidade, oriunda dos apelos provenientes dos processos de individuação técnicos e humanos e objectivada por todos aqueles que introduziram figuras intermédias entre o homem e o robô, que gerou toda uma vasta problemática e que permite enquadrar uma boa parte da acção humana contemporânea. Aquilo que é obtido na interacção entre humanos e coisas tecnológicas, coisas orgânicas e inorgânicas, coisas naturais e artificiais, sobrepõem a ficção científica. O resultado das interacções actuais, sobretudo entre o antropológico e o tecnológico interactivo e digital, já não é o espelho da ficção mas antes os espelhos de uma realidade cada vez mais premente.

Parece-nos também evidente a ideia de Perniola quando sugere que nesta (con)fusão é o modelo humano que mais caracteriza todas as réplicas (re)produzidas. O cyborg é quase sempre (re)presentado como um homem potenciado e aperfeiçoado (Ibid.: 31). As personagens dos filmes acima citados, inclusive as personagens do filme “Transformers”, atestam bem isso: as personagens principais são todos ou cyborgs ou robôs, compostos por formas e arquétipos humanos.

Todavia, na relação entre humanos e computadores, entre antropológico e tecnológico, não existe propriamente uma mutação física antropológica. Mas a verdade é que a relação entre ser humano e ser tecnológico “ [...] fecha, por assim dizer, o homem numa virtualidade diferente, seja de dados concretos, seja da imaginação” (Ibid.: 31). Nesta interacção, entre humano e tecnológico, entre cérebro, memória e matriz informática, o humano percebe o corpo, percebe a sua vida biológica. Mas pela existência de uma relação horizontal entre ambos, completamente recíproca, ambos deixam de ser óbvios um para o outro (Ibid.: 31). Alargando ainda esta visão de Perniola, pensamos que a interacção entre humano e computador, entre ser antropológico e ser tecnológico, foge da tradicional normalidade temporal, espacial e aditiva entre duas coisas. E é na falta de obviedade entre ambos que residem as experiências inovadoras, tensas, metaestáveis. É a partir daqui que toda uma ligação cyborg começa.

Por todas estas razões, consideramos ser fundamental perceber, nos dias de hoje, a excêntrica relação entre o ser humano e a coisa tecnológica, quer dizer a relação homem-computador/ecrã e os fluxos de efeitos produzidos entre ambos. A tradicional dicotomia entre orgânico e inorgânico, com o pulsar crescente das interacções dinâmicas e constantes entre mundo humano e mundo digital, parece estar a ser repensada. O que resulta dessa inextrincável relação não é novo mas

parece-nos mais dinâmico do que as relações do passado entre ser humano e coisa técnica. Actualmente, parece-nos que o lado orgânico do humano viaja para o lado inorgânico do não humano, e vice-versa. É esta viagem que se assume importante e que parece ser importante perceber na actual actividade das acções humanas. A individuação humana da lógica tecnológica e a individuação tecnológica da lógica humana estão em permanente actividade e fluxo. O inorgânico revela-se no orgânico e o orgânico revela-se no inorgânico.

Neste nosso estudo, é privilegiada a interacção entre jovens e computadores e seus softwares. Usamos um software social específico: o hi5. Nesta interacção vamos tentar perceber as metamorfoses da percepção, o fluxo entre a viagem do orgânico para o inorgânico e do inorgânico para o orgânico.

Na primeira parte desta tese, procede-se à delimitação do objecto teórico e à explanação dos conceitos que estão por detrás desta investigação, sendo que o enfoque será centrado no conceito de individuação. A segunda parte é dedicada à análise dos dados empíricos. Por fim, nos comentários finais, termina-se com uma síntese dos dados e a enunciação das linhas basilares da interpretação. São também sugeridas algumas pistas para investigações futuras dentro deste âmbito.

I PARTE

Interacção entre humanos e máquinas:
a construção de uma problemática

CAPÍTULO I

UM PRIMEIRO OLHAR SOBRE O OBJECTO

INTRODUÇÃO

O objecto empírico desta investigação coincide com uma parte daquilo a que Castells se refere como sendo uma galáxia (Castells, 2007). Não uma galáxia em vácuo, como aquela que comporta os planetas, mas uma galáxia de milhões de ligações, em rede, numa rede internacional (Internet), que comporta ligações e conexões entre os indivíduos.

Como é óbvio, não é de todo possível analisar todos os becos e dinâmicas sócio-técnicas da galáxia Internet. Por isso mesmo, delimitamos a nossa investigação a alguns, poucos, componentes desta galáxia digital. Iremos centrar a nossa atenção apenas nos softwares que possibilitam a conexão social no mundo digital. Referimo-nos, mais precisamente, àquilo a que alguns autores, entre os quais Trippi (2004) ou Vaireda e Estetella (2007), denominam de «Softwares sociais». Mas não em todos os Softwares sociais existentes. Vamos concentrar-nos no Software social mais usado pelos jovens portugueses (hi5), sobretudo pelos jovens com idades compreendidas entre os 14 e os 24 anos de idade. Para nós, detectar, perceber e analisar diferenças significativas que resultem do impacto dos softwares sociais nos jovens permite perceber a força do social nas coisas e a força das coisas no social. Sendo esta era denominada de «era da informação», perceber e demonstrar o impacto das criações do homem no homem torna-se urgente, possibilitando novas abordagens sociológicas e possibilitando pensar de acordo com o que Latour considera fundamental: redefinir o social e rever a sua dimensão, permitindo a abertura das diversas caixas negras instaladas no pensamento sociológico actual (Latour, 2000: 217)

Em primeiro lugar, e ressaltando a posição de Castells na sua obra *A galáxia Internet*, sublinhamos a ideia de que a utilização geral da internet é, fundamentalmente, instrumental e está relacionada estreitamente com o trabalho, a família e a vida quotidiana dos seus utilizadores (Castells, 2007: 146-147). Para vincar

bem esta ideia, e citando dados obtidos por alguns investigadores, entre os quais Tracey e Anderson (2001) quando citados por Castells, o correio electrónico representa mais de 85% da utilização da galáxia Internet, sendo que na maior parte dos casos o correio electrónico tem relações com o trabalho, com tarefas específicas e com as relações entre familiares e amigos na vida real (Castells, 2007: 147).

Importa também pensar nos mais jovens quando falamos em Internet, até porque os seus níveis de utilização são maiores do que os dos adultos. Num estudo Norte-Americano, efectuado por Amanda Lenhart e Mary Madden da Pew Internet & American Life Project e divulgado em Janeiro de 2007, acerca da relação entre os adolescentes americanos e as redes sociais digitais e os diversos “sítios” da internet, concluiu-se que mais de 55% dos jovens americanos com idades compreendidas entre os 12 e os 17 anos usam sites e redes sociais digitais. Este estudo revelou também que os adolescentes mais velhos, sobretudo os adolescentes do género feminino, são mais propensos a usar este tipo de software. Para as raparigas, as redes sociais digitais são lugares que permitem reforçar as relações pré-existentes, enquanto os rapazes que usam esses mesmos softwares vêem-nos mais como oportunidades de diversão e lugares ideais para novas amizades. ¹

1. O tecnológico no quotidiano

Pelas razões já citadas percebemos que se assiste, crescentemente, à informatização do quotidiano. Nas sociedades apelidadas de capitalistas, tal como é designado, no geral, o mundo ocidental e, no particular, Portugal, o dia-a-dia é vivido e marcado pela inexorável presença do mundo informático e electrónico ². Acordamos com o toque do despertador, que na maioria das vezes é uma das funções do nosso telemóvel ou de um rádio de quarto. De seguida, ligamos a televisão para nos ligarmos à corrente das principais notícias do país e do mundo. Depois do pequeno-almoço, ligamos o carro e seguimos viagem para o local de trabalho. Entretanto, durante a viagem de casa para o trabalho, atendemos, ou fazemos, uma ou duas chamadas telefónicas com o telemóvel.

¹ Este estudo está resumido em <http://www.pewinternet.org/Reports/2009/Adults-and-Social-Network-Websites.aspx> e foi consultado no dia 20/04/2009.

² A propósito do termo «Era da informação», Scott Lash e Urry sugerem que actualmente vivemos numa Era informacional não-organizada. Segundo estes, as sociedades capitalistas já não são organizadas como sugeria Beck. As relações entre sujeito-objecto, tempo-espaco, foram transformadas com a global movimentação da informação (Lash & Urry, 1994: 323).

Para dar conta desta realidade quotidiana, recordamos um estudo efectuado por Rita Espanha e Tiago Lapa (2007). De acordo com estes dois autores, mais de 90 % das crianças e jovens portuguesas têm, pelo menos, duas televisões em casa e seis em cada dez têm uma no quarto. Por essa mesma razão, para estes autores esta tendência foge à velha ideia de que uma televisão é como uma “lareira familiar electrónica”, tal como era apelidada anteriormente. Ainda segundo estes, há uma tendência para uma utilização autónoma e independente dos aparelhos electrónicos (Televisão, telemóvel, internet, etc.), que se afasta do uso familiar e que no passado servia para “unir” o núcleo familiar. Constata-se que a televisão perdeu a sua centralidade, com os jovens a dividirem mais o seu tempo com outros meios electrónicos. A deslocação do público para o privado, do seio da família para o próprio quarto, da rua para as redes digitais muda radicalmente a infância e a adolescência comparativamente com o passado, tornando o mundo técnico omnipresente nos processos de individuação e na subsequente construção da personalidade (Lapa e Espanha, 2007: 39-41). Ainda que se possa pensar, numa primeira abordagem, que todos estes meios técnicos tendem a substituir as interações humanas e a criar isolamento social nos jovens, a verdade é que, e sublinhando a ideia central de Rita Espanha e Tiago Lopes, existe um prolongamento e uma intensificação da vida social dos jovens, pois as potencialidades de conexão social da internet e dos telemóveis são inesgotáveis.

Para confirmar esta ideia de uma maior tendência, por parte dos jovens, de conexão social, é importante salientar um outro estudo, efectuado por Pedro Brito, também em 2007. Este estudo concluiu que os adolescentes enviam, em média, cerca de 236 mensagens de telemóvel por semana. Pedro Brito concluiu ainda que, entre os jovens dos 12 aos 16 anos, a Internet e a Playstation são os passatempos preferidos e o “Messenger” é usado com muita regularidade entre estes, sobretudo porque permite transportar, como forma de conexão social, as relações sociais existentes da escola para o lar (JN, 11/05/2008).

Esta realidade quotidiana de milhões de jovens no mundo ocidental actual, e também já presente entre muitos adultos, deixa-nos a pensar naquilo a que José Pinheiro Neves se refere quando fala do *Apelo do Objecto Técnico* (2006). É que os objectos técnicos permitem agir socialmente, concertadamente, vertiginosamente e constantemente em fluxo. O apelo transmitido pelos objectos técnicos permite fazer perceber aos indivíduos as possibilidades de controlo e de domínio das suas relações, vontades e motivações.

A propósito desta ideia, na década de oitenta, Baudrillard referia que as pessoas têm sempre vontade de tomar tudo, pilhar tudo, comer tudo, manipular tudo.

O mundo digital parece encaixar bem nesta caracterização de Baudrillard (Baudrillard, 1991: 92). É que o poder que é transmitido pelas potencialidades da tecnologia quase que permite «tomar tudo, pilhar tudo, comer tudo, manipular tudo». No corriqueiro do quotidiano, a tecnologia permite manipular muita coisa. O comando que permite o «zapping» instantâneo da televisão, o telemóvel que permite a «viagem instantânea» para o lugar onde se encontram os mais queridos, o computador portátil que permite, por exemplo, aceder aos serviços das finanças e fugir às filas intermináveis, o e-mail que permite o envio de incontáveis documentos para o local de trabalho, dispensando viagens, etc. A sensação de manipulação e de controlo permanente, o encurtamento das dimensões espaciais e temporais, são algumas das razões pela qual nos tornamos adeptos e fãs da tecnologia.

Nesta mesma linha de pensamento, Giddens sugere também que hoje em dia as tecnologias de informação e de comunicação possibilitam que se transcenda o espaço e se controle o tempo segundo formas que eram desconhecidas até há relativamente pouco tempo. O facto de existir a possibilidade de armazenar informação complexa, por exemplo em computadores, e ser possível difundir essa informação por todo o mundo está a alterar muitos aspectos da nossa vida quotidiana (Giddens, 2001: 367).

O quotidiano está, assim, imerso em terrenos labirínticos. As possibilidades oferecidas pelos meios tecnológicos, e pelos processos socialmente desenvolvidos em torno dos desenvolvimentos tecnológicos, permitem uma escolha labiríntica de caminhos a seguir (Pais, 2001: 55).

2. O computador nos processos comunicacionais

A comunicação humana tem sido o resultado de um longo processo evolutivo. Este processo conheceu um desenvolvimento mais rápido a partir do desenvolvimento da linguagem, que facilitou e agilizou o processo comunicacional. Com este desenvolvimento, nasceram os códigos linguísticos, as mensagens escritas, os livros, os jornais, a internet, etc. Esta evolução foi também percebida nos conceitos de comunicação como ferramenta otimizada, quer para a interacção social como para a persuasão ou para o acesso a bens ou serviços. Sob uma perspectiva construtivista, que propõe o discurso e a comunicação como veículos pela qual o actor e o mundo são construídos e articulados, entendemos a comunicação como um sistema modelizante das formas de pensar, agir e sentir do indivíduo (Halliday, 2001: 179).

Comunicar pode então ser percebido como uma arte de gerir mensagens, enviadas e recebidas, nos processos de interacção. Todavia, factores como o corpo, o clima relacional, o tempo, o espaço, o meio físico envolvente, os factores históricos da vida pessoal e social de cada indivíduo em presença, as expectativas e os sistemas de conhecimento que moldam a estrutura cognitiva de cada actor social condicionam e determinam as dinâmicas relacionais e comunicacionais dos seres humanos (Dias, 2001).

Dias (2001), parafraseando Watzlawick, sublinha ainda que as interacções sociais, sobretudo ao nível das relações face-a-face, estão sujeitas à influência de um conjunto de variáveis de carácter manifesto ou latente, que lhes determinam, ou pelo menos influenciam, a condução dos processos comunicacionais. Os fluxos comunicacionais que se estabelecem nos processos tecnológicos (nomeadamente por computador ou mensagem escrita) estão sujeitos a certas restrições, pois baseiam-se em comunicação discursiva verbal, de forma escrita ou oral.

O «reportório interpretativo», segundo Potter e Reicher (1987), quer dizer o conjunto de termos, descrições, lugares comuns e figuras de linguagem que estão frequentemente agrupadas em torno de metáforas ou imagens e que utilizam construções e estilos gramaticais próprios, são as unidades de construção dos discursos no mundo digital. Isto implica dizer que a linguagem e os discursos, tendo por base o reportório interpretativo, são determinantes na mediação entre o homem e o mundo que o rodeia, permitindo e condicionando as interiorizações e exteriorizações individuais (Potter e Reicher, 1987).

Os processos comunicacionais com base em softwares tecnológicos não estão sujeitos, muitas vezes, a alguns tipos de influências existentes em relações face-a-face. Na comunicação escrita, por mensagem em tempo real ou por e-mail, não existe aquilo a que alguns autores, entre os quais Bateson (1972), denominam de “comunicação analógica. Nestes casos, a única comunicação existente tende a ser de ordem digital, sendo que comunicação digital é todo o conjunto de comunicações com palavras e frases e a comunicação analógica toda a comunicação gestual, corporal, silenciosa ou «mimológica».

Nas conversas por Hi5, Messenger ou chats, o tipo de comunicação é digital. A comunicação gestual, corporal, silenciosa ou mimológica fica excluída nos processos comunicacionais por computador, o que, segundo Hirokawa (1990), empobrece o conteúdo comunicacional. Todavia, os padrões deste tipo de interacções virtuais sofrem, tal como fora dos ambientes virtuais, as consequências, por um lado, da aleatoriedade humana e, por outro, da previsibilidade que a vida em sociedade

possibilita. Tal como sugerem Watzlawick, Beavin e Jackson (1967), nos relacionamentos humanos verificam-se cinco axiomas comunicacionais:

- *É impossível não comunicar.* Todo o comportamento é uma forma de comunicação. Como não existe forma contrária ao comportamento ("não-comportamento" ou "anti-comportamento"), também não existe "não-comunicação". Logo, é impossível não se comunicar.
- *Toda a comunicação tem um aspecto de conteúdo e um aspecto de relação:* Isto significa que toda a comunicação tem, além do significado das palavras, mais informações. Essas informações são a forma do comunicador dar a entender a relação que tem com o receptor da informação.
- *A natureza de uma relação está dependente da pontuação das sequências comunicacionais entre os comunicantes:* Tanto o emissor como o receptor da comunicação estruturam essa comunicação de forma diferente, e dessa forma interpretam o seu próprio comportamento durante a comunicação dependendo da reacção do outro.
- *As trocas comunicacionais são simétricas ou complementares, segundo se baseiem na igualdade ou na diferença.*
- *A comunicação é digital e analógica:* A comunicação digital é aquela que usa a palavra. A comunicação analógica é a comunicação que usa os comportamentos não-verbais.

A comunicação mediada por computador (CMC), que diz respeito a toda a interacção efectuada através do uso de tecnologia, como por exemplo através da internet, do software social, dos chats, do correio electrónico ou dos SMS, parece atestar apenas a presença das primeiras quatro.

É óbvio que, independentemente de tudo isto, a eficácia da comunicação depende da existência de coincidência entre a mensagem proferida pelo emissor e a mensagem interpretada pelo receptor. Se, entre este processo, existir algum tipo de ruído a comunicação ficará certamente prejudicada. Por isso mesmo, é importante referirmos a centralidade dos canais de comunicação nos processos comunicacionais.

Qualquer mensagem passa por um canal. Seja através do canal das palavras, do canal dos gestos, do canal dos códigos ou do canal das atitudes e comportamentos, o significado de uma mensagem passa por um ou vários tipos de canais. Facilmente se compreendem algumas diferenças entre a tradicional comunicação "face-a-face" e a comunicação mediada por computador, principalmente

devido ao facto desta última, ao contrário da primeira, não conter grande disponibilidade visual e contextual para ajudar a descodificação das mensagens.

Em primeiro lugar, a mensagem, no caso das CMC, pode ter um carácter anónimo e tem por base uma comunicação formal, que pode ser gravada e reencaminhada. Todavia, existem muitas outras diferenças que importa sublinhar.

Ausência física do outro no mesmo espaço físico

Uma das grandes diferenças reside na ausência física do outro no mesmo espaço físico. Para lá da já citada dimensão analógica da comunicação, a não presença física do receptor ou do emissor da mensagem gera uma certa sensação de liberdade temática, no sentido em que factores como por exemplo o pudor ou o embaraço - que certos temas e/ou palavras tendem a originar nas comunicações face-a-face - não se encontram presentes de uma forma tão firmada.

Diferença temporal

Um outro facto tem a ver com o tempo existente entre os diálogos. Grande parte dos diálogos do hi5, do Netlog, do Facebook ou dos chats fazem-se apenas de forma escrita. A comunicação escrita é diferente da comunicação verbal, quer pelas razões já citadas quer também pelo facto do tempo de resposta ser maior. Um maior tempo de resposta é também acompanhado por respostas mais pensadas. Existe uma diferença temporal maior entre pensar e objectivar, de forma escrita, esse mesmo pensamento em resposta. Esse tempo permite respostas, ainda que sem a parte analógica, mais ricas no conteúdo. E a ausência da parte analógica assim o obriga.

Variações de sentimentos consoante o conteúdo

Um outro factor diferenciador tem a ver com os diferentes tipos de impacto entre conversas digitais e conversas actuais ⁽³⁾. A comunicação escrita digital não tem tom, isto é, mesmo gerando sentimentos e opiniões diversas, a verdade é que só permite variações de sentimentos e opiniões consoante o conteúdo e não consoante o tom da conversa. Como não tem tom, a comunicação não se exalta ou enfraquece. Simplesmente, o conteúdo é mais ou menos importante consoante os interesses e

³ Preferimos usar o termo «actual» do que o termo «real». Invocamos por isso o termo usado por Deleuze que deriva de actualidade, não no seu sentido mais comum mas antes como uma activação constante entre digital e actual (Neves, 2006).

motivações de cada um. Também a ausência de elementos não verbais dificulta um maior conhecimento acerca dos intervenientes. Existem sentimentos que se expressam, através da dimensão comunicacional analógica, e revelam a verdadeira dimensão das palavras: existe cinismo? Existe escárnio? Existe verdade? Existe mentira? Ou seja, existem sentimentos que são facilmente descobertos se as interacções forem presenciais e analógicas mas no caso das comunicações mediadas por computador, sobretudo nas mensagens sem imagens e apenas escritas, nada disto é perceptível, o que permite ludibriar o receptor de acordo com aquilo que o emissor pretende mostrar ou fazer crer.

Tendência para o eu ideal

Rollinson (2002), estimulado por Broadfield a propósito das motivações dos comunicantes, refere que os actores tendem sempre a mostrar, nas interacções, o eu ideal, deixando de lado o eu actual (Rollinson e Broadfield, 2002: 198).

Nas comunicações mediadas por computador, mostrar o eu ideal tende a ser mais simples do que nas interacções face-a-face. Esta facilidade de deixar transparecer o eu ideal tende a gerar conversas premeditadas, com objectivos bem definidos.

Centração sobre si

E gera também uma maior «centração sobre si», traço comum a todos os homens e seres vivos, segundo Rollo May (1971: 79). Essa maior tendência de «centração sobre si» foca demasiado as atenções nas preocupações dos emissores, gerando uma certa impessoalidade na relação. Os emissores podem mesmo ter menos consciência do estatuto do receptor, o que lhe atribui maior confiança para falar verdade, nomeadamente para dar informações delicadas com maior facilidade (Lucas, 1998).

3. O software Social e as suas aplicações práticas

Vayreda e Estalella (2007) referem que a Internet tem sido muito mais responsável e transformadora do que parece. Ela não é apenas responsável pelo aumento de novas possibilidades ou pelo desencadear de novas dinâmicas. Segundo

estes dois autores, ela possibilita também novas visões sobre o mundo e sobre a forma de nos relacionarmos humanamente (Vayreda e Estalella, 2007).

Por sua vez, e na linha do que já foi dito quando recordamos o estudo de Rita Espanha e Tiago Lopes (2007), Latour observa que quanto maior é o desenvolvimento da ciência e da tecnologia, mais fácil se torna aumentar os níveis dos vínculos sociais. Todos os sistemas gerados, entre os quais satélites, redes informáticas, bases de dados, etc., permitem conectar e aumentar as ligações e conexões sociais, ao contrário do que acontecia no passado (Latour, 2006: 264).

As redes sociais mediadas por computador são vulgarmente definidas como um grupo ⁽⁴⁾ de pessoas que partilham um mesmo tipo de interesses e/ou objectivos. Estas redes são quase sempre baseadas em serviços “web based” (baseados em internet), e permitem aos utilizadores comunicarem sob forma de serviços de correio electrónico, mensagens instantâneas, navegadores, entre outros.

Vayreda, A. e Estalella, A. (2007) referem ainda que estes softwares comunicacionais têm gerado uma certa controvérsia na sua definição, sobretudo entre engenheiros e académicos. De acordo com estes autores, existem correntes que usam o termo «Software Social» para designar unicamente uma determinada categoria de dispositivos e serviços de internet associadas à nova Web (o que se designa entre os cybernautas por Web 2.0) com diferentes funções, como por exemplo a distribuição e a publicação de texto, imagens e hiperligações (Flickr, Youtube, Blogs, Instante Messenger e sistemas como por exemplo o Hi5). Em resumo, podemos dizer que se trata de todos os sistemas com este formato desenvolvidos a partir do ano de 2000. (Vayreda e Estalella, 2007).

O termo «Software Social» é uma evolução do conceito de sistemas de colaboração e trabalho de grupo, que foi surgindo nos anos 80 e cujo principal representante foi o Lotus Notes (hoje chamado de IBM). O objectivo da denominação «Software Social» aplicada aos softwares citados é distingui-los dos dispositivos de comunicação mediada por ordenador de Internet, como é o caso dos chats, das listas de correio, dos fóruns electrónicos, dos grupos de notícias, etc. Softwares como o Hi5, Flickr, Youtube, entre outros, são então apelidados de Software Social e os chats, as listas de correio, os grupos de notícia, etc., são apelidados de CMO (Comunicação

⁴ O termo grupo deve ser usado com limites. Segundo Latour, o termo grupo não deve conter nem os limites da sua extensão nem a definição do seu conteúdo, pois a palavra grupo não faz distinção entre pessoas e objectos. Nesta linha, defendemos que se deve falar de grupos como agrupamentos ou agregados que incluem activamente o lado humano e não humano. Esta pequena mudança no seu significado não é inocente pois tem efeitos importantes na forma como estudamos o social. Bruno Latour tem sido um dos autores mais prolíficos no desenvolvimento desta abordagem da teoria social a qual está presente neste estudo (Latour, 2006: 44).

mediada por computador). Esta nova forma de comunicar está a revolucionar a sociedade, oferecendo às pessoas a possibilidade de criar redes com milhões de membros que através das variadas plataformas de Software Social trocam experiências e comunicam de uma forma livre e gratuita (Vayreda e Estalella, 2007).

O modelo que sustenta estas plataformas de software social é baseado na criação de comunidades colaborativas, que, tal como já referimos, discutem, desenvolvem e publicam material que lhes interessa relacionar. E desta forma, tal como sugeriu Callon, todos os criadores destas plataformas construíram, intencionalmente ou não, novas formas e hipóteses de argumentação, alargando a sua capacidade de análise sociológica pela acção e, nalguns casos, ultrapassando a própria capacidade da sociologia académica pensar o fenómeno (Callon e Law, 1998:143). Castells, indo parcialmente no mesmo sentido de Callon, sugere mesmo que a internet é a cultura dos seus criadores, sendo que a cultura é vista por este como um conjunto de crenças e valores que formam o comportamento (Castells, 2007: 55). Nesta óptica, o software social é entendido como um produto da cultura que vagueia em rede pelo mundo dos seus criadores.

Assim podemos definir o «Software Social» como sendo um conjunto de ferramentas que permitem às pessoas interagir e colaborar com outras, desenvolver projectos conjuntos no mundo digital ou criar relações interpessoais que se estendam pelo mundo da internet, formando assim comunidades virtuais (Trippi, 2004). Todavia, para que se dissipe qualquer confusão, é importante salientar as características apontadas por Vayreda e Estalella em relação às diferenças entre o «Software Social» e os softwares «antigos», denominados de CMO (Vayreda e Estalella, 2007).

Em primeiro lugar, o «Software social» utiliza a metáfora “Membrana maleável” para descrever a ausência de extensão e conteúdo de grupo, em detrimento do termo “Comunidade virtual” dos tradicionais CMO. Em segundo lugar, os limites do grupo movem-se em constante expansão por toda a «Blogsfera», ao contrário dos CMO que têm limites pré-definidos. Em terceiro lugar, a heterogeneidade dos grupos é demonstrada de forma ostentadora, ao contrário dos CMO onde essa natureza heterogénea é escondida. Em quarto lugar, a relação com a conexão dos usuários está desproblematizada, ao contrário dos constantes problemas de conexão dos tradicionais CMO. Em quinto e último lugar é de salientar a possibilidade de um debate aberto no Software social (Vayreda e Estalella, 2007).

Para completar esta análise, é importante referir o contributo de Trippi (2004), na sua análise aos Softwares Sociais, onde descreve sete dimensões das suas funcionalidades, entre as quais:

- A dimensão *Identidade*, que permite a identificação electrónica pela qual o indivíduo é reconhecido na comunidade onde está inserido. Ter uma identificação imutável é tão importante no real como no virtual, pois é através dessa que se identificam os membros nos relacionamentos
- A dimensão *Relações*, que permite definir o tipo de relação existente com os diferentes contactos e saber se existe algum indivíduo da rede de contactos presente naquele espaço virtual.
- A dimensão *grupos*, que são instrumentos para agrupar categorias de interesses. Existem, em alguns tipos de software social, requisitos formais que são necessários cumprir, por parte dos membros da comunidade, para integrarem os diversos grupos de interesse.
- A dimensão *presença*, que permite mostrar se um espaço virtual é compartilhado por um outro usuário (por exemplo, no Messenger é possível saber quem está on-line e em que situação on-line se encontra).
- A dimensão *conversações*, que permite a troca de mensagens instantâneas e sincronizadas e a continuidade da conversação. Bons exemplos disto são os chats de conversação.
- A dimensão *reputação*, que permite classificar os membros segundo diferentes graus de confiabilidade. Por exemplo, os participantes podem dar notas para as opiniões colocadas nas conversações ou podem ser medidos os índices de reconhecimento do indivíduo pelo número de amigos ou pelas referências existentes sobre ele.
- A dimensão de *partilha*, que permite partilhar informações, links, fotografias, vídeos, etc.

Se quisermos fazer uma analogia com os termos usados por Baudrillard (1991), podemos dizer que o Software social permite a simulação de relações que acontecem no mundo real, transportando para o mundo digital todas as sensações humanas. Com uma visão sócio-técnica, podemos alongar ainda mais esta visão e dizer que integramos o social na tecnologia e a tecnologia no social.

4. O mundo digital e os jovens

Machado Pais, na sua obra '*Ganchos, Tachos e Biscates*', descreve um jogo de computador dirigido a jovens: *Jones in the fast lane*. E descreve-o como se o jogo fosse o espelho das dificuldades que os jovens encontram actualmente na sua

transição para a vida adulta (Pais, 2001: 22-28). Este jogo parece ser bastante realista, até porque associado a cada movimento do jogador existem recompensas ou punições muito semelhantes às existentes no nosso dia-a-dia. Contudo, mesmo sendo este jogo bastante realista, a verdade é que não passa de uma simulação do exterior. E tal como todas as simulações, permite erros e riscos que, no geral, as situações reais tendem a não consentir. Como refere Braudillard, simular é fingir ter o que não se tem e, se quisermos acrescentar, fingir fazer o que habitualmente não se faz. Segundo este autor, a simulação põe em causa a diferença entre o verdadeiro e o falso, entre o real e o imaginário (Braudillard, 1991: 9-10).

Neste sentido, todos os softwares de computador fazem isto, permitindo o esbatimento entre as dimensões exteriores e imaginárias. No caso das comunidades virtuais, podemos cometer o erro de insultar alguém e ser punido por isso. No entanto, a punição mais grave que podemos ter é, aparentemente, sermos banidos dessa plataforma virtual. No entanto, estamos a falar de pessoas. Pessoas com sentimentos que sentem o que outros dizem, pensam ou fazem. O impacto das nossas acções tem efeitos reais nas vidas das outras pessoas. A sensação de que há maior punição no exterior do que no virtual parece ser uma norma. Nas interacções face-a-face, os nossos comportamentos mais desviantes são, mais ou menos, imediatamente punidas. No virtual nem sempre é assim. Por isso mesmo, o esbatimento entre o exterior e o imaginário, permitido pelos simuladores aos seus utilizadores, poderá misturar estruturas e hábitos mentais e comportamentais do imaginário no real e vice-versa, gerando uma certa confusão no entendimento do impacto das coisas.

Um problema que pode aparecer associado à utilização crescente dos CMC é o problema de confundir o simulacro com o real. Os indivíduos deambulam entre a exteriorização do interior e a interiorização do exterior.

Em primeiro lugar, estruturamos a nossa subjectividade através da interiorização da exterioridade – a qual chamamos, segundo Bourdieu, *hábitus primário* (Bourdieu, 1980: 88).

Em segundo lugar, depois dessa interiorização, quer dizer, da propensão para perceber, sentir, fazer e pensar de uma certa maneira, segue-se a exteriorização da interiorização, que é transponível de esfera social para esfera social e revela-se, na maior parte das vezes, de forma não consciente (Ibid.: 88).

As interacções mediadas por computador podem, e nós acreditamos que sim, ser transponíveis da esfera digital para a esfera familiar e/ou escolar e/ou laboral. Concordando com Bourdieu quando este refere o carácter unificante do *hábitus* e pegando na perspectiva de Simondon de univocidade do ser para reforçar a relação entre ser e coisa, pensamos que a relação entre o jovem e o mundo digital cria

estruturas transponíveis, de um lado para o outro, em fluxo – do social para o técnico e do técnico para o social – que interferem nos processos de individuação dos jovens e na subsequente formação da personalidade e carácter pessoal.

Esta relação entre o actual e o digital, por mais que possa ser percebida como uma relação sem pólos, é ainda motivo de alguma confusão. Um bom exemplo desta confusão foi o impacto gerado pelos jogos *Mortal Kombat* e *Doom* nos jovens, em 1995. Por esta altura, os jogos mais vendidos eram *Mortal Kombat*, o *Mortal Kombat II* e *Doom*, em versões sucessivamente mais violentas, onde o jogador deveria derrotar o seu oponente com requintes de crueldade. Segundo Walsh, Goldman e Brown, “esses jogos são particularmente envolventes, uma vez que os usuários são activos e não passivos, e são recompensados com pontuações mais altas por cometerem mais mutilações” (Walsh, Goldman e Brown, 1996: 15). O primeiro impacto é, segundo estes, o estímulo à *imitação de comportamento*, pelo facto da observação e da imitação ser a principal forma de aprendizagem das crianças e dos adolescentes. As pesquisas comprovam que desde os 14 meses de idade os bebés já imitam o que vêem na TV, tanto nas condutas sociais positivas como nos comportamentos violentos e agressivos. “Para as crianças mais pequenas, essa imitação inclui quadrinhos e desenhos, [sendo que] elas não distinguem [a violência imaginária] da violência real. “Programas como *Power Rangers* e *Tartarugas Ninja* são exemplos que demonstram esse fenómeno” (Walsh, Goldman e Brown, 1996: 16).

Tal como os jogos por computador, também os softwares permitem transportar as suas funcionalidades para o real. Um bom exemplo disso é aquilo a que chamamos de «efeito Undo». A funcionalidade Undo existe nos escritores, como por exemplo no programa Word ou Excell. É uma funcionalidade que permite voltar atrás no tempo das acções ou operações executadas. Quando carregamos numa tecla ao acaso e apagamos o que tínhamos escrito, podemos recuperar esse mesmo estado anterior através da função Undo. O Undo funciona como um portal do tempo, onde podemos recuperar o passado prático das nossas acções nestes programas. Certamente já aconteceu a todos os utilizadores desta funcionalidade, sobretudo àqueles que a usam com bastante frequência, tentarem ou imaginarem transpô-la para o real quando as coisas não correm bem: “*ai, quem dera voltar atrás*”(fazer Undo).

Esta sensação de possibilidade de transposição do virtual o para o exterior é muito comum. Os jovens parecem querer transportar a realidade dos jogos para a realidade da vida (Pais, 2001:28). Os softwares parecem gerar o mesmo efeito que a ideia de flexibilidade, transmitida por Sennett (2001), provocando uma certa assumpção ao risco. Pelo facto dos riscos das acções virtuais poderem ser minimizados pelos ‘back ups’ informáticos, transporta-se a ideia de que no real os

riscos também são minimizados pelas soluções a esses mesmos, o que por vezes isso não acontece.

Um outro dado que nos parece importante assinalar é a diferença existente entre o comportamento face-a-face e o comportamento resultante da dinâmica Jovem/internet. Em dois estudos efectuados por um grupo de pesquisadores norte-americanos, concluiu-se que o e-mail é a forma mais alusiva de comunicação no ambiente de trabalho. No entanto, o mais surpreendente desta investigação reside no facto dos investigadores concluírem que as pessoas tendem a encarar com naturalidade a mentira pelo correio electrónico porque “há uma preocupação crescente nos escritórios a respeito da comunicação por e-mail, que pode ser resumida a uma palavra: confiança. Por e-mail você não recebe pistas verbais ou comportamentais e, num contexto organizacional, isso deixa um grande espaço para problemas de interpretação ou, no caso de nosso estudo, de enganar intencionalmente”⁵.

No primeiro estudo efectuado pelo grupo de investigadores Americanos (Liuba e Terri Kurtzberg), os autores distribuíram 89 dólares para cada um de 48 estudantes de MBA. Cada estudante tinha como tarefa dividir o montante entre ele e um colega fictício. Na experiência, esse colega sabia que o total estava entre 5 dólares e 100 dólares e aceitaria o dinheiro recebido, não importando o valor. Aos voluntários foi pedido que usassem e-mail ou papel e caneta para comunicar o valor total e quanto o colega receberia. Os estudantes que escreveram mensagens em papel mentiram sobre o total em 64% dos casos, contra 92% daqueles que preferiram usar o correio electrónico. O grupo que usou e-mail distribuiu em média 29 dólares de um total médio que ficou em 56 dólares (dos reais 89 dólares recebidos). Os estudantes que usaram papel e caneta foram mais amigáveis: distribuíram em média 34 dólares de um total que disseram ser de 67 dólares. Segundo um dos autores desta pesquisa, “é bom destacar que os dois meios, e-mail e papel e caneta, são baseados apenas em texto. Nenhum deles tem um ‘meio de comunicação’ mais alargado e complexo do que outro. Mesmo assim, verificamos uma grande diferença”⁶.

Para tentar entender se o sentido de identidade compartilhado reduz a propensão à mentira, estes mesmos investigadores fizeram outro estudo, desta vez com 69 estudantes. Os resultados indicaram que, quanto mais estreitas as relações entre os usuários de e-mail e os que recebiam as mensagens, menores as suas

⁵ Consultado em <http://www.agencia.fapesp.br/materia/9496/divulgacao-cientifica/mentir-pela-internet> em 29/09/2008.

⁶ Consultado em <http://www.agencia.fapesp.br/materia/9496/divulgacao-cientifica/mentir-pela-internet>, citando Terri Kurtzberg em 29/09/2008.

mentiras. Mas, ainda assim, eles continuaram a faltar à verdade. “Os resultados são consistentes com outro estudo que fizemos, o qual indicou que a comunicação por e-mail diminui a confiança e a cooperação em grupos de trabalho, ao mesmo tempo que aumenta a negatividade em avaliações de performance. As pessoas sentem-se mais justificadas em agir de modo egoísta ao digitar, em comparação com quando têm que escrever algo em papel”, disse Terri Kurtzberg, professora da Universidade Rutgers. Os investigadores apontam que o e-mail é um fenómeno recente que começou a ser usado como forma de comunicação no ambiente de trabalho, principalmente a partir de 1994. Devido à sua ainda recente existência, as normas organizacionais de uso do correio electrónico ainda são vagas. De acordo com Liuba, uma das principais mentoras desta investigação, “sabemos que se trata de uma forma de comunicação socialmente aceitável, mas quando esse uso passa para o ambiente de trabalho estamos a falar de uma história completamente diferente”⁷.

Estas diferenças comportamentais, existentes pelo facto do processo comunicacional ser de ordem CMC, sugerem-nos a existência de diferentes formas de agir que pensamos serem exemplos de resultados específicos da fusão homem/computador. São estes indícios que nos motivam a estudar e a perceber as diferenças geradas por esta hibridez nos processos de acção dos jovens. Se a transposição de estruturas mentais estiverem, como supomos, em fluxo constante entre as diversas esferas sócio-técnicas, estaremos na presença impar de mudanças nos processos de individuação e de construção do carácter pessoal. E se os fluxos estiverem ao nível da velocidade característica desta «Era informacional», quase que nos arriscamos a concluir que nenhuma outra técnica na história do homem teve tanto impacto nas formas de pensar, agir, sentir e perceber o mundo como a internet.

⁷ Consultado em <http://www.agencia.fapesp.br/materia/9496/divulgacao-cientifica/mentir-pela-internet>, citando Liuba em 29/09/2008.

CAPÍTULO II

Um conceito fundamental para esta Era

1. Novas abordagens centradas na ideia de fluxo

Esta «era», que Lash e Urry (1994) designaram de «era do fim do capitalismo organizado», é uma era onde tudo se torna difícil de segmentar claramente. As diferenças entre trabalho e não-trabalho, lugar e não-lugar, tempo e espaço estão cada vez mais esbatidas. Bauman sugere que a melhor metáfora para se compreender a era actual é a metáfora da fluidez, uma «era» que não está presa nem a um tempo nem a um espaço específico, onde tudo se torna líquido e fluído e pronto a tomar qualquer forma. A leveza, a mobilidade, a inconstância e a rapidez de movimentos são as principais características dos actores sociais que compõem esta fase da hipermodernidade (Bauman, 2001: 8).

Por seu turno, Lipovetsky fala da emergência de uma época hiper-consumista, que funciona a um ritmo experiencial nunca antes visto. O autor fala da experiência vivida como meio de satisfação das necessidades. O ritmo também fluído, também rápido e muito inconstante deve-se à necessidade íntima e pessoal de experimentação (Lipovetsky, 2006).

Sob uma outra perspectiva, Sennett fala do capitalismo da era da flexibilidade e do risco, da reinvenção descontínua, da deslocalização flexível da produção e da concentração de poder sem centralização, sobretudo nas redes relacionais flexíveis. As decisões rápidas, a inovação nos produtos e a desvinculação dos longos prazos são as tendências mais apontadas (Sennett, 2001: 18).

No entanto, todas estas perspectivas, e mais algumas que não importa agora aprofundar, convergem para uma realidade em comum: a crescente e rápida individualização dos indivíduos. Mas não uma individualização conotada com uma dimensão de isolamento social, nem tão pouco de fechamento ao exterior. Aliás, nem sequer convém pensar a Sociologia pelo lado da boa ou da má evolução do social. A ligação, maior ou menor, dos «eu» ao «nós» exprime tanto valores de ordem positiva como de ordem negativa.

Podemos pensar que a crescente individualização dos actores é o resultado da necessidade de maior sensação de liberdade (Singly, 2006: 15). Pode parecer

paradoxal mas a individualização pessoal é também uma forma de aumentar os laços sociais. Pelo menos em número de conexões. Se hoje somos mais livres, ou mais individualizados como refere Singly (2006), isto não significa necessariamente que gostamos mais de estar sozinhos e que o verdadeiro sonho é a solidão. Pelo contrário, a emergência da individualização nasce da necessidade de liberdade e é precisamente essa liberdade que nos permite escolher com mais eleição os nossos laços sociais. Isto quer dizer que os actores querem ter mais pertenças e pertenças que os motivem, sobretudo emocionalmente. Os elos sociais podem até ser mais fracos mas também a sua multiplicidade é maior (Singly, 2006: 23). Por outras palavras, pode-se concordar que ninguém quer abdicar da liberdade e da estabilidade porque essa mesma falta de liberdade condiciona as conexões sociais. Assim, o indivíduo é entendido como um elo do mercado mundial e um elo independente, livre de escolher as pessoas com quem se dá e livre de romper essas mesmas relações. Essa capacidade e característica electiva permite seleccionar mas também aumentar as conexões sociais (Singly, 2006: 19).

O termo individualização aparece frequentemente associado à ideia de que individualizar é unificar, de forma consciente, todos os processos num só indivíduo apenas de acordo com aquilo que é mais ou menos definido e eleito por este. A respeito desta vertente racional do termo individualização, Lipovetsky refere até que a tendência do indivíduo actual aponta para um indivíduo muito centrado sobre si, muito individualizado nas expectativas, nos gostos e nos comportamentos mas paradoxalmente com vontade de integração no grupo de pares (Lipovetsky, 2006: 36-44). Mas será este processo de deslocação das expectativas, de gostos e de comportamentos apenas individual? Será que decorre apenas de uma racionalização e interiorização do exterior de acordo com as motivações individuais? Será esta deslocação para o chamado «capitalismo Rizomático»⁸ uma movimentação unicamente imposta pelos intentos humanos e racionais? Será esta fluidez e flexibilidade geral que conduz esta tendência para a individualização e para a crescente conexão social electiva?

O mundo digital não foge destas tensões. Os softwares sociais, entre os quais o Hi5, Orkut, Facebook e o Messenger, entre outros, são bons exemplos destas dinâmicas sociais. O crescente fenómeno de conexão aos mundos digitais e às redes sociais digitais não aparecem por acaso. Se existem formas evoluídas de conexão são aquelas potenciadas pelo mundo digital. As dinâmicas relacionais diferentes é que nos

⁸ O «capitalismo rizomático» é uma expressão extraída por nós da descrição de Bessi (2007) acerca da concepção de tempo de Deleuze. Para Bessi, o tempo é um emaranhado, composto de massa e entendido como um labirinto. É um turbilhão variável e informal, mas completamente plástico e quase artificial (Bessi, 2007: 3).

parecem de sublinhar, pois parece que quanto mais nos soltamos nas nossas relações digitais, mais evoluímos apreendendo as dinâmicas que são geradas pelo soltar-se da conversa, da conexão.

2. Um processo chave: a individuação humana

Em primeiro lugar, vamos atentar à diferença entre ‘individualizar’ e ‘individuar’. Esclarecer as diferenças entre dois conceitos primos vai permitir uma maior clarificação do nosso objectivo, permitindo uma ligação coerente entre ‘o antes’, ‘o durante’ e ‘o depois’ dos dois processos.

Individualizar tem sido considerado, na filosofia tradicional, por duas perspectivas diferentes, no entanto cúmplices na forma de representação por estarem assentes numa mesma base de concepção da formação do unitário. Referimo-nos à via substancialista e à via do hilemorfismo.

Na via substancialista, o unitário é visto como o “encarar a partir de dentro [...] considerando o ser como consistente na sua unidade” (Neves, 2006: 41). Na via do hilemorfismo o unitário é considerado como o “produto de uma causalidade entre uma forma pré-estabelecida e uma matéria mais ou menos informe [...] considerando o indivíduo como engendrado pelo encontro entre uma forma e uma matéria” (Ibid.: 41). De forma resumida, podemos dizer que o substancialismo aceita as coisas como sendo dadas, como produtos naturais que nascem em determinado meio e são interiorizadas pelo indivíduo apegando-se ao ser de forma monista (modelada fisicamente) e atomista (como uma verdade absoluta). Por sua vez, o hilemorfismo relaciona a forma e a matéria de maneira a separar completamente as duas coisas já completas e acabadas (Ibid.: 44). Portanto, na perspectiva filosófica tradicional, o indivíduo é tendencialmente visto ou sob a perspectiva do ‘antes da individualização’ ou sob a perspectiva do ‘após a sua individualização’.

Numa perspectiva mais contemporânea, animada por Deleuze e Simondon, e descrita por J. P. Neves (2006), a individualização é o resultado de um processo complexo, denominado de individuação, que não está nem no antes nem no depois da constituição das coisas. É um evento permanente e encontra-se na zona obscura, isto é, durante o processo de formação do indivíduo. Este processo é sempre algo em

permanente movimento, com conclusão aparente mas disposta a renovação constante, que viaja desde o não-indivíduo até ao indivíduo completo (Ibid.: 43)⁹.

Por estas razões, embora sem considerar certas ou erradas as vias substancialistas e hilemórficas, sugerimos que é possível melhorar a nossa compreensão do mundo contemporâneo se tivermos em conta esta perspectiva recente. Percebemos então que a noção de individualização, para uma investigação baseada numa perspectiva de hibridiz sócio-técnica, é parcial e insuficiente na medida em que se refere apenas à parte acabada dos processos, vista como parte consciente e racionalizada do indivíduo separado do que o rodeia. Também os conceitos de carácter e de identidade não melhoram o nosso modelo teórico, o nosso olhar, uma vez que vivemos uma era mais conectada e, por isso, mais complexa. Não os consideramos errados ou distantes da realidade. Simplesmente pensamos que não são capazes de compreender totalmente os efeitos provocados pelas novas interações entre humanos e tecnologia.

Por todas estas razões, e seguindo a sugestão de autores como Latour, Lash e Urry, procurámos em outras fontes, para além do conhecido trabalho de Simondon, como a psicologia analítica de Carl Gustav Jung redescobrir este conceito que consideramos fundamental e fortíssimo para a nossa análise: o conceito de «individuação».

O conceito de individuação, para além do seu tratamento clássico na Filosofia, vem do já longínquo ano de 1916 e marca, de certa forma, uma ruptura de Jung com o então vigente modelo de análise de Sigmund Freud. Numa definição simples, que advém do Dicionário Houaiss, encontramos o termo «individuação» definido como “um processo por meio do qual uma pessoa se torna consciente da sua individualidade” (Houaiss e Villar, 2001: 2083). Ao invés de usarem o termo «individualização», autores como Simondon, Deleuze ou Lash utilizam o termo individuação no sentido de chegarem à explicação não do momento antes ou do momento após a formação do indivíduo mas sim durante a zona obscura do processo de formação do individual (Neves, 2006: 45). Neste sentido, a individualização é percebida, por nós, como um fim sempre inacabado do processo de formação e desenvolvimento individual. Numa palavra, a individuação humana, como processo em fluxo permanente, dá vida à existência de uma individualidade.

A definição de Jung remete-nos para a ideia de que a individuação é um processo através do qual o ser humano evolui de um estado infantil de identificação para um estado de maior diferenciação, o que implica uma ampliação da consciência.

⁹ Para uma melhor compreensão destas três perspectivas é recomendável ver, entre outros, J.P. Neves (2006: 27-47).

Através do processo de individuação, o indivíduo identifica-se mais com as orientações que provêm do «Si-mesmo» – vulgarmente definido por arquétipo do Self, isto é a totalidade da sua personalidade individual – do que com as condutas, orientações e valores que emanam do meio social envolvente (Jung, 1964a: 35-36).

Um exemplo que consideramos prático e simples para explicar o conceito Jungiano de individuação é atentarmos a uma célebre frase do “Rádio Clube Português” (RCP). O Slogan principal desta Rádio é: “*Rádio Clube Português - O que pensa começa no que ouve!*” Ora, a ideia de individuação de Jung parte de um princípio bastante semelhante, sendo que o ser é uma amálgama daquilo que ouve, vê, sente, pensa, etc. No entanto, certamente Jung diria algo do género: o que pensa começa no que vê, no que sente, no que ouve, no que lê, no que pensa, no que percebe e no que individua, consciente e inconscientemente.

Jung sugere, por isso, que, para individuar de uma forma plena, o ser humano tem que se adaptar não só às condições exteriores, sobretudo às condições naturais, culturais e sociais, mas também às condições interiores como, por exemplo, as percepções inconscientes. Atingir esta dupla adaptação permite ajudar a alcançar a totalidade da consciência do Self, o que é meio caminho andado para um forte desenvolvimento da psique. Pelo contrário, quando existem eventuais resistências a bloquear o desenrolar natural do processo de individuação, a tendência aponta para o sofrimento e para a doença psíquica, uma vez que o inconsciente tenta compensar a unilateralidade do indivíduo através do princípio da «enantiódomia¹⁰» (Jung, 1964a: 35-39)¹¹.

Retomando ainda o exemplo do slogan do RCP, podemos clarificar ainda mais a ideia se pensarmos num caso concreto: quando um indivíduo ouve uma notícia, por exemplo na rádio, sobre ‘medidas políticas de luta contra a crise’ existe uma dinâmica constante entre o que o próprio indivíduo «pré-pensa» sobre o assunto e a notícia em questão. O que o indivíduo pensa sobre o assunto pode até nem estar completamente uniformizado e compactado em ideais concretas. No entanto, fruto das experiências individuais anteriores, que foram interiorizadas consciente e/ou inconscientemente, ele

¹⁰ Jung define a enantiódomia adaptando a ideia do jogo dos opostos da filosofia de Heraclito. No entanto, Jung dá-lhe um sentido de Self, isto é, de processo que emana do inconsciente. Jung refere que a enantiódomia ocorre “quase sempre que uma tendência unilateral extrema domina a vida consciente. Com o tempo, uma posição contrária igualmente poderosa é construída [...]” (Staudé, 1981: 104). Jung usa a enantiódomia para explicar o que sucedeu, por exemplo, a Nietzsche e a São Paulo. Segundo Jung, ambos foram afectados por posições extremas durante a vida e no final tornaram-se extremos dessas anteriores posições. Nietzsche, que era anti-cristo, auto-identificou-se com Cristo no final da sua vida. São Paulo converteu-se ao cristianismo, depois de ter sido o oposto (Staudé, 1981: 104).

¹¹ Um exemplo de uma doença que tende a causar este bloqueio é, por exemplo, o «stress nervoso» (Jung, 1964: 35-39).

terá certamente opiniões sobre o assunto, mais ou menos divergentes/convergentes. Nessa divergência, maior ou menor, e depois de ouvir essa notícia, o indivíduo irá seleccionar, de acordo com os seus conhecimentos e capacidade de reflexão sobre o assunto, o que lhe interessa. Nesse processo de selecção do que lhe interessa é, inconsciente ou conscientemente, excluída da sua memória e do seu raciocínio uma parte da notícia. A parte que foi seleccionada junta-se ao que já pensava anteriormente sobre o assunto. Por sua vez, esta parte seleccionada é entendida de acordo com os conhecimentos, motivações e percepções pré-existentes. Ora, o processo de individuação permite ligar o pré-existente sobre o assunto ao que foi, consciente ou inconscientemente, seleccionado. Logo, a zona obscura da individuação fica completa.

Ainda segundo Jung, os indivíduos privilegiam sempre formas e graus diferentes entre si de adaptação às coisas. Contudo, este considera que a adaptação por si só não é suficiente para obter o processo de individuação. O Self¹² tem um poder transpessoal, uma força que transcende o Ego e sobre o qual o Ego não possui controlo. Este permite uma harmonização e uma integração entre duas vias permanentemente desarticuladas da psique humana: a via da consciência, que protege a razão e a coerência; e a via caótica do inconsciente, que roça nos limites do suportável (Jung, 1966: 244). O Self era entendido por Jung como um Deus interior, pois impulsiona-nos para a plenitude, para a nossa totalidade, para a integração de nós próprios com a nossa própria sombra, para as nossas vontades, motivações e projecções e para o reconhecimento autêntico de quem somos e o que é realmente importante para nossa história individual. A individuação é, portanto, um processo arquetípico que permite o surgimento lento de uma personalidade cada vez mais ampla (Staude, 1980).

Por outras palavras, podemos dizer que o que simboliza o processo de individuação é a relação excêntrica entre o lado consciente e o lado inconsciente da psique humana. Parafraseando as ideias de Pascal Chabot (2003), o indivíduo não é

¹² Jung considerava o Self como o arquétipo da totalidade, ou se quisermos, como o centro regulador da psique. O Self era entendido como “um ponto virtual a meio caminho entre o consciente e o inconsciente” (Jung, 1958: 263). O Self está, para Jung, como que dividido. Uma parte está no eu consciente e outra no eu inconsciente. No eu consciente, ou na primeira personalidade como referia habitualmente Jung, o Self revela-se através da persona, da máscara quotidiana. No eu inconsciente, ele aparece de forma mais abstracta, mais profunda. Este Self oculto, que reside no eu inconsciente, não é apenas a fonte e base da personalidade, mas tem também o poder de se manifestar através das escolhas e experiências do eu consciente, e até de o criar. Neste sentido, o Self é uma espécie de Deus interior, que não está apenas num homem. É, antes de mais, universal, pois está no indivíduo a estabelecer um *continuum* para a humanidade. (Staude, 1981: 112).

uma substância evolutiva linear mas antes o resultado de um processo excêntrico e tenso de individuação (Chabot, 2003: 75).

No entanto, o processo de individuação precisa, e muito, do Ego (eu-consciente). Para Jung, o ego é fundamental no final do processo de individuação porque orienta conscientemente a interpretação do Self e dá-lhe um sentido terreno, mais prático e lógico. É precisamente esta a essência do Ego para Jung. Tem uma dimensão racional e moral. Sendo o Self toda a gama de fenómenos da psique, que inclui o consciente (ego) e o inconsciente, o Ego passa a ser centro da esfera da consciência (Staude, 1981:109-111). O processo de individuação é ao mesmo tempo uma teoria social da ética e uma teoria psicológica. A ética é a linha condutora do ego, ao passo que o desejo e a vontade são o guia do inconsciente. Jung considera que essa ética é fundamental para a compreensão dos arquétipos inconscientes, pois a “sua incompreensão, assim como a falta de sentido de responsabilidade ética, privam a existência da sua totalidade e conferem a muitas vidas individuais um cunho de penosa fragmentação” (Jung, 1963: 171). Neste sentido, a visão que Jung tem quanto à pessoa toda como um sistema de auto-realização que interage com outros num contexto social e cultural é muito parecida com a teoria de auto-realização, de Maslow. O carácter auto-regulador e auto-determinador do indivíduo é transversal ao processo de individuação de Jung (Staude, 1981: 99).

Através da “função transcendente”, Jung explica que o intercâmbio dinâmico entre os pólos da personalidade, que vai desde os conteúdos do lado consciente até aos conteúdos do lado inconsciente, permite e torna possível a transição de atitudes de um tipo, por exemplo atitudes positivas sobre um assunto, para atitudes para o tipo oposto, por exemplo para atitudes negativas sobre o mesmo assunto. Ou melhor, as transferências de um pólo para o outro da personalidade são transferências mediadas por processos de individuação, resultantes de mesclas de consciente com mesclas de inconsciente (Staude, 1981: 100).

Jung considera ainda os conteúdos arquétipos fundamentais para a construção da psique. Os arquétipos são entendidos como imagens primordiais herdadas e sem conteúdos pré-determinados. São vazios e passíveis de serem preenchidos pelo material proveniente da experiência consciente do indivíduo. De uma outra forma, podemos dizer que as imagens arquetípicas são preenchidas com conteúdos que são o resultado de um processo de individuação, que dependem da forma como vivenciamos as situações, da nossa personalidade, do contexto histórico, da nossa história de vida e de muitos outros factores (Jung, 1963). Mas há dois perigos que provém da identificação desordenada com os arquétipos: 1) um hipnotismo gerado pelos conhecimentos, sobretudo por aqueles que parecem ser capazes de explicar

quase todo o universo; 2) ao absorver o conhecimento e, conseqüentemente, ampliando a consciência, o indivíduo sobe a um nível não-humano, afastando-se dos outros. Ele chama a esse efeito o «efeito de inflação». A inflação é “uma expansão da personalidade além de seus próprios limites, pela identificação com um arquétipo ou com a persona” (Jung (b), 1964: 356). De uma certa forma, está aqui presente uma noção ampliada de individuação que aponta para uma ligação diferente com o mundo humano e não-humano que nos rodeia, tal como veremos mais tarde em Gilbert Simondon.

3. O processo de individuação: entre Jung e Simondon

Embora esta perspectiva de Jung, sobre o desenvolvimento do ser humano, seja muito interessante e importante para a compreensão actual dos fenómenos das novas mediações humanas, considerámos que seria benéfica uma outra perspectiva que colocasse em realce uma questão apenas levemente focada por Jung: a questão do processo que nos produz como sujeitos, como “indivíduos” na ligação ao mundo não-humano.

Jung tinha uma visão muito virada para o interior sobre a individuação ainda próxima do sujeito cartesiano. Por ter uma visão muito interna do processo, mais útil aos seus intentos de psicanálise, Jung tendia a excluir o mundo exterior (Staude, 1981: 129). O Self seria, acima de tudo, um produto exterior ao indivíduo sendo os arquétipos sociais o seu campo de análise privilegiado. Devido à sua formação de base, Jung nunca se preocupou muito com as ligações com o plano exterior. O seu aguçado senso de cultura e história era fabuloso mas “a sua compreensão e o seu interesse pela estrutura social, pelas instituições sociais e pela teia de relações sociais eram [...] pouco desenvolvidos” (Staude, 1981: 129). Alargando esta visão de Staude, poderemos mesmo dizer que Jung desenvolveu pouco a questão da individuação nas ligações que o ser humano estabelece com os computadores modernos. E, na verdade, poderia, como veremos com José Gil, constituir uma aplicação interessante do seu pensamento.

Pelas razões acima descritas, encontramos em Gilbert Simondon um complemento que pode aperfeiçoar o pensamento sobre o processo de individuação. O pensamento de Simondon enfatiza a ideia de que não há uma unidade humana estável, não existe um indivíduo finalizado. Existem, antes de mais, indivíduos em processos constantes de individuação onde constantemente se in-divide e divide.

Vamos por partes. Simondon apresenta a individuação com uma visão original. A sua abordagem marca uma certa ruptura com a filosofia tradicional (Chabot, 2003: 107). Se é verdade que os Arquétipos, em Jung, significam as formas imateriais às quais os fenómenos psíquicos tendem a se moldar, correspondendo aos modelos inatos que servem de matriz para o desenvolvimento da psique, para Simondon esta não é propriamente a essência do processo de individuação. Para Simondon, as ideias, os mitos, as substâncias, os absolutos e os arquétipos não são os grandes guias da acção. Os seus conteúdos são apenas acessórios para determinadas situações (Chabot, 2003: 111).

Simondon tinha uma visão um pouco diferente de Jung sobre a questão da unidade. Numa passagem clara que demonstra a sua visão sobre a univocidade do ser, Simondon dizia que “para pensar a individuação, é preciso considerar o ser não como substância ou matéria, ou forma, mas como sistema tenso, sobressaturado, por cima do nível da unidade, não consistente apenas em si mesmo, e não adequadamente pensável por meio do princípio do terceiro excluído; o ser concreto ou ser completo, isto é, o ser pré-individual, é um ser que é mais que a unidade” (Simondon, 1989: 13).

Neste sentido, para Simondon “uma tal individuação não é o encontro de uma forma e de uma matéria preliminar existentes como termos separados anteriormente constituídos, mas uma resolução que surge no rasto de um sistema meta estável rico de potenciais: forma, matéria e energia preexistem no sistema [...]. O verdadeiro princípio de individuação é a mediação [...]” (Simondon, 1989: 16).

Assim, os indivíduos são vistos por Simondon como o resultado de mediações entre ordens de grandeza diferentes, sendo que uma ordem é de realidade superior, que é a estrutura do indivíduo, e uma ordem de realidade inferior, estruturada conscientemente pelo indivíduo (Simondon, 1989: 8).

É neste aspecto que existe uma maior afinidade entre o pensamento de Simondon e o de Jung. A ordem da realidade superior de que Simondon fala, que é estruturante, é o Self de Jung (Eu superior). A ordem da realidade inferior sugerida por Simondon equivale ao ego consciente, e é estruturada pelo indivíduo.

No entanto, há mais aspectos em comum entre Jung e Simondon. Um deles é o olhar constante para o processo intermédio da individuação. No caso de Jung era um olhar mais baseado na procura de respostas para a cura dos seus pacientes. No caso de Simondon, é mais numa perspectiva filosófica, baseado numa génese de análise de base ontológica.

Jung procurava obter nos seus pacientes o ser individuado, que seria o suposto resultado da cura. Por isso mesmo, olhava para a individuação mais no sentido

hilemórfico. Numa das suas imensas referências ao conceito de individuação, Jung dizia que a individuação era um “[...] processo através do qual nos tornamos o que realmente somos. A individuação leva à progressiva integração do self inconsciente na vida do indivíduo dentro dos seus limites de tempo e espaço” (Jung, 1966 b: 171).

Pelo contrário, Simondon privilegiava a individuação sob o prisma da ontogénese. A respeito dessa rejeição de olhar para o ser como algo acabado, como uma síntese, Deleuze refere que “Simondon insiste sobre esta espécie de dimensão que não é de toda uma síntese, não se trata de dizer que este intermédio [a zona obscura] é uma síntese. [...] É realmente uma terra desconhecida, escondida por essa coisa do intermediário” (Deleuze, 1971: 2).

Simondon apresenta o indivíduo como um ser duplo: ele é individual e membro do colectivo. Afirma também que existe uma função espiritual no humano. No entanto, considera os conteúdos espirituais como uma tábua rasa para o sujeito. Jung, pelo contrário, multiplica as adesões e fala de herança de arquétipos, que são universais à humanidade. (Chabot, 2003: 112). Assim, a individuação é vista por Simondon de uma forma abstracta e geral. Toda a determinação humana é uma forma de diferenciação, por isso está distante da ideia de Jung em relação à questão da unidade interna universal. Considera, no entanto de acordo com Jung, que a individuação é transcendental: compreende as estruturas formais do sujeito. Estas estruturas formais do sujeito que refere correspondem à estrutura do Self de que Jung fala.

Por outro lado, Simondon considera a individualização uma acção empírica. Designa a emergência do sujeito segundo as suas condições de vida e o seu temperamento. Neste sentido, Simondon vê o sujeito como algo duplo: estruturas gerais (o que para Jung é o Ego) e idiosincrasias gerais (o que para Jung é o Self). Sugere então que o indivíduo se organiza de acordo com os significados colectivos (pai, mãe, irmão, irmã, etc). Assim, a individuação não se processa na identificação com um arquétipo mas antes como um processo constante a desenrolar. Todas as interpretações sobre os arquétipos são possíveis (Chabot, 2003: 113-114).

A grande novidade no pensamento de Simondon sobre a individuação diz respeito à importância dada às interacções entre humanos e não humanos. Ele refere que a relação entre sujeito e objecto é vista como ‘transindividual’, e motivadora de processos de individuação. Para estabelecer esta ligação, Simondon apresenta o conceito de transdução. A transdução é um processo de mediação. Permite explicar a passagem da individuação física à individuação orgânica, vice-versa, e da individuação psíquica ao transindividual subjectivo e objectivo (Neves, 2006: 41). Este conceito, aliado à individuação, permite que se pense em termos de um estado em que ainda não se é ou em termos de um estado que pode tender para deixar de se

ser. A transdução permite assim compreender as condições sistemáticas do processo de individuação, bem como as suas ressonâncias internas e as problemáticas físicas e/ou biológicas. Nesta perspectiva, a individuação pode ser pensada na sua capacidade de se autonomizar, no seu antes de estar individuado e relativamente estabilizado. Para isso, é preciso pensar no ser como um sistema tenso e sobressaturado, por cima do nível da unidade (Ibid.: 41-42).

Para sintetizar estas ideias, podemos dizer que o que existe entre Jung e Simondon são diferenças nos ângulos de visão, e não propriamente nas assumpções teóricas. Ambos se encontram próximos tendo por base o conceito de individuação. Aquilo que os separa, acerca desse conceito, é precisamente o tempo e o espaço de dois contextos sociais diferentes que permitiram individuações diferentes sobre o mesmo tema.

4. A Individuação na interacção entre humanos e objectos técnicos

Para contornar a dificuldade imposta pela complexidade do mundo social e do mundo técnico, deve haver muito cuidado na utilização do conceito de individuação. A individuação, vista através da transdução¹³, é todo um fluxo (Neves, 2006: 55). Por isso, salienta-se a necessidade de usarmos as noções auxiliares de 'agenciamento' e de 'captura'¹⁴. Tanto o agenciamento como a captura são espécies de individuações incompletas, ligações mais ou menos fortes entre dois seres individuados em *metaestabilidade* contendo processos de trocas e de efeitos (Ibid.: 51). Estes dois não são objectos a serem explicados, sendo apenas vistos como entendimentos em conjunto com os elementos heterogéneos.

Estas duas noções permitem-nos perceber que ao nível social os processos de individuação são mais complexos porque misturam signos linguísticos com outros signos (Ibid.: 55). Deste modo, os processos de individuação serão entendidos como transformações permanentes e contínuas, como fluxos (Ibid.: 65).

¹³ Não é uma individuação total, mas antes uma parte dessa individuação. O termo transdução deve ser apenas usado nas relações entre matéria e forma (Simondon, 1989: 139-159). Designa um estilo de pensamento que envolve acompanhar e participar [...] na individuação das coisas num dado domínio (Mackenzie, 2003: 9).

¹⁴ Ordenação entre os seres e as coisas. O agenciamento vai no sentido do humano para a coisa. A captura vai no sentido da coisa para o humano (Neves, 2006: 62).

O impacto do mundo digital nos processos de individuação dos jovens é contínuo, e permanente, esquecendo a ideia de que estes são indivíduos estabilizados e totalmente compactados, mas sim em permanente individuação e tensão. Isto significa que o pensamento será mais holístico e integrado, ignorando as antigas concepções. Não vamos pensar como a tradição kantiana que diz que existe um sujeito conhecedor e um objecto a conhecer (Ibid.: 56). Vamos, ao invés, pensar em processos constantes de individuação, em constantes transduções, agenciamentos e capturas. A individuação será aqui entendida como sendo a integração do social no pessoal e a integração do pessoal no social. Integração do social no pessoal no sentido em que o indivíduo integra em si, no ego e no Self, as imagens 'arquetípicas' que emanam de fora. Integração do pessoal no social no sentido em que dos indivíduos saem, para o exterior, arquétipos individuados, consciente e/ou inconscientemente. E isto não significa que existe uma linear exteriorização do interior e uma interiorização do exterior. Mais do que isso. Dá-se uma individuação do exterior no interior e uma individuação do interior no exterior, originando algo mais complexo do que a anterior definição de 'social'. Por isso, para nós o social integra o humano, o não humano, o material, o imaterial e aquilo que é permanentemente (trans) formado.

A relação que se estabelece entre humano e objecto técnico é complexa. Vejamos dois exemplos dinâmicos dessa relação: o trabalho artesanal com a pedra e o uso do computador.

No trabalho artesanal, o objecto técnico é como que um prolongamento do corpo, sem grande autonomia. No trabalho com o computador, a relação é mais excêntrica. Para isso, utiliza-se a distinção feita por Simondon. Com a ajuda do pensamento Simondoniano, sugere-se que a distinção fundamental nestas duas relações não está na natureza da energia presente na acção do objecto técnico mas sim no seu grau de autonomia, de aperfeiçoamento que leva o objecto a assemelhar-se a seres mais completos, mais concretos nas suas conexões com o exterior, como é o caso do computador. O objecto técnico, para Simondon, é um ser que passa de um modo abstracto para um modo concreto. Tem coerência própria e está unificado ao meio natural (homens, animais, plantas, etc.) (Ibid.: 96). No entanto, alargando o pensamento de Simondon, pode dizer-se que há uma lógica de 'protesização', um grau de autonomização crescente. As redes de computadores autonomizam-se cada vez mais e a novidade é que a cada vez maior concretização implica já áreas do nosso sistema nervoso central, como a memória, a linguagem, a visão, etc. (Ibid.: 99-100). "Estamos perante uma hibridez entre seres orgânicos e seres inorgânicos" (Ibid.: 101).

Neste sentido, a Individuação técnica está misturada com a individuação social (Ibid.: 107). Na hipermodernidade, áreas do cérebro humano, tais como o sistema

nervoso central (memória e linguagem), são também exteriorizados com os objectos da electrónica. E isso gera uma simbiose entre humano e técnico (Ibid.: 108).

Por estas razões, baseando-se na definição de agenciamento dada por Deleuze e Guattari, defende-se que existem agenciamentos entre o social e o técnico. Primeiro, porque estes são descodificadores dos meios que lhes permitem delimitar um território. Segundo, porque consistem na distinção entre conteúdo e expressão numa dupla articulação (Ibid.: 108).

Iremos, em seguida, reflectir apenas no agenciamento entre o computador e as suas ligações estranhas com o humano (Gil, 2002). Esta reflexão inspira-se num texto de José Gil acerca da forma como pensar as novas formas estranhas de ligação entre humanos e computadores modernos a partir dos conceitos deleuzeanos de agenciamento e captura.

A primeira questão diz respeito ao problema da ligação “estranha”: o fascínio pelas máquinas e pelas imagens publicitárias (Ibid.: 22). De facto, a tecnologia é um meio privilegiado para este novo tipo de ligações dependentes de dispositivos tecnológicos. A tecnologia captura, criando agenciamentos novos e estranhos. “Num mundo em que a desterritorialização é geral [desde as imagens às populações de países inteiros], as tecnologias encontraram a sua matéria de eleição para compor, recombinar, agenciar imagens, objectos, tempos e espaços. [...] O ciberespaço, esse terreno «virtual» paradoxal, pois sendo o espaço de desterritorialização total, é também aquele em que se actualiza, ou antes, se territorializa todo e qualquer agenciamento parcial. [...] A imagem e a máquina fabricadas pelas novas tecnologias ampliam consideravelmente o seu poder normal de segregar atmosferas, e de fascinar, captando as subjectividades. [...] Assim, a atmosfera do ciberespaço, mais do que um meio de realização do desejo, é parte também do objecto do desejo. É a atmosfera eleita da captura” (Ibid.: 27).

Em segundo lugar, não há apenas um agenciamento de desejo do humano através da máquina: as máquinas passam a ser elas próprias objectos-fetiches emissores de desejo (Ibid.: 27). Este fenómeno, pelo menos na dimensão universal que adquiriu, constitui uma mudança em relação ao que sucedia anteriormente. Vejamos em pormenor este ponto.

O desejo da máquina passa a constituir o desejo do homem tal como acontece nos processos de fetichização ou de perversão sexual. Este processo tem dois aspectos. Em primeiro lugar, na relação que se estabelece com o computador: “a realização do desejo depende da submissão às ordens-desejo do computador” (Ibid.: 28). Esta pequena perversão, aparentemente insignificante, tem efeitos muito importantes. Na verdade, delimita o seu próprio desejo, pois restringe-o ao programa

da própria máquina, tal como acontece nas perversões sexuais em que "o prazer aumenta mas o desejo empobrece" (Ibid.: 28). Origina uma relação estranha em que se atribui à máquina capacidades de desejo, inteligência, pensamento, corpo. Em suma, processa-se uma fetichização da máquina, que prolonga o processo que se tinha acelerado com a mercadoria¹⁵, passando a estabelecer-se uma relação de carácter afectivo em que esta máquina já não é nem máquina, nem ser humano: estamos perante um híbrido. Neste momento, passamos a estar perante uma dimensão que só é passível de ser estudada usando a ideia de devir, de osmose transdutiva (Ibid.: 28).

Esta ideia poderá ser melhor compreendida pelo recurso a um texto do psiquiatra Pio Abreu (2000: 141-149). Partindo da perspectiva fenomenológica e tendo como pano de fundo, o pensamento de Henri Bergson, este autor propõe uma distinção entre desejo e amor. No primeiro, reduz-se o outro a um puro objecto que pode adquirir a forma de um objecto fetiche "tal como a criança que mama no dedo quando não encontra o peito da mãe". Este recurso ainda se situa no âmbito de um desejo muito próximo de uma relação com objectos. Que, neste caso, são simulacros do objecto real que cada vez mais se afasta. Por isso, na perversão, aumenta o prazer da posse do objecto, mas simultaneamente diminui a nossa capacidade como máquina desejanter. Limitam-se as possibilidades quanto mais reduzidos são os objectos de desejo. Segundo Pio Abreu, o desejo nesta componente 'objectal' tem algo de predatório, tem a marca animal. Por outro lado, o desejo que é capaz de entrar em osmose com outro sujeito, que não se perverte e se desvia por objectos mediadores, transforma-se em algo que nos transcende. Não existe propriamente uma dicotomia platónica entre carne e espírito, mas sim uma tensão entre o desejo predatório de capturar o outro e a agonia amorosa de ser capaz de olhar o outro sem o transformar num mero objecto de desejo. Segundo Pio Abreu, se o desejo humano se realizasse de uma forma animal, isso passaria por um desejo onipotente e antropofágico. É necessário sempre viver com a não realização do desejo e isso é a base da produção da cultura. No entanto, a resposta não passa pelo pólo oposto (a técnica e a linguagem?): estes mediadores não passam de perversões, pois há uma nostalgia intrínseca da fusão e da comunhão amorosa (Abreu, 2000: 149). Este desejo pode também ser dirigido para as máquinas, mediadores que são perversões pois tendem para a reificação, a coisificação.

¹⁵ Karl Marx, já no século XIX, tinha denunciado o carácter de fetiche da economia capitalista (baseado na mercadoria que não é a coisa em si) que depois começa a atravessar as nossas relações com os objectos técnicos e os outros humanos. Ou seja, altera a natureza das ligações.

Existe, contudo, um aspecto perigoso nesta valorização da autonomia do computador. Por exemplo, ao proporem uma ideia de cyborg, os defensores das novas tecnologias (o discurso do pós-humano) apresentam-no como uma utopia ou um mito tornado realidade, numa espécie de grande narrativa humana. Na verdade, o "híbrido é um paradoxo não pensável com as categorias tradicionais de corpo e alma" (Gil, 2002: 28). Por isso, esta perversidade tende a apresentá-los como super heróis, como o fim e o valor último do ser humano, como se a realização do homem passasse por uma expressão tecnológica. Por outro lado, os híbridos apresentam-se carregados de energia dirigida para a exterminação do mal. Mas o lado do humano tende a desaparecer. "Da simples criação humana, essa mesma que forja a ciência e a arte, nem uma palavra. Na utopia implícita na cibercultura, não há ainda lugar para tais processos" (Ibid.: 29).

Embora coloque mal o problema dos híbridos, o choque provocado pelo discurso do pós-humano pode ter efeitos positivos ao chamar a atenção para a incapacidade das ciências sociais para entender este diluir de fronteiras. Alguns autores da sociologia, embora façam um esforço de renovação com novos conceitos, partilham desta incapacidade. Por exemplo, a noção, surgida na sociologia da ciência e da técnica, de *tecnociência*, de "requisição da ciência pela tecnologia não é suficiente para dar conta deste fenómeno" (Ibid.: 29).

De facto, estas novas ligações entre objectos técnicos e homens levam a que se desvele o carácter estranho de todas as ligações. Assim, o que aparece é apenas um sintoma. Torna-se mais evidente que "o agenciamento do desejo localiza-se na própria máquina ou no próprio funcionamento em rede destas ligações" (Ibid.: 29) e não apenas na ligação entre a técnica e a ciência, no seu carácter cada vez mais globalizado ou nas transformações ligadas à valorização da informação em detrimento da produção.

Esta tese de José Gil mostra a dinâmica existente entre homem e objecto técnico. A propensão para a sedução, considerada como sendo a atmosfera eleita da 'captura', fornece uma autonomia extraordinária às novas tecnologias. Assim, as máquinas passam elas próprias por objectos fetiches a emissoras de desejos. Há uma fetichização da máquina, que permite estabelecer uma relação de carácter afectivo em que a máquina é uma ser híbrido. O agenciamento técnico passa da protesização motora à protesização do sistema nervoso central, reconfigurando as percepções humanas (Neves, 2006: 113).

A individuação (psíquica ou colectiva) é, deste modo, percebida como um processo que tende a criar seres in-divisíveis nunca plenamente atingido. No caso da individuação humana colectiva, o processo é mais complexo. Por um lado, o *nós* só é

possível porque vários «eus» adoptam este *nós*. Por outro lado, esse «*nós*» também existe nas coisas exteriores, nos objectos técnicos, que estão aqui, antes do nosso nascimento e da nossa vida e depois da nossa morte. Sendo a técnica parte da memória material externa, sugerimos que o foco de atenção passe a ser o grau de hibridiz e o grau de articulação das individuações (Ibid.: 113).

5. Porquê a individuação no mundo digital?

Nas sociedades actuais, na «era informacional», é urgente pensarmos constantemente no impacto do tecnológico no social. Os contributos transversais dos meios tecnológicos no quotidiano sugerem uma certa redefinição do 'social', no sentido em que a contribuição desses mesmos na actividade humana deixou de ser meramente instrumental. As influências da tecnologia nas formas de ver, sentir e agir no mundo ganham toda uma nova forma com as renovações constantes da galáxia digital. É necessário redefinir o social no sentido de abolir com as clássicas dicotomias entre social e técnico (Latour, 2006).

Neste sentido, usar o conceito de individuação permite-nos accionar essa mesma redefinição e abrir a caixa negra da anterior definição do 'social'. A individuação, isto é, não o antes nem o depois do indivíduo formado e permanente estabilizado mas antes a constante dinâmica entre fluxo informacional e as adições internas no consciente e no inconsciente, permite-nos perceber, num mundo de alta velocidade marcado pelo cruzamento dos bits com as sinapses neurológicas, que são constantes os processos de interacção entre humanos e humanos, humanos e não-humanos e não-humanos e humanos. Este vaivém relacional entre seres e coisas, seres orgânicos e inorgânicos, adensa ainda mais a complexidade social. A percepção da integração do orgânico no inorgânico, e vice-versa, vem aumentar a complexidade das dinâmicas e das interacções sendo que os processos de individuação, que em parte são conscientes e em parte inconscientes mas residem sempre na zona obscura do ser, permitem perceber todo este impacto do social no técnico e do técnico no social. Aliás, esta distinção entre técnico e social deverá ser mesmo abolida, no sentido em que não as devemos considerar coisas apartadas e distintas. São antes, mesclas de processos contínuos e metaestáveis de individuação (Neves, 2006).

Actualmente, numa sociedade de fluxos 'rizomáticos', com uma ordem de capitalismo quase desorganizado, interessa-nos usar as lentes de uma perspectiva sócio-técnica, baseada no conceito de individuação. Este conceito de individuação, criado por Jung e bem adoptado por Simondon, sendo um processo através do qual o

ser humano evolui de um estado infantil de identificação para um estado de maior diferenciação, que implica uma ampliação da consciência, é também um conceito que permite explicar a constante filtragem de fluxos, de forma virtual ou actual. O virtual é o que fica por usar, por colar, por adicionar à *persona*, à *mascara*. No entanto, está lá, no Self. O actual é aquilo que é activado, colado e adicionado ao «eu» consciente.

Com um outro exemplo concreto, que nos permite ir pensando na relação entre humanos e os objectos técnicos, damos o exemplo da relação excêntrica entre um guitarrista e a sua guitarra.

Podemos pensar que o guitarrista e o som da guitarra estão distantes. No entanto, se pensarmos no processo em si mesmo, talvez fiquemos com uma ideia diferente. Aquando da fase de criação de uma música, os sons 'criados' pela guitarra são normalmente o reflexo do estado de alma do seu compositor. Se pensarmos nisso, concluímos que, à partida, não existe nenhum lugar, nenhuma escola, nem nenhum livro que diga o que é um som triste ou um som alegre. Todavia, com o passar da nossa experiência pessoal, experimentamos muitos sons diferentes e associamo-los a momentos mais favoráveis ou menos favoráveis da nossa biografia. Dessa forma, consciente e inconscientemente, os sons, as frequências e as suas sequências vão ficando organizadas na nossa psique de acordo com uma atribuição de rótulos que fomos fazendo ao longo do tempo aos diversos barulhos e tons. Atribuímos um sentimento a cada som. Individuamos um padrão sentimental nos sons. Assim, desta forma, quando o guitarrista compõe uma música tende a ser afectado pela individuação do som. Se o seu estado de alma é triste ele vai ao seu repertório de sons individuados como tristes e tenta produzir a música de acordo com esse estado. Se o guitarrista está num estado de alma mais triste, tende a fazer corresponder aos sentimentos do momento os sons rotulados na sua psique como tristes. A guitarra passa a exprimir em som os sentimentos desejados, fruto de um processo de individuação mediado pela interacção dinâmica entre o «eu» consciente e o «eu» inconsciente.

Esta ideia sai reforçada nas ideias de Eduardo Lourenço, quando se refere a Carlos Paredes: "Se tão inefável alma portuguesa em algum lado encontrou maneira de se comunicar foi nas suas notas que não falam de nada que possa ser dito, mas nascem directamente de um coração sintonizado com o canto inaudível do que somos como sentimento e vida" (Cristiano Pereira-Jornal de Notícias, 18/11/2008).

Assim, o som produzido é uma tradução de um processo complexo de individuação. A sequência que antecede a música revê-se nesta lógica: o som existe na natureza, o homem constrói a guitarra como forma de dar som a sons que foram anteriormente individuados, a guitarra transfere os sons para a psique humana, a

psique humana processa uma rotulagem individuada de sons e, por fim, o homem transfere o som individuado para a guitarra. É este processo complexo, repleto de fluxos, que se encontra na base da construção de uma música. Assim, percebemos que o guitarrista-compositor não se encontra distanciado do som que produz na guitarra. Pelo contrário, é parte dele. Ou melhor, o som que a guitarra produz quando tocada por ele é o resultado das orientações que provém do «eu», consciente e/ou inconsciente, individuado por ele e posteriormente transferido para a guitarra.

Ainda a propósito de Carlos Paredes, Mário Correia referia que “Nas suas mãos – nas nossas mãos – a guitarra portuguesa é o canto da terra revolvida dentro de cada um de nós, a voz indomável das nossas mais recônditas e profundas origens”. Para Mário Correia, Carlos Paredes “deixa que a sua guitarra se desprenda das suas mãos e parta como todos nós, à procura da nossa essência” (Cristiano Pereira-Jornal de Notícias, 18/11/2008). A guitarra é assim entendida, por Mário Correia, como uma extensão da própria expressão humana de Carlos Paredes.

A ligação do guitarrista com a sua guitarra é um sistema tenso, por cima do nível da unidade. Pensamos, por isso, que não existe encontro entre forma e matéria como termos separados (Neves, 2006: 42-43). O processo de individuação é isso: o que medeia o guitarrista, a guitarra e o som produzido.

Eduardo Lourenço, ainda acerca de Carlos Paredes, refere que entre a guitarra e Carlos Paredes existia uma “espécie de fusão, de confusão íntima entre o artista e a sua guitarra como se ela emanasse dela ou ela, sobrenaturalmente, se transformasse nele” (Cristiano Pereira-Jornal de Notícias, 18/11/2008). Esta fusão, ou confusão íntima de que fala Eduardo Lourenço, é já uma intuição para explicar precisamente o processo de individuação.

São dinâmicas deste género que acontecem com os utilizadores do HI5. Este software não é apenas um software de interacção digital. É também o instrumento activado para a interacção que, por sua vez, estende as percepções e os sentidos dos seus utilizadores. A metamorfose entre o hi5 e o utilizador, tal como o guitarrista e a sua guitarra, é também ela quase sobrenatural. As dinâmicas existentes são o resultado da ampliação da própria consciência do indivíduo, mediada pelas orientações seleccionadas, consciente e inconscientemente.

Baudrillard, referindo-se aos *media* electrónicos de massa, deu uma pista curiosa acerca da relação entre pessoas e *media*. Ele refere que os *media* já não são instâncias mediadoras entre realidades diferentes, de estados do real para outros estados do real. Baudrillard sugere que os *media* se contradizem. Assumem-se como veículos da exposição do negativo, do que é mau e do que não deve ser feito. No entanto, num contra-senso puro, ao mostrarem o que não deve ser feito e o que é

negativo para a expressão da acção humana, tornam-se, eles mesmos, os próprios terroristas e malfeitores. Os *media* implodem o social no individual, carregados de sentido e de contra-sentido, de conteúdo e de anti-conteúdo, numa lógica completamente circular. E este processo circular constrói, em todos nós, todo um idealismo furioso do sentido e da comunicação, um idealismo da comunicação pelo sentido (Baudrillard: 1991: 108-110).

Neste sentido, percebemos que o impacto dos *media* electrónicos no humano, sobretudo nos mais jovens, é revestido por múltiplas dinâmicas. Porque a galáxia Internet é um novo ambiente de comunicação, e porque a comunicação constitui a essência da actividade humana, entendemos que todas as áreas da actividade humana estão a ser modificadas pela penetrabilidade dos usos da internet. Uma nova estrutura social parece estar a estabelecer-se em todo o planeta, em formas diversas e com consequências bastantes diferentes para a vida das pessoas, segundo a sua história, cultura e instituições (Castells, 2007: 317).

Os dados revelados por um estudo do “Espaço OMD” apontam para grandes níveis de penetrabilidade da internet no quotidiano das pessoas, sobretudo dos jovens. Segundo este estudo, cerca de 49% dos jovens lêem as notícias online, 31% ouvem rádio na internet e 11% acedem à televisão através da rede (Diário de Notícias, 13/08/2008).

Estes dados levam-nos a pensar que é importante pensar a sociedade informacional, tal como sugere Scot Lash (1997). É essencial que esta sociedade informacional seja entendida como um fluxo, disjunção, compressão espacial, e construída por relações em tempo real. A facilidade de acesso e a concentração de recursos possibilitada pela galáxia internet, e pela galáxia informacional, implicam, sobretudo nos mais jovens – até porque, como já citamos, são os que mais frequentam a rede – transformações, oportunidades e desafios em todas as dimensões do sentido da vida (Castells, 2007: 317).

É sob estas linhas de orientação, oferecidas pelas imensas possibilidades de análise social, que o processo de individuação confere e permite o entendimento da sociedade informacional como um conjunto de fluxos, disjunções e compressões espaço-temporais, que nos propomos investigar. Dentro deste gigante universo, que é a galáxia internet, e através da dinâmica proporcionada pela interacção entre o indivíduo e o computador, vamos tentar traçar o impacto das novas tecnologias no humano. A principal preocupação deste estudo é, qualitativamente, esboçar algumas linhas acerca da interacção entre jovens e os softwares sociais, nomeadamente o HI5, tentando perceber alguns dos impactos desta interacção na percepção dos seus utilizadores.

Capítulo III

Teorias e métodos

1. Reconfiguração das noções de Espaço, Tempo e Adição

Várias têm sido as áreas a estudar a temática da conceitualização do espaço e do tempo nos tempos actuais. Áreas de investigação como a Sociologia, a Psicologia, a Filosofia, a Física, entre outras, conceberam tendencialmente o tempo e o espaço como algo mais ou menos estável, bem delimitado. Actualmente, as visões acerca destas duas dimensões têm seguido um sentido diferente, seduzido pelo movimento, fluido e líquido.

Neste estágio actual, Bauman considera “a fluidez a principal metáfora para o estágio da era moderna [...]”. Neste sentido, Bauman sugere que “os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo [...]. Os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la” (Bauman, 2001: 8).

Reforçando este mesmo sentido, Deleuze sugere que entre o tempo e o espaço se produz uma espécie de mistura. O espaço é o responsável por introduzir a forma da distinção e dos cortes homogéneos e descontínuos. A duração a responsável por introduzir a sucessão interna, heterogénea e contínua. Isto é, a relação entre espaço e tempo não pode ser pensada de forma linear, cumulativa e homogénea. Pelo contrário, Deleuze pensa o tempo como um emaranhado, uma rede, uma multiplicidade: um rizoma temporal. Neste sentido Deleuziano, o tempo é uma coexistência virtual, que não exclui o antes nem o depois, mas o sobrepõe. É um tempo vivido como simultaneidade, e não como uma sucessão (Bessi, 2007: 3-4).

É importante salientar também o conceito de ‘dromologia’, referido por Paul Virilio (1997). A dromologia é, segundo este, a lógica que tem como referência absoluta a velocidade. A velocidade está presente neste rizoma temporal, sendo que os territórios por onde circula podem ser, entre outros, os lugares físicos e, também, os espaços virtuais, das tecnologias (Bauman, 2001). De acordo com Virilio, vivemos actualmente numa espécie de revolução dromológica, composta por uma velocidade ‘desterritorializada’ que não se prende a um único espaço físico (Virilio, 1997: 10). O instrumento que permite a desterritorialização da velocidade é, precisamente, a

tecnologia. São as próteses tecnológicas que conferem a existência deste vector dromológico (Virillo, 1997).

Consideramos que a galáxia digital, ou no sentido dado por Castells (2006), a «galáxia Internet», assume esta concepção espaço-temporal de rizoma, proveniente da lógica 'dromológica' da velocidade. No entanto, queremos ainda acrescentar mais uma característica que nos parece fundamental: a noção de adição.

Marshall McLuhan desenvolveu, já na década de 60, a ideia de que os reais efeitos dos *media* se escondem por detrás dos supostos conteúdos. A sua ideia principal era a ideia de que os *media* mais eficazes seriam sempre os que mais facilmente criam no receptor a ilusão de que se está permanentemente a receber um conteúdo puro, iludindo de múltiplas maneiras a própria mediação, criando a ilusão do desaparecimento do próprio sistema (McLuhan, 1994). As imagens eram assim percebidas como os principais veículos das ilusões dos conteúdos, pois a sua dinâmica, interactividade e mecanicidade produziam uma verdadeira ilusão de significados. Também na mesma década, em 1967, Jung afirmava, a propósito das imagens percebidas, que “devido à sua energia específica (as imagens reagem como vigorosos centros autónomos) têm um efeito fascinante, cativante, sobre a consciência, e podem, por isso, alterar o sujeito, consideravelmente” (Jung, 1967: 123).

É esta energia específica, que emana sobretudo dos *media* electrónicos e cria a ilusão da existência de conteúdos puros, que gera uma certa fusão entre o indivíduo e meio, numa lógica de “hot”, criando uma dependência forte. Esta intuição leva McLuhan em 1969 a afirmar que: “a atracção pelas drogas ‘alucinógenas’ é um meio de alcançar a empatia com o nosso meio ambiente electrónico, ambiente esse que é em si uma viagem interior sem drogas” (McLuhan, 1969: 24). É que a relação entre humanos e tecnologia é algo tenso. Para McLuhan, “psicologicamente, o homem, no uso normal da tecnologia (...) é perpetuamente modificado por ela e, a seu turno, sempre encontra novos meios de modificar sua tecnologia” (McLuhan, 1969: 25).

Também em William Gibson, no seu romance "Neuromancer", podemos ler: "Ciberespaço. Uma alucinação consensual diariamente experimentada por biliões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas

no não-espaço da mente, clusters e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se..."¹⁶

Esta ideia de que no ciberespaço existe alucinação consensual, colectiva, ambiente repleto de alucinação pura, é análoga à ideia de *função transcendente* de Jung, mas que ao invés de ocorrer apenas entre o lado consciente e inconsciente dos indivíduos, também se verifica na relação entre homem e ciberespaço. Esta transcendência é um processo natural, embora baseada numa tentativa (Mcluhan não esclarece se esta tentativa é ou não intencional) de ilusão de conteúdo puro, e que se desenvolve, pelo menos inicialmente, com um certo conhecimento e cooperação do indivíduo. (Jung, 1967: 187). No entanto, o sentido e o objectivo deste processo transcendente, e transpessoal, não é claro mas o certo é que encontra nos indivíduos motivações para a sua concretização.

Por isso mesmo, as adições constantes de imagens, de sons, a própria adição da lógica dromológica da velocidade entram no fluxo espaço-temporal, no emaranhado da rede, sobretudo das redes digitais. Por um lado, assistimos a adições de sons, imagens, fluxos. Por outro lado, percebemos e assistimos a adições de dependência, de alucinação e de vício. Estamos de acordo, por isso, com o que diz Karabeg: Toma-se necessário definir com mais rigor o que se entende por "adição". De facto, "addiction is a shadow aspect of culture, a result of using cultural know-how to harm people and make them dependent. Controlling addictions has therefore always been one of the basic functions of culture"¹⁷.

As adições em ambientes metaestáveis, como são o mundo digital e a galáxia Internet, obrigam-nos a pensar em adições individuadas. Isto é, 1 mais 1 não é apenas 2, o resultado matemático de 1 mais 1. Na lógica binária e matemática isto seria 2. Contudo, as adições individuadas são o resultado de um processo complexo, de ampliação de consciência, mas limitado pelos arquétipos do Self, que nem sempre está ao alcance do nosso controlo.

A adição de imagem, de som, de bits, de rotinas psicomotoras, etc., funciona numa lógica diferente daquilo que poderíamos supor se dissermos que dependem apenas da personalidade de cada um. Para depender apenas da personalidade de cada um, o ser teria que ser estável e mais ou menos homogéneo dentro da sua singularidade. Mas na realidade, os fluxos informacionais tornam os humanos

¹⁶ Consultado em http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/william_gibson.html, no dia 20/04/2009.

¹⁸ Ver Dino Karabeg em <http://folk.uio.no/poly/addiction-paper.pdf>, pág. 9, Consultado em 21 Abril de 2009.

metaestáveis, à procura da estabilidade mas sempre envolvidos em processos constantes de individuação.

Sinteticamente, entendemos que as dimensões espaciais, temporais e aditivas são transversais a toda a galáxia digital, indo ao encontro da ideia de que estas três dimensões explicativas são fundamentais para perceber o impacto dos softwares sociais digitais nos processos de individuação dos jovens.

2. Entre o ver e o olhar: a emergência de uma ‘Percepção Cyborg’

Actualmente, para além de percebermos que a palavra de ordem é a informação, entendemos que a imagem é também fulcral nos dias de hoje. As imagens que saem dos vários locais do nosso quotidiano, como por exemplo do ecrã da televisão, do ecrã do computador, da tela do cinema, do visor do automóvel, etc., são constantes no nosso quotidiano. Só para termos um número elucidativo da presença das imagens no quotidiano, e porque é importante realçar o papel dinamizador dos *media* digitais na expansão da imagem no dia-a-dia, o famoso software social ‘Facebook’ anunciou que ultrapassou a marca de 10 biliões de fotos hospedadas nos seus servidores, número superior a repositórios dedicados à fotografia na Internet. Este software social informou também que o tráfego dedicado às fotos chega a picos de 300 mil imagens vistas por minuto, que soma um total de 15 biliões de fotos vistas por dia. A estes números podemos juntar a tendência de crescimento do número de fotos gráficas e imagens construídas desde 2007. Num artigo publicado pela TechCrunch, em Novembro de 2007, foi confirmada a marca de 2 biliões de fotos no Flickr, do Yahoo. Já nesse ano o Facebook possuía 4,1 biliões de imagens enviadas aos seus servidores¹⁸.

A percepção visual de imagens é, por isso mesmo, uma das funções com maior responsabilidade na captação de informação nesta era. Só para exemplificar bem esta realidade, em tarefas como o exercício da condução ou na assistência a um qualquer programa de televisão ou na utilização de um software no computador usamos a visão como forma de captar cerca de 90% da informação. Nestas duas tarefas, apenas 10% da informação não é tratada pela percepção visual. Isto confere à percepção visual esta uma importância vital no desenvolvimento humano. Torna-se

¹⁸ Consultado em <http://www.eduardofelix.com/?p=162> em 28/01/2009

assim necessário perceber que, com o crescimento exponencial da era da informação, tudo o que sentimos, pensamos e intuímos está, de certa forma, ligado à inextrincável relação entre a percepção humana e os ecrãs. É o chamado capitalismo conectivo.

Em algumas passagens da sua vasta obra, C. Jung propõe uma ideia interessante: é possível agrupar e 'ordenar' as pessoas de acordo com o seu maior ou menor desenvolvimento nas quatro funções da psique: pensamento, sentimento, sensação ou intuição¹⁹. A categorização de pessoas pelo seu desenvolvimento em função destas quatro funções permitiria assim a criação de tipos psicológicos. Esta tentativa de agrupamento faz lembrar Max Weber quando este fala em tipos ideais. O que separa estas duas visões é a base que suporta a teoria de ambos: Jung 'necessitava' de instrumentos teóricos para a análise psicológica; por sua vez, Weber 'necessitava' de instrumentos teóricos para a análise social. Todavia, ambos tocaram num ponto metodológico que consideramos essencial: tentam sistematizar e agrupar as pessoas para que o entendimento da acção humana fique balizado por pilares fortes e comuns. O que parece estar também implícito em ambos é que a acção humana é movida sob a base da percepção. Ela pode ser vista sob o prisma da percepção dos (cinco) sentidos humanos ou pode ser entendida como percepção sócio-cognitiva, que enquadra as capacidades psíquicas e sociais do indivíduo. No entanto, toda a percepção humana possibilita e acciona o humano, quer seja na sua vertente psíquica e social como na sua vertente orgânica e biológica.

Num estudo efectuado pela Vanderbilt University, em 2008, constatou-se que as imagens mentais, isto é, aquilo que vemos com o olho da mente, influenciam a percepção visual. O autor deste estudo, Joel Pearson, sugere que:

"We found that imagery leads to a short-term memory trace that can bias future perception,". [...] "This is the first research to definitively show that imagining something changes vision both while you are imagining it and later on." "These findings are important because they suggest a potential mechanism by which top-down expectations or recollections of previous experiences might shape perception itself".(Pearson, 2008).²⁰

Este estudo de Joel Pearson vem assim sugerir aquilo que há algum tempo já se pensava: a ideia de que a percepção visual é influenciada pelas experiências anteriores e pelas expectativas que cada indivíduo tem sobre as coisas. Sob esta perspectiva, as ideias de José Gil começam a ganhar toda uma outra importância. Este autor começou por sugerir um alargamento do pensamento em relação à

¹⁹ Consultado em <http://www.scribd.com/doc/6820931/Carl-G-Jung-memorias-sonhos-e-reflexoes> em 21/04/2009.

²⁰ Consultado em <http://www.sciencedaily.com/releases/2008/07/080703145849.htm> em 27/02/2009.

experiência perceptiva quotidiana. Assim, em vez de se falar da percepção como algo apenas coerente e consciente, Gil começa a ter uma visão mais contraditória e múltipla das percepções, considerando-as no limite entre o consciente e o inconsciente (Gil, 1996: 10). Desta forma, é possível estabelecer uma ligação entre o pensamento de Gil e a visão de Jung. Ambos consideram que a acção humana é o resultado da tensão entre o consciente e do inconsciente, sendo que a base desta tensão reside no entendimento das percepções, que é influenciado e 'inflacionado' pelo consciente e pelo inconsciente, isto é, pelo processo de individuação. Assim, as percepções podem ser vistas como impulsionadoras dos pensamentos, sentimentos, intuições e sensações, mas também podem ser entendidas no sentido de influência contrária. Quer dizer, o fluxo de influências é duplo e vai desde a influência das percepções nos pensamentos, sentimentos, intuições e sensações até à influência dos pensamentos, sentimentos, intuições e sensações na percepção.

Um conceito que é lançado por Gil, parafraseando Duchamp, é o conceito de osmose. A osmose reflecte o nosso carácter compulsivo e não consciente (Gil, 1996: 11). Desta forma, a nossa experiência quotidiana é atravessada por estes processos de osmose em que as imagens contêm uma carga inconsciente de sentido, onde a actividade verbal é quase nula (Neves, 2008: 94).

Há uma diferença entre ver e olhar. Pode-se olhar sem ver, mas para ver é necessário olhar. Quer dizer, podemos olhar sem sentido, de forma maciça, sem que haja uma interpretação directa das coisas, de forma pura, mas para ver é necessário olhar e decodificar constantemente a imagem, o cenário. O ver é já uma espécie de vício mental, por vezes carregado de entropia, que focaliza, delimita, organiza e pré-condiciona a percepção (Neves, 2008: 91). Barbaras considera também a percepção como uma acção que constitui a relação mais importante do homem com o seu meio. É uma acção tal como uma actividade, como uma modalidade que tem origem na relação entre um ser vivo e o seu meio e na forma como este entra em contacto com o meio (Neves, 2008: 94).

Portanto, de acordo com estas ideias, concordamos que o olhar antecede o ver, e o ver, de certa forma, baseia-se na consciencialização do olhar. Há aqui, nesta forma de perceber a percepção, uma ideia de fluxo, de rizoma, de emaranhado de tempo e de espaço, e de liquidez fluida, como sugerem Bauman e Deleuze. Mas há também, pegando na psicologia de Jung, um aparente domínio do eu consciente e racional sobre o Self inconsciente, onde o segundo é mais puro e constitui mais a fonte do nosso ser (Jung, 1967). De qualquer forma, em maior ou menor escala, consideramos que todo o ver, porque é antecedido pelo olhar, é o resultado de uma mescla entre o consciente e o inconsciente. Assim, a individuação humana está

sempre presente. Até porque existe um fluxo constante que in-divide e divide o ego do Self. Através deste processo, tal como várias vezes sugere Jung (1967), o indivíduo identifica-se com as condutas e valores encorajados pelo meio, privilegiando também, e bastante, o que está individuado no seu «eu» total, seja na sua máscara (persona) como no seu inconsciente e na sua sombra. As transduções, os agenciamentos e as capturas constantes permitem este constante fluxo entre percepções e individuações. Assim, com esta visão acerca das percepções, auxiliada sobretudo por Jung mas não esquecendo Simondon, Stieglers e outros autores que ensaiaram sobre a individuação, caminhamos no sentido de perceber o sentido da acção humana com base na forte influência do processo de individuação e das suas consequências directas e indirectas nas percepções humanas.

Quando pensamos na individuação e nas percepções, temos também que nos lembrar da importância do corpo na expressão da acção humana. Assim, percebemos que os reptos lançados por Massumi para a emergência de novos modelos de análise social, cultural e semiótica começam a fazer todo o sentido, assinalando o corpo como um dos eixos centrais de análise:

“Although the body has been the focus of much contemporary cultural theory, the models that are typically applied neglect the most salient characteristics of embodied existence — movement, affect, and sensation — in favour of concepts derived from linguistic theory. [...] The body and media such as television, film, and the Internet, [are] cultural formations that operate on multiple registers of sensation beyond the reach of the reading techniques founded on the standard rhetorical and semiotic models” (Massumi, 2002: 2).

De acordo com esta ideia parece estar também Perniola. Este autor considera que o orgânico não anda assim tão separado do inorgânico como era normal considerar no passado. Segundo este autor, com a expansão das novas tecnologias da informação e da comunicação, estamos cada vez mais na presença de mesclas entre coisas orgânicas e coisas inorgânicas. Hoje o ser é uma espécie de cyborg filósofo-sexual, que apresenta uma sociabilidade intrínseca mas não depende da ideia de um centro definido de subjectividade. Somos uma parte de inorgânico com mesclas de orgânico. Dependemos mais das relações de interfaces entre sujeito e «quase coisa» do que entre dois sujeitos (Perniola, 2004: 37). Perniola refere ainda que estamos todos cada vez mais mergulhados numa “mescla entre a dimensão humana e a dimensão «coisal», através da qual, por um lado, a sensibilidade humana se reifica e, por outro, as coisas parecem dotadas de uma sensibilidade própria. [...] Com efeito, o inorgânico não é unicamente o mineral, mas também o cadavérico, o mumificado, o tecnológico, o químico, o mercantil, e o fetiche: também este se materializa, se

transforma em algo de abstracto e de incorpóreo, sem por isso se transformar em qualquer coisa de imaginário ou irreal; assim, por detrás de todas estas configurações do inorgânico opera o paradigma daquilo que é maximamente real e efectivo, e que é o dinheiro [...] envolvendo, com laços inextricáveis, sexualidade, filosofia e economia". (Perniola, 1998: 175).

Todavia, não é razão para olharmos para Perniola com a ideia de que a sua visão é um discurso eufórico da emancipação do ser pós-humano. O que ele refere é que como nos tornamos cada vez mais cibercosmos a navegar no mundo do digital e do virtual, também aprendemos a perceber o nosso corpo como algo mais próximo das arquitecturas electrónicas (Perniola, 2004: 83). Por isso, não existe propriamente uma ameaça do electrónico ao humano. O que é importante é repensarmos a noção da unidade do «eu». Jung dizia, a propósito da questão da unidade, que todos temos um Self universal, que não é uno, mas antes de todos. Em partes do Self, da vertente inconsciente, reside algo que é de toda a humanidade (Staude, 1981: 101-107). Os arquétipos, por exemplo, sendo definidos com base na existência de ideias como modelos de todas as coisas existentes, segundo a concepção de Platão, são a base do ser universal que existe em todos nós. Dentro desta concepção, consideramos que em todas as sensações, pensamentos, intuições e sentimentos dos sujeitos, segundo Jung quando referido por Staude (1981: 101-107), são as bases necessárias para os processos de individuação, existe uma parte universal, que é de todos. Esta visão quase sociológica de Jung vai ao encontro das ideias de Simondon na sua perspectiva de univocidade do ser. O indivíduo, segundo Simondon, é algo que está sempre em constante divisão e individuação. É, por isso, algo que divide e in-divide. Usa, constantemente, o lógico e o não lógico, o racional e o não racional.

Na interacção entre sujeito e computador-ecrã, que é o que nos interessa perceber neste estudo, consideramos que a percepção ganha contornos de uma 'percepção cyborg', que mistura os fluxos de imagens na relação metaestável entre o eu consciente e o self.

Haraway (1991) define 'cyborg' como sendo um ser híbrido, composto por parte de máquina e partes de organismo vivo, uma criatura que vive na realidade social e na ficção. Assim, entende que o mito do cyborg transgride as fronteiras entre ser humano, animal e máquina através de variadas possibilidades de mistura (Haraway, 1991). Segundo este autor: "My cyborg myth is about transgressed boundaries, potent fusions, and dangerous possibilities which progressive people might explore as one part of needed political work" (Haraway, 1991: 154).

Acreditamos, por isso mesmo, que o mundo dos ecrãs, sobretudo o mundo digital, tem um impacto profundo nas percepções. Chamamos-lhe 'percepção cyborg'

porque consideramos que a percepção é também em parte aquilo que Haraway (1991) acredita. O que resulta da interação entre humanos e computadores/ecrãs/software é uma mescla entre ser orgânico (que aparentemente é o homem) e ser inorgânico (que aparentemente é o computador e o seu ecrã). É de realçar, portanto, que a nossa visão sobre a percepção visual humana se baseia na sua divisão em duas partes: o olhar, que é uma percepção pura, nua, crua, infantil, despojada de pré-sentidos e pré-conceitos e longe as ideologias do lado racional; e o ver, que é uma percepção baseada na lógica da racionalidade, e que na interação com os ecrãs interactivos se torna hiperactiva, tensa, metaestável, alucinada, continuamente interactiva entre o ser humano e o ser não humano.

Esta percepção cyborg, que é o resultado da interação entre humanos e computadores interactivos, proporciona tensões entre o ver e o olhar. Há uma mistura inextrincável entre os fluxos e as adições de imagens que proporciona uma relação metaestável entre o eu consciente e o self inconsciente. A fusão entre ambos, ou melhor, a individuação, fecha, tal como sugere Perniola (2004: 31), o humano numa virtualidade diferente, sendo essa virtualidade algo de concreto ou algo de imaginário, algo de actual ou algo de virtual, no entanto nem puramente humano nem puramente tecnológico. Simplesmente cyborg.

É sob esta linha que vamos tentar trilhar, com a ajuda da investigação empírica, as respostas sobre esta questão. É através do impacto do HI5 nas individuações humanas, sobretudo nos jovens, que vamos tentar perceber se esta intuição tem ou não fundamento, sendo privilegiada, na nossa análise, a ideia da emergência de uma percepção cyborg.

3. Maior conexão e risco

As características conectivas do mundo actual e, em particular, do mundo digital e dos softwares sociais, levam-nos a olhar para a conexão como algo central nos fluxos do quotidiano. Esta ideia foi extraída, principalmente, de algumas ideias de Sennett (2001).

A palavra conexão compreende, na sua definição, três atributos fundamentais: relação, vínculo e ligação. No caso da relação estamos a falar num nível relacional psico-físico com as coisas, num nível material ou imaterial; no vínculo estamos a pensar na ligação com o «nós», com o social, no sentido de dependência mútua; no

caso da ligação, estamos a referir o estabelecimento conectivo entre seres orgânicos e inorgânicos. Estas três dimensões da conexão possibilitam processos de individuação. Permitem a individuação entre o material e o imaterial, entre o pessoal e o social e entre o orgânico e o inorgânico. A ligação ao «nós» geral, num sentido de dependência ou independência, é excêntrica e tende a criar uma imensidão de diferentes processos de individuação. Sennett refere, por exemplo, que existe uma certa corrosão de carácter nos indivíduos quando os laços são conotados com a insistente ideia de que existem dependentes e independentes nas relações, e que são os independentes que sustentam relacionalmente os dependentes (Sennett, 2001: 213-214). Neste sentido, a existência de laços relacionais conotados com o binómio dependência/independência serão determinantes para os processos de individuação 'conectivos' dos jovens.

Este autor refere ainda que as dificuldades de confiança, geradas por laços tendencialmente mais frágeis, geram, sobretudo, dois efeitos: ou a confiança tende a ficar completamente ausente ou então a suspeita acerca dos outros tende a ser mais activa (Ibid.: 216). No entanto, o perigo, no mundo digital, nem é mais acentuado nem reside tanto nas relações com dificuldade de obtenção de confiança 'a priori'. Pelo contrário, pensamos que por vezes ele espreita em qualquer circunstância, até mesmo nos laços que aparentemente são mais fortes.

O mundo digital, e dos softwares sociais em particular, é característico porque é atravessado pelo rizoma de tempo e espaço. A compressão do espaço e do tempo que as suas características conectivas têm permitem emaranhar e juntar o social num elemento só. A própria definição de software social retrata bem a ideia de compressão espaço-temporal:

"[o software social] permite às pessoas encontrarem-se, ligarem-se ou colaborar através de uma discussão mediada por computador formando comunidades on-line. Em sentido alargado, este termo pode englobar medias antigas, tais como listas de distribuição, mas alguns restringem o seu significado a géneros mais recentes de software como os blogues e wikis.²¹

Esta permissão, facultada pelos softwares sociais, que permite ligar, conectar e agendar um encontro na rede digital, seja ela o Messenger, o hi5, o Netlog ou outros, permite comprimir o espaço e o tempo numa só dimensão. As redes sociais existentes no digital sofrem, precisamente, o efeito da configuração permitida por um tempo-

²¹ Esta definição está em http://www.masternewmedia.org/pt/colaboracao_on_line/software-social/software-social-o-que-e-e-qual-impacto-nas-pessoas-e-organizacoes-um-relatorio-da-australian-flexible-learning-framework-parte-i-20070524.htm e foi visualizada em 14 de Abril de 2009 (21:24 h).

espaço «rizomático», fluido e líquido. Para exemplificar esse efeito refiro as convicções de Walter Powell, quando citado por Sennett. Este repara que os arranjos e as formas da rede são mais decomponíveis ou redefiníveis (como por exemplo excluir ou promover alguém da rede social ou institucional torna-se mais simples e imediato) (Ibid.: 36). Assim, os anteriores “fortes laços sociais como a lealdade deixaram de ser [tão] convincentes” (Ibid.: 38). As redes de malha frouxa, pelo menos na estrutura institucional moderna, tornaram-se mais benéficas (Idem, Idem: 38). Neste sentido, as conexões tendem a ser mais selectivas e electivas, como sugere Singly (2006).

Para reforçar ainda mais esta ideia de compressão espacial e temporal, é importante referir um artigo publicado por Matt Rictel, a 6 de Abril de 2008, no New York times digital, onde são retratados alguns casos de blogger’s profissionais. Matt refere que esta classe profissional tem sido alvo de:

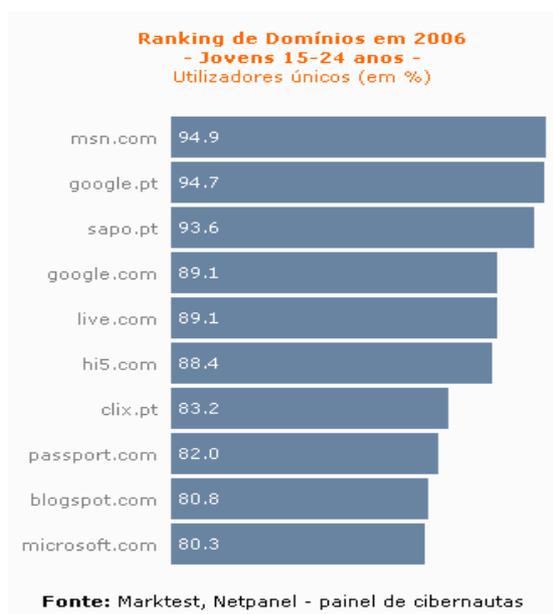
“There are growing legions of online chroniclers, reporting on and reflecting about sports, politics, business, celebrities and every other conceivable niche. Some write for fun, but thousands write for Web publishers — as employees or as contractors — or have started their own online media outlets with profit in mind. (...)One of the most competitive categories is blogs about technology developments and news. They are in a vicious 24-hour competition to break company news, reveal new products and expose corporate gaffes”.²²

Esta ideia de compressão temporal e espacial, compressão movida pela necessidade de estar à frente no tempo, quer das notícias quer dos produtos e da exposição de outros bens de forma temporal mais curta, obriga a constantes conexões que tornam a concepção tradicional do tempo desactualizada. Não é para amanhã que as coisas se fazem. É para hoje, para o instante. Mas daqui a meia hora tudo pode mudar, e as conexões para ir buscar o essencial do que se pretende mostrar mudam também. As conexões a que o mundo digital obriga, para realizar as constantes actualizações, permitem uma reconfiguração da divisão tradicional do tempo e do espaço. A compressão espacial tem também que ver com o impacto da internet nas sociedades fluidas. A Internet envolve milhares de redes, de laços, de pessoas, de máquinas, de programas, de textos, de imagens, comprimindo tudo isso num espaço comum. Esta mistura entre quase humanos e quase objectos promove uma mistura em novos formatos híbridos (Urry, 2003: 63).

Em relação aos vínculos sociais, Sennett refere que o carácter sofreu um desvio. Ele refere que nas gerações anteriores era notória a entrega à família e à vida

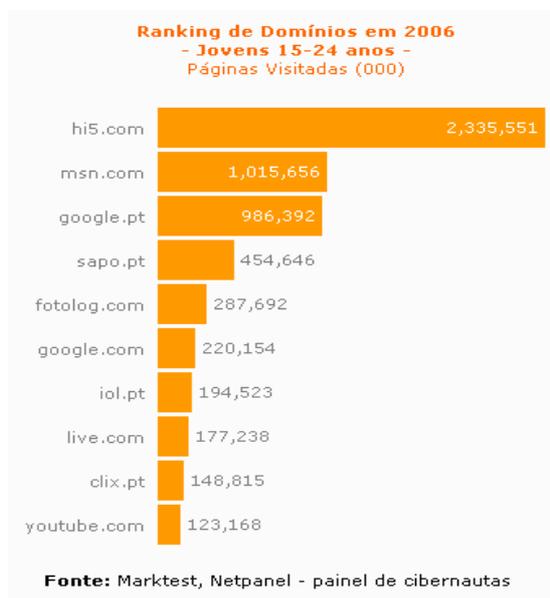
²²Consultado em http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06sweat.html?_r=3&pagewanted=1 em 27/01/2009.

familiar. Todos a entendiam porque todos estavam presentes. Actualmente, os mais novos não conseguem perceber muito bem onde está a entrega na vida das gerações activas actuais, pois as palavras de ordem agora são, mesmo no seio familiar, trabalho de equipa e discussão aberta. A autoridade e a orientação deixaram de ser hoje tão vincada como no passado (Sennett, 2001: 39). De acordo com esta ideia, a entrega à conexão relacional passou a ser menos percebida, no entanto mais intensa. Os dados do Instituto Nacional de Estatística revelam que hoje os jovens passam mais tempo em casa, no quarto junto ao computador, televisão ou videojogos. O deslocamento da antiga 'lareira familiar' (que era a televisão) para a Internet existente no quarto reforça a confusão da entrega conectiva. Também de acordo com os resultados do estudo Netpanel da Marktest, os jovens entre os 15 e os 24 anos são os maiores consumidores de internet. O tempo despendido pelos jovens neste meio superou os 115 milhões de horas, uma média de 135 horas 46 minutos por utilizador. Estes números indicam que cada jovem desta faixa etária passou uma média de 22 minutos por dia a navegar na internet em sua casa. Na lista de domínios mais visitados pelos jovens, o msn.com ocupa o primeiro lugar, com 94.9% de utilizadores únicos, seguido do google.pt, com 94.7% e do sapo.pt, com 93.6%.



Em páginas visitadas, lidera o hi5.com, com 2,3 mil milhões de visualizações, seguido do msn.com, com mil milhões e do google.pt, com 986 milhões. Os jovens

portugueses visualizaram um total de quase 15 mil milhões de páginas em 2006, uma média de 17 647 por utilizador.²³



No entanto, de acordo com Castells, o crescente número de e-mails enviados, a exponencial utilização do telemóvel como meio de conexão familiar e o aumento de utilizadores em softwares sociais tem crescido a um ritmo vertiginoso, permitindo uma ligação em tempo real entre o indivíduo e a sua rede familiar e relacional (Castells, 2007).

Uma outra tendência vai no sentido da existência de uma lógica forte de curto prazo. Como o mundo actual é baseado no princípio da lógica temporal curta, com redes e laços tendencialmente mais frágeis, sem grande longevidade, os sentimentos de pertença e de identidade aos grupos são, também eles, mais frágeis, mais ilegíveis (Sennett, 2001: 103). Esta adição da ideia de curto prazo, que parece também passar para a dimensão das conexões, é fruto da individuação da lógica de adição de que fala Karabeg²⁴. Como no mundo digital estamos constantemente a adicionar, em fluxos constantes, coisas, como amigos na rede, imagens novas, ideias, lógicas, etc., perdemos um certo controlo das nossas conexões. Essa constante adição origina processos de individuação, por vezes conscientes e por vezes sem controlo, que vão no sentido de reforçar a lógica do curto prazo, porque a incomensurabilidade dos dados assim o obriga.

²³ Estes dados foram recolhidos no site <http://www.marktest.com/wap/a/n/id~ed4.aspx>, em 15/03/2009.

²⁴ Consultado em <http://folk.uio.no/poly/addiction-paper.pdf> em 15/10/2008.

A individuação humana e social da conexão – seja de um sentido relacional, vinculativo ou ‘de ligação’ – é constante e moduladora. Os softwares sociais permitem todos estes sentidos conectivos, pois estes possibilitam a relação entre material e imaterial, o vínculo entre o pessoal e o social e a ligação entre seres orgânicos e inorgânicos.

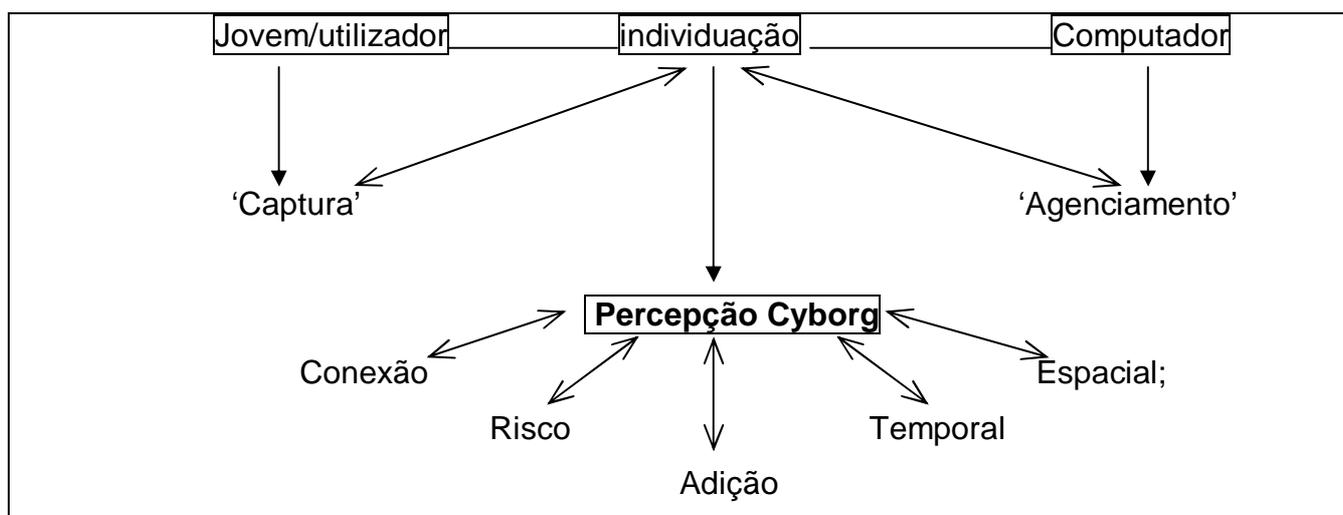
Por outro lado, concordamos também com a ideia de que a ‘assumpção ao risco’ deixou de ser, há já algum tempo, uma característica apenas daqueles que andavam em terrenos economicistas capitalistas, do risco e da aquisição ou venda, passando para todas as outras dimensões da vida. (Ibid.: 135). A propensão para a mentira nos ambientes digitais, tal como concluiu a pesquisa de Terri Kurtzberg, é uma forma de desmascarar esta tendência para o risco. Ainda que nas interações via internet quanto mais estreitas as relações entre os usuários de e-mail menores as suas mentiras, a verdade é que a propensão para a mentira é maior do que nas interações face a face. A assumpção dos riscos relativos à mentira é, por isso mesmo, maior. Por outro lado, a existência de um encarar com naturalidade a mentira pelo correio electrónico, ou por outras vias digitais, é um sintoma de uma maior convivência com o risco que a mentira arrasta.

Sennett alarga esta visão acrescentando que “o risco torna-se uma necessidade diária suportada pelas massas” (Sennett, 2001: 125). Neste sentido, o risco é definido como sendo algo que se (re) entende, como algo que deixa de viver de uma forma para viver sob outra condição, definido sob uma lógica de renascer para uma outra função. Tem, por isso, um carácter flexível e ao mesmo tempo um carácter expansionista. Pode-se então considerar que a galáxia Internet e, numa perspectiva mais global, “o mundo digital”, são espaços de risco, de reconversão e de oportunidade. No mundo digital arrisca-se a negociar, a relacionar, a informar e, conseqüentemente, a individuar constantemente.

Os softwares da Internet, tal como o hi5, são espécies de instituições porque uniformizam as maneiras de estar, de ser e de agir dentro desse contexto. E tal como as restantes instituições, estas possibilitam os riscos, permitindo fluxos constantes nos movimentos sociais. Assim, “O risco torna-se normal e vulgar” (Ibid.: 125). Assim, “a decisão de partir, de arriscar, já parece uma consumação” (Ibid.: 135). Na nossa perspectiva, à luz de Jung e Simondon, a decisão de partir e de arriscar não é apenas uma consumação. É também uma individuação.

A flexibilidade que o risco comporta manifesta uma ideia interessante: a tolerância para com a fragmentação. A crescente lógica de curto prazo motivada pela globalização e pelos fluxos vertiginosos dos produtos, das informações, dos mercados e das opiniões, ou inversamente a ausência do sentido longo prazo, gera no homem

uma forte capacidade de se adaptar, e vergar, aos diferentes ventos. O homem moderno destrói o que acabou de fazer para reconstruir algo melhor, mais evoluído, mais individuado [isto dizemo-lo nós], tendencialmente melhor. Por isso mesmo, tolera bem a fragmentação, inclusive a capacidade de se desligar com o passado (ibid: 95). Também a tendência expansionista, gerada pelo fluxo digital, está de acordo com a matriz flexível do homem digital, uma vez que este se verga, se reconstrói, alarga os horizontes, expandindo-se com as próteses cibernéticas (Neves, 2006).



Esquema de orientação

4. Perspectiva metodológica adoptada

A estratégia metodológica deste estudo passou por duas fases distintas: a primeira consistiu em recolher informações dos principais jornais portugueses (Jornal de Notícias, Diário de Notícias, Público e Correio da Manhã), de todo o ano de 2008; a segunda consistiu em entrevistar jovens utilizadores do HI5.

A primeira fase, fase de recolha de dados nos principais jornais portugueses, resultou da participação no estudo “Imagens da Infância - discursos mediáticos sobre as crianças em risco”²⁵. A nossa participação neste estudo consistiu, entre outras tarefas, em recolher todas as notícias acerca de crianças e jovens dos quatro principais jornais portugueses no sentido de mostrar a representação social da infância. Neste estudo as notícias foram recolhidas tendo por base a existência das

²⁵ projecto de investigação científica, financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, com a designação “Imagens da Infância - (FCT) - PTDC/CCI/64130/2006.

seguintes palavras-chave: criança, menino/a, bebé, rapaz/rapariga, recém-nascido, menor(es), adolescente, jovem, filho/a, filhos/as, aluno/estudante, infância/infantil, pediatria/pediátrico/a, puericultura, neonatologia/neonatal. O público-alvo deste estudo variava dos 0 aos 18 anos. A informação recolhida para o “Imagens da infância” tinha uma categoria chamada de “Conteúdo Temático”. E dentro desta tinha, entre outras, uma variável que classificava a notícia como sendo pertencente aos *média*. Ou seja, todos os assuntos relacionados com os *média* sobre crianças eram classificados no item “*media*”.

Conteúdo Temático da Notícia	Frequências	%	% válidas	% acumuladas
Políticas e medidas sociais	194	3,2	3,2	3,2
Saúde, alimentação	598	10,0	10,0	13,3
Segurança	777	13,0	13,0	26,3
Família	451	7,5	7,5	33,8
Educação, escolaridade	620	10,4	10,4	44,2
Lazer, cultura e desporto	363	6,1	6,1	50,2
Media	130	2,2	2,2	52,4
Relações e conduta social	1056	17,7	17,7	70,1
Justiça	1772	29,6	29,6	99,7
Pobreza	16	0,3	0,3	100,0
Total	5977	100,0	100,0	

Tabela 1. Frequências e percentagens dos artigos recolhidos por conteúdo temático (Imagens da infância - PTDC/CCI/64130/2006).

Resultou daqui considerarmos alguns dos dados categorizados como “*média*” objecto de análise. Contudo, a forma como os iríamos escolher deveria obedecer a critérios científicos. Assim, aplicamos a técnica aleatória de escolha de notícias. O número total de artigos recolhidos referentes ao conteúdo temático “*média*” foi de 130 (ver Tabela 1).

Como só nos interessava fazer uma análise de conteúdo dos temas, e só de alguns casos da categoria “*média*”, colocamos um critério de selecção: escolhemos apenas os artigos com as seguintes palavras-chave: “HI5”, “Cyber” e “Internet” (Net).

Consideramos também importante salientar a forma como estes artigos eram considerados como pertencentes ao conteúdo *média*, e a todos os outros conteúdos temáticos. Só eram contabilizados como pertencentes ao conteúdo *média* se a situação não envolvesse outras dimensões, como situações de Justiça, de segurança, de relações e conduta social, etc. Resultaram daqui 31 notícias espalhadas pelos 4 principais jornais portugueses (Jornal de Notícias, Correio da Manhã, Diário de

Notícias e Público). Como era preciso tratar essa informação, dividimos os 31 artigos por dois grandes grupos de artigos, que chamavam logo à atenção: o grupo dos artigos constituídos por informações provenientes de estudos científicos ou explicações acerca de uma ou várias componentes das palavras-chave; o grupo dos artigos que eram o resultado de comportamentos, atitudes ou situações motivadas pelo mundo digital, onde se incluíam os temas das palavras-chave.

Resultaram daqui dados curiosos que nos permitiram trabalhar de forma ordenada. Encontramos 15 casos de artigos a evidenciar estudos/explicações acerca do mundo digital e 16 artigos a relatar acções humanas motivadas por esse mesmo. E com esta divisão, uma outra divisão interna em cada um dos dois grupos ficou evidente: no caso do grupo de artigos baseados em estudos/explicações, construímos uma distinção que se aparentava óbvia e que permitiu dividir estes em: artigos baseados em estudos/explicações de génese qualitativa (6 casos) e artigos baseados em estudos/explicações de génese quantitativa (9 casos); no caso do grupo de artigos que relatam acções humanas motivadas pelo mundo digital consideramos que seria benéfico introduzir o critério de “Conotação da notícia”, que nos possibilitou dividir estes 18 artigos em: conotação negativa (9 casos), conotação positiva (4 casos) e conotação neutra (3 casos) (ver tabela 2).

Artigos dos jornais					
Estudos/explicações			Relatos /acontecimentos		
15		16			
qualitativos	quantitativos	Negativos	Neutros	Positivos	
6	9	9	3	4	
total					31

Tabela 2. Divisão dos artigos recolhidos

É a partir desta reordenação de dados que a análise transversal e resumida, retirando apenas o essencial para confrontar com as entrevistas, começa a ser feita. A recolha e análise simples destes dados servem para reforçar e orientar algumas questões levantadas pelos jovens na fase das entrevistas. Acerca dos artigos só foi realçado aquilo que realmente nos interessava para o nosso estudo.

A segunda fase, a fase das entrevistas, foi a base da sustentação empírica, onde a análise do discurso teve um papel preponderante. As entrevistas foram entrevistas semi-directivas, realizadas a 9 utilizadores frequentes de hi5, com idades

compreendidas entre os 16 e os 23 anos. As entrevistas foram feitas a grupos de três indivíduos, onde todos os entrevistados possuíam um computador com ligação à internet e em permanente ligação *in loco* com o HI5. No fundo, pretendia-se com estas duas técnicas de recolha de dados responder à questão: como é que a interacção entre computador/ecrã e indivíduo faz emergir uma percepção cyborg?

A análise destes dados permitiu o cruzamento constante entre o conteúdo dos artigos e o conteúdo das entrevistas.

II PARTE

Jovens, internet e hi5

Capítulo I

Jovens e computadores

Introdução

Ao folhear por curiosidade, e por acaso, um livro-guia informático (“Second Life. O guia Oficial”), encontramos uma afirmação curiosa do seu autor, Philip Rosedale. Este afirma, no prefácio, que “desde garoto me interessava por formas de manipular o mundo à minha volta, tão cheio de coisas: sempre havia algo que eu desejava mudar, adicionar ou criar a partir do que havia ao meu redor. Para mim era mágico ter o mundo mudando de forma por causa das minhas ideias. (...) Um dos meus objectivos era dar a todos a possibilidade de usar essa magia” (Rosedale, 2007: IV).

Quando Rosedale, ou outros criadores deste tipo de softwares, tiveram estas ideias, quiseram mesmo impor uma vontade humana já muito antiga. A vontade de mudar, de adicionar ou de criar um novo mundo de acordo com as ideias aparentemente individuais tem sido o prato forte dos intentos da humanidade. A magia de que Rosedale fala, a magia de mudar em função das nossas ideias, possibilita de certa forma essa acção aos utilizadores dos diferentes tipos de softwares informáticos. O que Rosedale não previu, bem como os criadores dos restantes softwares, foi o impacto que esses softwares sociais têm na expressão da acção humana.

Os jovens, sendo os maiores utilizadores destes sistemas, são os que mais experienciam esta ‘magia’. Mas são também os que mais sentem a necessidade de mudar, adicionar ou criar um novo mundo em seu redor. É esta magia, que possibilita aos jovens alcançar e materializar muitos desejos e intuições, que faz da galáxia internet no geral, e também dos softwares sociais no particular, como por exemplo o caso do hi5, todo um novo mundo com implicações na (re)ordenação e na (re)organização da actividade humana. A descrição da fusão entre jovens e computadores/ecrãs irá mostrar algumas das transformações despoletadas por esta ‘magia’.

1. Os jovens e os seus actos

Num artigo do Jornal de Notícias, o psicólogo Jorge Santos refere que a internet “fragmenta o mundo, mas comparado com meios mais clássicos não deixa de ser uma plataforma mais interessante do ponto de vista da aprendizagem” (Jornal de Notícias, 28/09/2008). Por seu turno, Albertino Gonçalves, Sociólogo da Universidade do Minho, constata nesse mesmo artigo que até nos filmes “as personagens mais humanas já são muitas vezes as máquinas” e que na relação entre humano e computador ou videojogo existem casos onde se “perde a noção de tempo e do espaço. Parece quase um cyborg ligado a uma máquina para trabalharem em conjunto” (Jornal de Notícias, 28/09/2008).

Albertino Gonçalves refere ainda que “os computadores são meios que influenciam a maneira de ver e viver o mundo”. A sociedade mudou radicalmente a forma de raciocinar e de sentir através da imprensa e sobretudo do ecrã de televisão e do cinema. Este sociólogo sublinha que “com a televisão passou a favorecer-se o instantâneo, a visão fragmentada(...). O computador faz isso e muito mais. “(...)Tem muito mais potencial para mudar as mentalidades” (Jornal de Notícias, 28/09/2008).

Estas duas visões demonstram que com a introdução do computador no quotidiano assistimos a uma alteração significativa no modo de viver e sentir o mundo. Os pensamentos, os sentimentos, as sensações e as percepções estão em mudança com a crescente introdução do mundo digital em tarefas do quotidiano. Podemos então começar por pensar que nunca como hoje estivemos tão facilmente conectáveis. Através dos computadores, existe a sensação de que nunca estivemos tão próximos uns dos outros. Esta é, talvez, uma das grandes alterações provocadas pelos computadores na forma de ver e viver o mundo. As lógicas da proximidade, do instantâneo, do facilmente fragmentário, estão como nunca enraizadas na nossa forma de ver e sentir o mundo.

Esta percepção da tendência para a fragmentação do tempo e do espaço, do privado e do público, do correcto e do incorrecto, é ao mesmo tempo saudável mas paradoxalmente nefasta. O artigo do Correio da Manhã (12/08/2008) é um exemplo da influência do produtos digitais no comportamento humano. O Jogo ‘Grand Theft Auto IV’, nos EUA, influenciou 3 jovens, entre os 15 e os 16 anos, e levou-os a incendiar carros com cocktails molotov. Tal como é normal neste jogo virtual, os jovens incendiaram carros. Só que isto não foi um jogo. Os jovens fragmentaram o espaço e actualizaram esse comportamento no exterior. E essa fragmentação foi também uma fragmentação na percepção. Foi todo um processo que provocou uma certa ilusão

perceptiva, uma alucinação colectiva, que os levou a experienciar o virtual no actual, levando-os a estes actos de vandalismo. A 'magia' possibilitada pelo mundo cyber, aquela que Philippe Rosedale descreveu, foi neste caso alvo de uma tentativa de transposição para o exterior. Tudo não passou de uma ilusão perceptiva das diferentes realidades.

Um artigo que nos leva a pensar na existência de uma ilusão, de uma ilusão de conteúdos puros como referiu McLuhan (1969), é um artigo do Jornal de Notícias de 24 de Novembro de 2008. Este artigo evidencia a fusão entre o indivíduo e o computador/ecrã, criando uma lógica de dependência forte. Uma das ideias apontadas neste artigo por alguns investigadores, sobretudo franceses, é a de que os meios electrónicos como a TV e a internet criam robôs. A ideia de que um robô gera outros robôs. Tal como McLuhan, vinga neste artigo a ideia de que os conteúdos electrónicos funcionam como sedativos, com efeitos visuais de caleidoscópios que podem gerar hipnose, zombies hipovigilantes. A facilidade possibilitada pela conexão permite criar a simplista ilusão do fácil, do rápido, do sempre acessível. O fácil é sempre antagonista do difícil. O rápido é antagonista do lento. O acessível é antagonista do inacessível. Estas três características aparentes andam usualmente coladas ao positivo, ao útil, ao produtivo. O que é facilitador é aparentemente positivo. Todavia, quando a sensação geral é de positividade, utilidade e acessibilidade, grandes perigos se encontram por detrás de um estado de espírito hipovigilante. Tal como parece sugerir este mesmo artigo, parece haver um certo estado hipnótico causado pela individuação desta aparente ausência de risco. A hipnose é no sentido do que sugere McLuhan (1969): é ilusória de conteúdo puro. E a ilusão de conteúdo puro diminui os níveis de vigilância da percepção. Por isso, aquando da interacção entre indivíduo e galáxia internet a percepção do perigo é frágil, ilusória, pouco vigilante. Esta ilusão, provocada pela ausência de perigo no espaço em que decorre a interacção, ganha contornos perigosos quando mal compreendida. Nuno Magalhães sugere que os riscos "muitas vezes são silenciosos porque a utilização é feita na privacidade do quarto, num ambiente íntimo que pode ser aproveitado por pessoas com más intenções" (Diário de Notícias, 09/07/2008). O caso do André, jovem de 17 anos que combinou um encontro com um rapariga pela Internet, é um bom exemplo deste perigo anónimo e discreto. O encontro marcado aparentemente era com uma rapariga mais ou menos da mesma idade. No entanto, afinal era um homem que estava por detrás do ecrã, e que no encontro face-a-face o agrediu sexualmente (Diário de Notícias, 09/07/2008).

Um outro artigo do Público refere, por seu turno, que os jovens portugueses atribuem maior valor à internet e ao telemóvel do que à televisão. A atribuição do valor baseia-se numa lógica de evidência utilitária (Público, 18/09/2008). A maior utilidade

atribuída à internet e ao telemóvel é o resultado de uma maior notoriedade geral do mundo digital interactivo. A notoriedade espontânea, neste caso evidenciada pelos jovens, reflecte o conhecimento e a memorização sobre um determinado assunto (Lopes, 2007: 206). Se um em cada cinco jovens acede ao hi5, isso explica, por exemplo, os grandes níveis de notoriedade acerca dessa galáxia digital. Por isso mesmo, as possibilidades de conexão entre pares são enormes e os jovens percebem isso. Passar horas em conversação nos softwares comunicativos, sem custos adicionais, com a simplicidade de um clique, possibilitando a troca e criação de fotografias, de vídeos, de blogues, de vários tipos de informação, etc., seduz os jovens.

Célia Quico sugere mesmo que “Os jovens usam estes meios como forma de potenciar a sociabilidade. O uso da tecnologia não vai isolá-los” (Público, 18/09/2008). Subentende-se, nas suas palavras, que o contrário do isolamento será um maior índice de conexão. O estudo da Microsoft parece estar de acordo com esta posição. Segundo as suas conclusões, o mundo está a 6,6 intermediários de distância, sendo que isto só é possível graças ao impacto da internet em quase todo o planeta. Há 40 anos, Stanley Milgram concluía que as pessoas estavam a seis graus de distância, sendo que cada grau representava um intermediário. Os resultados obtidos pela Microsoft Research comprovam hoje essa realidade (Jornal de Notícias, 07/08/2008). No entanto, há 40 anos atrás não existia a galáxia internet. Ainda que seja de considerar que há 40 anos poderíamos estar ligados por seis ou sete intermediários, a verdade é que essa ligação não se processava de forma tão rápida, eficaz e conectiva como actualmente.

Este aumento conectivo alastra-se a todas as dimensões da acção humana. As potencialidades de conexão dos mundos digitais são de tantas ordens que possibilitam interacções, conexões e oportunidades curiosas. Os softwares que possibilitam conversação estabelecem ligações que variam desde o acesso ao conhecimento (tirar dúvidas escolares por internet) até à conexão com os grandes ídolos. O artigo do Diário de Notícias (24/08/2008) é um bom exemplo dessa possibilidade oferecida. Quantos são os jovens portugueses que querem falar com as suas estrelas dos Morangos com açúcar? Quais seriam as possibilidades das pessoas, no passado, de se conectarem com outras pessoas, sobretudo as mais mediáticas?

É precisamente a percepção desta possibilidade, a percepção de conexão, que é individuada constantemente nas interacções entre os indivíduos e os computadores e seus softwares. Mas não são apenas os jovens que se apercebem destas potencialidades. A campanha da Ford, que consiste num ‘reality show’ virtual onde quem tiver mais amigos vence, é um outro exemplo excelente da percepção conectiva

(Público, 22/08/2008). Os indivíduos do Marketing da Ford parecem conhecer bem a dimensão e a importância do hi5 na vida das pessoas. Por isso, a estratégia de se juntarem à comunidade de utilizadores de hi5 não é inocente. Oferecer prémios a quem tiver adicionado o maior número possível de amigos virtuais e, para isso mesmo, manter o hi5 actualizado demonstra a existência de uma visão baseada numa perspectiva conectiva. No fundo, a mensagem seria algo como: mantenham actualizados os vossos hi5, isto é, a vossa vida virtual deve estar bem activa para se poderem conectar com os restantes indivíduos virtuais. Como a capacidade conectiva do hi5 é enorme, a publicidade da Ford fica garantida e angaria certamente novos adeptos. Por isso, esta percepção está muito para além de uma intenção puramente publicitária. É, antes de mais, uma percepção do impacto baseada numa inteligência social acerca da realidade digital e, por isso mesmo, é uma percepção do sistema, da forma de conexão, da existência de fusão entre homem e máquina. É também oportuna no sentido em que agrega o tempo e o espaço numa só dimensão. O espaço e o tempo da mensagem que quer ser passada pela Ford vai no sentido de usar os fluxos rítmicos da galáxia Internet para se difundir, e por isso de se individualizar. Comprimir o tempo e o espaço num emaranhado como o é a internet só traz benefícios para romper a barreira dos limites espaciais e temporais. É uma acção publicitária sem lugar nem tempo definido. É, por isso, uma acção sem os limites do humano mas com as potencialidades de um mundo cyborg.

Um outro exemplo, que nos mostra a existência de uma percepção geral conectiva, é o caso da maratona de 24 horas de tecnologia (Público, 15/11/2008). Quando os organizadores desta maratona decidiram organizar este evento já tinham a noção, ainda que implícita e inconscientemente, de que a mensagem se iria alastrar numa rede conectiva. Fazer da tecnologia uma espécie de paródia que concentra massas, seja num lugar definido ou espalhada em rede, faz parte da percepção conectiva de todos os utilizadores da galáxia internet. Concentrá-la num lugar apenas, como é o caso desta maratona, é tentar dar um sentido de territorialidade àquilo que é entendido por todos como algo sem territorialidade.

A galáxia internet tem também como característica comum a ideia de anonimato. É no anonimato que se escondem os criminosos mas é também no anonimato que se arriscam grandes lances, como comentar no hi5 acerca de temas polémicos ou comercializar fotos pornográficas por este mesmo software. A sensação de anonimato leva a uma certa ideia de impunidade e de tolerância. Como os computadores funcionam como próteses aparentemente anónimas, aparentemente sem rosto e sem identidade, tendem a produzir capturas de sensações de impunidade e tolerância. Esta tendência, que a galáxia internet transmite, tem tanto de perigosa

como de útil. O caso do Advogado e socorrista que se faziam passar por jovens para conseguir convencer as crianças a despirem-se em poses de cariz sexual no HI5 demonstra o lado perigoso (Correio da Manhã, 29/09/2008). Todavia, o facto destes dois indivíduos sofrerem também da ilusão de ausência de risco levou-os à prisão. A comercialização dessas imagens de cariz sexual pelo hi5 permitiu à polícia aceder à identidade destes dois criminosos. Os hackers que acederam aos sistemas informáticos da Nasa estavam imbuídos deste espírito de ausência de risco. No entanto, foram apanhados pelas autoridades (Correio da Manhã, 18/11/2008). O lado positivo da acção destes hackers foi o de revelarem lacunas no sistema de acesso e segurança informática à maior agência espacial do mundo.

Um dado curioso, que nos merece a atenção, tem a ver com o estudo relatado no artigo do Correio da Manhã (29/07/2008). Neste estudo foram analisados 3,6 milhões computadores, pela universidade de Coimbra e o Instituto Pedro Mendes. A conclusão do estudo revela que o nível de segurança da internet portuguesa é preocupante. Mas aquilo que mais nos intriga não é propriamente o facto do nível de segurança ser baixo. O mais paradoxal é que os responsáveis do estudo utilizaram uma escala com apenas 4 níveis de análise (aceitável, perigoso, muito perigoso e caótico), sendo que apenas um dos itens é positivo. Isto significa uma de duas coisas: ou os dados do estudo apenas encontram um nível positivo e três negativos; ou o estudo foi já construído a pensar na ausência de níveis bons ou muito bons de segurança. De uma forma ou de outra, é sugerido por um dos grandes responsáveis do estudo que o nível de segurança nem é assim tão negativo quanto seria de esperar. Isto demonstra que está agenciada a ideia de que não são possíveis grandes níveis de segurança na galáxia internet. É como se uma grande dose de risco fosse uma inevitabilidade de todos os seus utilizadores. É uma fatalidade que parece estar bem impregnada nas ideias e nas percepções acerca da galáxia internet. E essa inevitabilidade parece ser possuidora de um grande poder simbólico, pois passa despercebida a todos os que lhe estão sujeitos, como neste caso pelos responsáveis por este estudo. Por isso o risco está integrado, individuado, na percepção sobre o mundo digital. E por isso mesmo o risco é uma característica da percepção interactiva, isto é, da percepção cyborg.

O risco é uma viagem, um novo renascer em si próprio. E a viagem em risco nunca é algo de definido. Um artigo do Público (03/06/2008) revela que cerca de 41,4% usam a internet sem objectivos concretos. Compreende-se aqui o concreto como algo definido, passível de ser estruturado, ou o resultado de uma estruturação. Se não há algo definido nas buscas na internet, se não há um objectivo aparentemente lógico, isso significa que a 'viagem' não tem também nem tempo nem

espaço definido. E não existir tempo nem espaço definido significa existir o princípio da aleatoriedade, da livre escolha, e por isso da liberdade. Mais uma vez constatamos que a acção humana parece ser o resultado de uma alucinação e uma ilusão colectiva e consensual, como sugere William Gibson. Parece que o entendimento humano não consegue vislumbrar o objectivo de determinadas acções. Vaguear por um não lugar sem lugar e sem tempo parece o resultado de um apelo mágico, mas obrigatório. Para atestar esta realidade, atentemos ao que nos disse a Andreia:

“Às vezes no fim-de-semana não tenho Net e vou para o café com os meus tios só porque quero ver se, sei lá, se comentaram [o hi5] ou qualquer coisa. Só vou mesmo com eles para ver se tenho mesmo alguma coisa no hi5. Se não for acho que nem fico bem” (Andreia, 18 anos).

Há aqui, nestas declarações, algo de indefinido, de “sei lá...”. É este sei lá, esta consciente hipnose, que gera toda uma nova percepção cyborg que nem é completamente humana nem é completamente tecnológica. Este sei lá tem intuição e sentido racional, mas o objectivo e o propósito é aberto, indefinido, ao mesmo tempo conectivo mas também aditivo e arriscado. O “qualquer coisa” é arriscado, pode ser tudo, está aberto a tudo, mas é qualquer coisa, e por isso compreende a conexão e a adição.

O mesmo acontece com o cyberbullying e com o esbatimento das fronteiras espaciais, temporais, privadas e íntimas. O cyberbullying compreende a existência de uma certa conexão entre jovens pares. Compreende humilhação e/ou intimidação, que resulta do risco e da interacção social. É “qualquer coisa” que resulta da fusão entre a galáxia internet e a galáxia do comportamento humano. É o resultado de uma acção cyborg, tal como sugere o nome. E para isso, compreende necessariamente toda uma percepção cyborg da existência de cyberbullying. Mas é aberto, arriscado e conectivo. Quando os jovens filmam acontecimentos e partilham esses vídeos com a comunidade cyborg (incluiu obrigatoriamente uma percepção de partilha), estão a comprimir o espaço e o tempo e a transformar em cyborg toda uma realidade. Estão a tirar o tempo e o espaço à situação, a esvaziar o privado e o íntimo dos que são filmados e também dos que o vão visualizar, pois os que os visualizam acabam por ser subjugados à ausência de tempo e de espaço da situação, esvaziados das noções de privado e de íntimo.

Esta utilização menos regrada da galáxia digital, por parte dos jovens, deve-se também à transmissão de uma ideia de autonomia, que é conferida pela internet e pelos softwares sociais. Mas deve-se também a uma utilização autónoma, geralmente sem acompanhamento dos pais. Os pais alheiam-se deste acompanhamento por estarem ainda distantes dos mundos digitais e, por isso, não perceberem as suas

potencialidades, quer para as coisas mais positivas como para as coisas mais negativas. Cerca de 71% dos jovens fazem consultas à internet de forma autónoma, sem os pais, a partir de casa, onde 49% dos jovens lêem notícias 'online', 31% ouvem rádio na internet e 11% vêem TV através da WEB (Diário de Notícias, 03/06/2008). A ideia de acesso simples, instantâneo e gratuito à informação, sem barreiras e aparentemente sem impunidade é o empurrão certo para a autonomia. Para os jovens, a autonomia é um princípio para a independência. Mas a independência é também uma porta para novas adições. Viajar na internet e nos softwares sociais de forma autónoma e livre, sem a preocupação de cumprir muitas regras sociais e sem objectivos concretos, é a tal viagem interior sem drogas, como sugeria McLuhan (1969). É uma viagem labiríntica, com repercussões diversas, negativas ou positivas.

O estudo acerca do jogo 'World of Warcraft' é um bom exemplo das repercussões deste tipo de viagem interior. Este estudo, que foi realizado pelos investigadores da Associação Americana de Psicologia, demonstra que os níveis de cooperação dos seus participantes deste jogo em rede são elevados. Um outro dado curioso é o facto deste estudo concluir que o pensamento científico é usado nas interações do jogo, permitindo maior rapidez de raciocínio, de execução das tarefas e reduzindo a margem de erro (Diário de Notícias, 20/08/2008).

A viagem possibilitada pela internet e pelos seus softwares é uma combinação velocista de fluxos, imagens e sons, que permite constantemente renovar e actualizar conhecimentos e informações. Isto obriga os jovens a estarem na linha da frente, porque estar mais informado acerca das nuances da galáxia internet confere sempre maiores possibilidades. Os resultados de um estudo da ERC (entidade reguladora da Comunicação) sublinham esta ideia. Existe uma clara evidência de que os meios tecnológicos auxiliam a renovação e a actualização dos conhecimentos e das informações. A ERC revela que "se a televisão tem uma forte presença, os ecrãs dinâmicos do computador e das consolas substituem claramente o recurso ao vídeo e os leitores de mp3/4 substituem o rádio como companhia e recurso, num efeito de substituição dos media clássicos pelos de nova geração" (Público, 18/10/2008).

Esta tendência para a constante renovação gera também uma tendência para a constante redescoberta, sobretudo de softwares digitais. A 'magia' de que fala Rosendale (2007) está na possibilidade de redescoberta constante do mundo, o que é permitido por muitos softwares, entre os quais o 'Second Life' que este próprio criou. Mas a redescoberta é sempre um risco, uma forma de renascer e de acumular novas formas de ver, pensar e sentir o mundo. O artigo do Correio da Manhã (15/11/2008) é um bom exemplo dos efeitos da redescoberta do mundo. Neste artigo, é relatado o caso de um casal britânico que se separou por causa de uma situação, no mínimo,

fora do comum. O que aconteceu foi que o marido teve relações sexuais no 'Second Life'. Trocando isto por uma linguagem menos tecnológica, o que sucedeu foi que a personagem do marido deste casal, no Second Life, (estas personagens denominam-se de 'avatars') apaixonou-se por uma outra personagem, um outro avatar que era prostituta neste software. E no meio daquela paixão de personagens virtuais houve sexo virtual. No entanto, segundo este artigo, para a mulher foi inaceitável que o marido a traísse por internet, porque ela conheceu-o precisamente aí. Ela não considerou a traição do avatar uma traição apenas virtual. Pelo contrário, para ela a traição foi bem real e por isso separou-se.

Este artigo põe a nu, e de forma clara, a ideia de cyborg. Para a mulher do casal, o 'avatar' é o corpo do seu marido. A expressão sentimental do avatar é a expressão sentimental do marido. A paixão do avatar significa, para ela, a paixão do marido. O acto sexual do avatar significou, para a mulher, o acto sexual do marido. Este é um exemplo claro da percepção da fusão entre humano e tecnológico. O que a leva a pensar que aquilo é uma traição real é o mesmo que a leva a pensar que entre o marido e o avatar existe uma só verdade, que é meio humana e um meio cyber. Esta mulher agenciou a existência de uma fusão na interacção entre humano e tecnologia, e o resultado dessa fusão foi o cyborg, com sexo, com sex appeal, com paixão, com sentimentos mútuos e decorrentes de interpenetração de duas realidades diferentes. Um outro dado curioso que também importa salientar é que a mulher deste casal é, também ela, uma 'info-conectada'. Ela conheceu o marido no ambiente virtual. Por isso diz conhecer bem como foi que aconteceu. Ou seja, ela agenciou a lógica cyborg na sua experiência interactiva e, por isso, diz conhecer as potencialidades das interacções virtuais.

A percepção cyborg revela-se de várias formas. Um bom exemplo é dado pelo artigo que indica que um vídeo foi colocado por uns alunos, pertencentes a uma escola na Itália, no Youtube e que os mostrava a apalparem uma professora (Correio da Manhã, 15/11/2008). Este apelo da partilha, de partilhar as experiências com a cyber comunidade é um indicador interessante de uma percepção partilhada com a tecnologia. As plataformas como o hi5, Youtube e outras que foram criadas sobre a base da partilha de uma identidade, baseadas em imagens e vídeos, significam que quem criou estes softwares atribuiu, ao mundo técnico, toda uma lógica humana: a auto-identificação, a identidade, a comunicação baseada na linguística humana, a experiência humana, etc. Ao partilhar e transferir estas características tipicamente humanas para o mundo digital, introduziu no mundo técnico uma boa dose de humanidade. Mas, ao invés, ao transferir grandes doses de humanidade para as máquinas, também ele foi influenciado pelas transferências contrárias. É que os fluxos

têm sempre dois sentidos. Ao transferirmos humanidade para as máquinas, estamos a partilhar a nossa essência mas a receber influências dessa transferência. Isto é, enquanto transmitimos, entre outras, auto-identificação, identidade, comunicação baseada na linguística humana, experiências humana, estamos a receber o que a tecnologia nos transfere: lógica de funcionamento em matriz binária, lógica de velocidade, lógica de exactidão, lógica de emaranhado de tempo, grandes audiências, etc. Por outras palavras podemos dizer que quando os jovens colocaram o vídeo a apalpar a professora a intenção deles seria passar a mensagem o mais rápido possível, ao maior número possível de pessoas, com uma precisão de conectividade infalível, cheia de liberdade para fugir aos constrangimentos temporais e espaciais e viajar em veículo anónimo sem a possibilidade aparente de repercussões negativas para os próprios. Isto significa que há agenciamento da lógica tecnológica, e por isso interpenetração mútua. O resultado desta interpenetração mútua gera uma percepção cyborg.

O mesmo aconteceu com o Jovem finlandês que colocou um vídeo na internet a ameaçar que iria matar alguém. Ele partilhou com a cyber comunidade a sua intenção. Como a aparente noção de ausência de risco e de anonimato é característica da galáxia internet, como a percepção cyborg é ainda tendencialmente hipovigilante, poucos o levaram a sério e o perigo materializou-se.

2. Jovens viciados

Vamos agora falar de dois jovens que foram entrevistados. Vamos falar do Zé e da Andreia, que nos dão testemunhos reais e fidedignos das suas experiências no relacionamento diário com o software social 'hi5'. As falas dos jovens que entrevistamos interessam-nos por serem o reflexo de estruturas existentes nos seus agenciamentos e individuações, que se traduzem posteriormente em acções individuídas e agenciadas, sobretudo na interacção com os softwares digitais.

Zé. Estudante. Viciado no mundo cyber. É utilizador do hi5 há 3 anos. Todos os dias, entre três a quatro horas por dia, conecta-se no hi5. Tal como muitos milhares de jovens portugueses, o Zé encontra no hi5 uma certa harmonia, uma certa paz. Diziamos que o seu hi5 é o reflexo do seu estado de espírito. Quando está triste muda o hi5 para uma forma que se coaduna com a sua tristeza. Pelo contrário, quando está contente, ajusta-o à sua alegria. É uma transferência de sentimentos, que se fundem entre orgânico e inorgânico, entre humano e técnico. E estas alterações constantes, como ele diz fazer, circulam na rede, na cibercomunidade, e reflectem um estado de espírito cyborg, que mistura os sentimentos do Zé com as formas de expressão do hi5, isto é, do mundo cyber.

Esta fusão pode ser analisada, em termos de individuação social, recorrendo às técnicas de análise estrutural de conteúdos discursivos. Hiernaux refere que os conteúdos dizem respeito aos sentidos expressos, como por exemplo nos discursos, nos textos ou nos comportamentos (Hiernaux, 1997: 156-202). A análise de conteúdo incide nestes sentidos expressos, que se organizam em modos de percepção ou em sistemas de sentidos. Ao estruturarem e orientarem a percepção, os sistemas de sentido tendem a orientar a acção tornando-se princípios organizadores, tanto da percepção como do comportamento (Pais, 2001: 233).

Dos excertos do relato do Zé é possível identificar locais estruturais úteis para análise, ou seja, topos de informação (isotopias). Vamos usar estes topos de informação, inspirados por Hiernaux e sobretudo pela aplicação feita por Machado Pais (2001: 234-241). Vamos usar os seguintes temas: (1) perceber o tempo; (2) perceber o espaço; (3) assumir o risco; (4) estado de espírito; (5) percepção conectiva. Para articularmos as isotopias, vamos separar as disjunções com o símbolo “⊗” e unir as conjunções com o símbolo “|”.

Isotopia 1: percepção do tempo

Ok! Já vos aconteceu estarem no Hi5 e perderem a noção do tempo?

Zé – “Sim. Muitas vezes. Ainda ontem à noite. Estava a fazer comentários e quando dei por ela esqueci-me do jantar”.

E não sentias fome, enquanto estavas no Hi5 e te esquecias do jantar?

Zé – “Não (risos). Estava a fazer os comentários que nem me lembrei. Só me interessava comentar as fotos e responder a uma pessoa...”

[Perder noção do tempo] muitas vezes	⊗	raramente se perde a noção do tempo
Estava a fazer comentários	⊗	não estava a fazer comentários
Não dei por ela	⊗	dei por ela
Esqueci-me do jantar	⊗	lembrei-me do jantar
Só me interessava comentar as fotos	⊗	não comentar fotos
Responder a uma pessoa	⊗	Não responder a pessoa

Isotopia 2: percepção do espaço

“Por exemplo: o hi5 é importante porque podemos trocar o endereço do Messenger. Pedimos o endereço de Messenger e já podemos falar em directo. Eu quando encontro uma pessoa fixe mando logo uma mensagem: És muito gira, achei-te muito simpática. Não me queres dar o teu Messenger? E dou-lhe o meu. Podemos falar por Msn? E no MSN falamos melhor. (...) Eu estou sempre a olhar para os comentários. Acabo de fazer um comentário e fico a olhar para ali (canto dos comentários) para ver se já existe outro comentário. É que importa saber se estão a ver o nosso hi5. Se dizem se somos bonitos, simpáticos, se gosta da máscara, da foto, do perfil, se está bem feito, se está bem organizado”.

“ (...) Às vezes estou com os colegas e troco os números de telemóvel e digo logo: tens Hi5? E depois trocamos os endereços e tenho sempre aquela coisa de

chegar a casa e ver o hi5 desse colega para ver como é, se tem pessoas interessantes para fazer pedidos de amizade...”

“(...) Eu olho muito, por exemplo, para a localização dos outros. De onde é que ele é, o que é que faz. Normalmente peço logo o MSN se for de perto. Se não for de perto não me interessa muito”.

O hi5 é importante	⊗	o hi5 não é importante
Quando encontro uma pessoa	⊗	não encontro pessoas
Chegar a casa e ver o hi5	⊗	chegar a casa e não ver hi5
Faço comentário e olho para ali	⊗	faço comentário e não olho para ali
Olho para a localização dos outros	⊗	não olho para a localização dos outros
Se não for de perto não interessa	⊗	se for de longe interessa

Isotopia 3: assumir o risco

“(...)Às vezes passo no hi5 de uma rapariga e digo: és muito gira. Ou às vezes vejo uma foto com uns lábios sensuais e digo: agora beijava-te. Mas pessoalmente não era capaz de dizer isso”.

“(...)Isto por exemplo, também serve quando gosto muito de uma pessoa, ou quando estou chateado com ela a sério. Falamos ou, por exemplo, fazemos um comentário para atingir essa pessoa. Não só, pronto, para dizer coisas boas como também para as coisas más”.

(No hi5) digo: és muito gira	⊗	não digo: és muito gira
(No hi5) digo: agora beijava-te	⊗	não digo: agora beijava-te
Pessoalmente não era capaz de dizer isso	⊗	pessoalmente era capaz de dizer

(hi5) serve quando gosto muito de pessoa	⊗	não serve quando gosto
(hi5) serve para atingir a pessoa	⊗	não serve para atingir a pessoa

Isotopia 4: estado de espírito

“Isto é como o estado de espírito. Se estamos bem mudamos o hi5 de uma maneira. Se estamos mal dispostos mudamos de outra maneira. Eu gosto de mudar muitas vezes. Às vezes ando aqui à procura de “máscaras” e quando encontro uma fixe, que tem a ver comigo, vou logo usá-la”.

(hi5) é como o estado de espírito	⊗	não é como o estado de espírito
Mudamos o hi5 de uma maneira	⊗	não mudamos o hi5
eu gosto de mudar muitas vezes	⊗	não gosto de mudar muitas vezes
ando à procura de máscaras	⊗	evito procurar máscaras

Isotopia 5: percepção conectiva

“(...) às vezes estou com os colegas e troco os números de telemóvel e digo logo: tens Hi5? E depois trocamos os endereços e tenho sempre aquela coisa de chegar a casa e ver o hi5 desse colega para ver como é, se tem pessoas interessantes para fazer pedidos de amizade (...) É chegar a casa e ligar o Hi5 e o Messenger. Sempre a falar...”

“(...) Desde que chego da escola até ir para a cama. Sei lá, 5 horas, 4 horas. Deixo ligado enquanto estou em casa. (...) Encontrar os Amigos. Tenho aqui amigos que...nunca mais acabam. Trocámos os emails, o endereço do Hi5, falamos...”

“(...) então sou eu que tenho mais [amigos] (ar de satisfeito). Eu tenho 694”.

Troco os números de telemóvel	⊗	não trocar os números de telemóvel
Trocamos os endereços	⊗	não trocar endereços

Sempre a falar	⊗	não estar sempre a falar
Deixo ligado enquanto estou em casa	⊗	não ligo quando estou em casa
Encontrar os amigos	⊗	evitar os amigos
Eu tenho 694 (amigos)	⊗	tenho poucos amigos

Através da associação destas isotopias, percebe-se que o Zé ‘capturou’ com bastante intensidade a lógica da conexão permitida pelo hi5. Quando refere que muitas vezes perde a noção do tempo quando está em constantes interações, essa falha da percepção temporal deve-se à intensidade conectiva possibilitada pelo hi5, e em muitos casos auxiliada pelo Messenger. A expressão “não dei por ela” é um bom exemplo da hipnose temporal provocada pelas interações. Transmite a sensação de que lhe foi ofuscado o mundo exterior, e que parece só existir a conversação por hi5. O não dar por ela significa não dar pelo corpo, porque neste caso se tratava de comer (uma necessidade biológica). Houve um esquecimento do corpo, do tempo e, por isso, do espaço não virtual. Nesta interação o tempo biológico deixou de existir, ficando o Zé reduzido a uma existência ‘desterritorializada’. A experiência foi cyborg, sem tempo e espaço definido. Por isso mesmo a isotopia 1 cruza-se com a isotopia 2. As conexões feitas pelo Zé na escola ou no café são transportadas dos limites do tempo e do espaço exterior para o mundo do hi5. É como ele diz: é “chegar a casa e ver o hi5” (isotopia 2). Isto significa que os indivíduos com quem se conecta interessam-lhe na sua plenitude: no exterior e na cibercomunidade. Mas também lhe interessa toda esta relação entre ele e o computador/ecrã. Ver o perfil, a máscara, os contactos, perder-se na alucinação das imagens emanadas pelo hi5 é uma espécie de obsessão, que lhe permite aprofundar o conhecimento sobre as pessoas: qual o seu aspecto interior, qual a sua capacidade relacional, quais os seus interesses e motivações, qual a sua rede pessoal mais íntima.

No entanto, o Zé faz também um agenciamento do espaço para o interior do hi5. Ele diz seleccionar por localização geográfica os seus contactos, a sua rede. Ele afirma que se as pessoas não forem de perto (na proximidade geográfica) não lhe interessam. Embora a internet tenha o condão de fragmentar algumas barreiras espaciais, a verdade é que o Zé não se deixa iludir tanto com essa questão, pois olha para o hi5 como uma oportunidade de conexão para lá da realidade virtual. Ele tem

uma percepção cyborg espacial que lhe permite qualificar e quantificar aquilo que se pode transformar em algo físico e palpável, baseado numa lógica realista.

Uma outra questão interessante tem a ver com o assumir dos riscos. No Hi5 o Zé diz: “és muito gira”. Segundo ele, isto não seria dito se estivesse numa interacção face-a-face (isotopia 3). Para o Zé o Hi5 é um lugar de largas margens de risco. Serve para muita coisa, desde assumir um sentimento até atingir uma pessoa (através de comentários que, tal como ele sugere, podem ser bons ou maus). Esta maior possibilidade de assumir riscos está implicitamente ligada com a isotopia 2. O espaço virtual não é o espaço exterior, embora permita estabelecer conexões. O Zé percebe isso. Aliás, quando na isotopia 4 sugere que o hi5 revela o estado de espírito é porque já capturou a essência cyborg do risco. É que segundo ele, o hi5 mostra o seu estado de espírito, arrisca a mostrar algo que no exterior diz não ser capaz de o fazer. O “agora beijava-te” da isotopia 3 é um “estado de espírito” da isotopia 4. É um risco cyborg que também é entendido por quem recebe a mensagem como um risco cyborg.

Um outro jovem entrevistado, o Duarte, dizia que:

“Eu sou directo mas não sou tão directo como a Soraia. Agora se tiver de dizer, pronto, amo-te ou adoro-te a uma rapariga prefiro dizer pelo HI5 do que lhe dizer frente a frente. Eu prefiro dizer por hi5” (Duarte, 16 anos).

O Duarte, tal como o Zé, preferem arriscar (isotopia 3) e mostrar o estado de espírito (isotopia4) no hi5, porque têm a percepção de que os outros indivíduos desta comunidade também arriscam mais no hi5. Vivem todos numa espécie de risco cyborg, sendo precisamente este risco um dos elos que os liga ao hi5, e que tanto os vicia.

Aliado a todas estas percepções cyborgs do Zé (risco, tempo, espaço e espírito), está toda uma percepção conectiva. A isotopia 5 é um bom exemplo disso. Trocar galhardetes é trocar números de telemóvel, endereços de Hi5 e de Messenger para depois ser “Sempre a falar...”. Enquanto está em casa o Zé deixa o hi5 sempre ligado para “encontrar os amigos” (isotopia 5). Esta propensão para a conexão é forte e foi capturada pelo Zé através da individuação de uma percepção conectiva. Ter sempre o telemóvel activo, ter sempre o hi5 ligado, estar em sintonia permanente no Messenger está mais que integrado na sua acção quotidiana. Essa percepção está constantemente a ser individuada e serve, sobretudo, para aumentar a rede de contactos (“Eu tenho 695 (amigos) – Isotopia 5).

Por seu turno, a possibilidade de quantificar os amigos, os contactos, permite ao Zé avaliar a sua competência relacional. A sua percepção conectiva fica assim mais quantificável, levando-o a assumir ser uma pessoa sociável:

“Eu tenho muitos amigos mesmo. Vou aqui à avenida e conheço uns quantos”
(Zé, 17 anos).

O Zé entende que os amigos do hi5 se devem ao seu mundo exterior. Ele afirma: “tenho muitos amigos aqui porque lá fora tenho muitos amigos (Zé, 17 anos)”. Esta afirmação reforça a ideia de que ele entende as implicações e as dinâmicas de conexão entre o hi5 e o exterior. Para ele, elas devem acontecer nos dois sentidos, em fluxos constantes, sendo que as dinâmicas de cada uma se espalham pelas dinâmicas da outra. Relembrando o processo de individuação, constatamos que as dinâmicas relacionais entre o Zé e computador/ecrã, neste caso o hi5, transportam para o exterior as individuações feitas por todos os indivíduos dessa cibercomunidade, e vice-versa. Por exemplo, quando o Zé ou o Duarte arriscam no hi5 um “amo-te” ou “adoro-te” sabem que estão a transferir para o exterior a responsabilidade desse “amo-te” ou “adoro-te”. Essa percepção de transferência que ocorre nestas dinâmicas é também característica da percepção cyborg.

Andreia

Isotopia 1: viciante.

Andreia – “Tentar contactar com as pessoas. Consultar fotos de pessoas chegadas. Expor momentos nossos. (...) Às vezes no fim-de-semana não tenho Net e vou para o café com os meus tios só porque quero ver se comentaram ou qualquer coisa. Só vou mesmo com eles para ver se tenho mesmo alguma coisa no hi5. Se não for acho que nem fico bem”.

“ (...) Eu acho que cada vez é mais viciante. Porque quando fazemos comentários estamos sempre na expectativa de receber, de poder responder, ter um conhecimento e estar ali na comunicação com os amigos”.

Cada vez é mais viciante	⊗	cada vez menos viciante
Fazemos comentários	⊗	não fazemos comentários
Sempre na expectativa de receber	⊗	não temos expectativa
Tentar contactar com as pessoas	⊗	não tentar contactar pessoas

Consultar fotos de pessoas próximas	⊗	não consultar fotos
Expor momentos nossos	⊗	não expor momentos nossos
Ter internet	⊗	não ter internet
Não fico bem se não for (ao hi5)	⊗	fico bem se não for (ao hi5)

Isotopia 2: privacidade

“É assim: depende se usarmos o sistema de privacidade. Nós podemos pôr a ver primeiro os comentários antes de expor aos nossos amigos. Que é isso, quando aparece o comentário ao perfil, às fotos, etc. Primeiro vemos nós e só depois é que expomos”.

“(…) No hi5 antigo que eu tinha, depois tive de deixar de trabalhar nele, eu não tinha isso [a privacidade activa]. Qualquer ia e comentava. Uma vez fizeram um comentário numa língua esquisita, que ninguém percebia. Eu tentei responder e comentar mas não consegui. Lá está, era uma pessoa de outro país, de outra cultura, e fizeram comentários. Eu a partir daí criei outro com privacidade”.

Depende do sistema de privacidade	⊗	Não depende do sistema de privacidade
Ver comentários antes de expor a amigos	⊗	não ver comentários antes de expor
Primeiro vemos nós	⊗	vemos em último
Não ter privacidade	⊗	Ter privacidade
Criar outro (hi5) com privacidade	⊗	não criar outro

Isotopia 3 – hipnotismo

“ [olho] para as fotos, comentários, actualizações, por aí. (Canto superior esquerdo ou centro no caso das fotos”.

“ (...) Nesta altura em que temos muitos trabalhos, eu tento me mentalizar: tenho que fazer o trabalho. Tenho que fazer o trabalho. Não vou ao hi5. Mas é aquela coisa. Vamos e depois perdemo-nos mesmo [no tempo]”.

“ (...) [perder a noção do espaço] a mim acontece-me às vezes. Por exemplo, quando estamos na sala e começamo-nos a rir à toa. Não nos lembramos que estamos no meio de uma aula”.

[olho] para as fotos, comentários	⊗	não olho para fotos nem para comentários
Não vou ao hi5	⊗	vou ao hi5
Vamos e depois perdemo-nos	⊗	vamos e não nos perdemos
Começamo-nos a rir à toa	⊗	não nos começamos a rir
Não nos lembramos (...) que estamos na aula	⊗	lembramo-nos que estamos na aula

Isotopia 4: Amizades

“Porque quando fazemos comentários estamos sempre na expectativa de receber, de poder responder, ter um conhecimento e estar ali na comunicação com os amigos. (...) Se conhecer peço amizade. Se não conhecer desligo. Eu tenho 520 [amigos]. Mas tudo pessoal conhecido. Porque eu passei pelo Porto, Viana e foi amealhando colegas. Sabe que é raro aluno que não tenha hi5 na escola. E isto é tudo pessoal da escola. (...) Há pessoal da secundária que tenta pedir amizade mas eu rejeito, quando não conheço”.

Ter um conhecimento	⊗	não ter um conhecimento
Estar na comunicação com os amigos	⊗	não estar na comunicação

Se conhecer peço amizade	⊗	se não conhecer desligo
Tenho 520 [amigos]	⊗	não tenho 520 [amigos]
Passei pelo Porto, Viana	⊗	não passei pelo Porto, Viana
Foi amealhando colegas	⊗	não amealhei colegas
Rejeito quando não conheço	⊗	Não rejeito quando conheço

Andreia. 18 anos. Há 3 anos que faz parte desta cybercomunidade. Confessa estar completamente viciada no hi5. Para ela, cada dia que passa, e à medida que aumenta as conexões e as interações, maior é a propensão para a adição das lógicas deste software social. “Tentar contactar com as pessoas”, “consultar fotos de pessoas próximas”, “expor momentos nossos” é algo que a deixa bem disposta (isotopia 1). Aliás, ela sugere que “Não fico bem se não for [ao hi5]” (Andreia, 18 anos, 27/03/2009).

Quando está em interacção, este vício (isotopia 1) transforma-se numa espécie de hipnose, onde olha mas parece não ver pois perde-se, ri-se à toa e às vezes nem se lembra que está numa sala de aula (isotopia 3). Este olhar sem ver, sem racionalizar as percepções visuais, parece mostrar-lhe um tal nível de adição, que a leva a não se lembrar que está num determinado espaço físico com determinadas regras e normas de conduta social. Tal como o efeito robô, de que fala o artigo do Jornal de Notícias (24/11/2008), também o hi5 parece ter esta capacidade de gerar uma certa hipnose, de propiciar uma certa viagem alucinante e colectiva capaz de fragmentar a noção do espaço e do tempo.

Para a Andreia, esta é uma galáxia que lhe permite desfrutar momentos, arriscar algumas tiradas. Mas é também uma galáxia provida de privacidade e de sistemas complexos que garantem segurança. As interações e as conexões, e a privacidade e a segurança das mesmas, “Dependem do sistema de privacidade” (isotopia 2). E é esse sistema complexo de privacidade que lhe transmite alguma segurança na sua cyber viagem. “Ver comentários antes de expor aos amigos” é uma forma de garantir que aquilo que é dito sobre ela é aquilo que lhe interessa. Assim, as percepções que os colegas têm sobre ela não vão contra as suas próprias expectativas, desejos, conveniências e parâmetros de auto-identificação.

Neste jogo de percepções do sistema, a Andreia percebeu que a conexão aumenta se o que for veiculado acerca dela não for negativo para o seu grupo de cyber pares. Este “primeiro vemos nós” (isotopia 2) da Andreia compreende um “só depois de filtrar a informação, e de mostrar aquilo que quero e que me interessa mostrar, é que a minha cyber rede social terá acesso”. O mesmo é dizer que para a Andreia é fundamental manipular o que é dito sobre o seu hi5 e sobre a sua pessoa para que não se corra o risco de não agradar aos restantes pares. Até porque, como indica a isotopia 4, se ela conhecer a pessoa que lhe faz comentários pede amizade. Se não conhecer evita a pessoa e ignora o comentário tudo o que lhe está associado.

Tanto o Zé como a Andreia são grandes adeptos desta forma de interacção. Ambos demonstram que parece ser difícil conceber as suas existências e as suas realidades sem o hi5. Cada um deles desfruta ao máximo desta possibilidade conectiva, desta possibilidade de arriscar algo novo, de adicionar constantemente as lógicas desta galáxia. No olhar e nas palavras de cada um percebe-se o entusiasmo, a excitação dos momentos que passaram e dos momentos que ainda querem passar nas suas interacções diárias no hi5.

Ambos têm também muitos amigos para lá do lado virtual, embora compreendam que cada vez mais os seus pares estão conectados e conectáveis na rede, prontos para uma conversa, um comentário, ou para uma ‘viagem’ sem destino. São dois bons exemplos de pessoas com desembotadas percepções acerca das conexões sociais. Aquela tendência, referida pelo Zé, de perguntar sempre aos colegas se têm hi5 para poder encontrar na rede alheia “pessoas interessantes para pedir amizades” (Zé, 17 anos, 6/03/2009), revela um senso aguçado acerca das potencialidades destas cibercomunidades.

A relação destes dois jovens com o hi5, com o computador/ecrã, é uma relação horizontal, que permite viajar entre aquilo que eles entendem conscientemente e aquilo que lhes é mostrado e que o seu olhar mais puro lhes revela sem que estes dêem conta. O lado viciante da viagem, da experiência, está na relação com os outros por hi5 mas também na própria relação com o próprio hi5, que é dinâmica e influente nas suas percepções.

3. Relações de influência na Percepção

O modelo representado em baixo é uma adaptação ao chamado “modelo de associações de ideias”, de Mary Spink (2000: 93-122). Este modelo, permite agrupar o discurso dos entrevistados por tópicos gerais, explicações, associações e qualificadores. Tentamos assim perceber, em diferentes entrevistados, que explicação, associação e qualificador é que eles usam sobre o tema ‘Percepção’.

Tópico geral	Associações	Explicações	Qualificadores
	Estamos tão entusiasmados que lá ficamos mais um bocado. (Duarte)	A gente quer ficar mais um bocadinho	Nós às vezes temos o apetite de estar
	No Hi5 a gente pode entrar lá e ver a qualquer altura e tal (Soraia)	No Messenger já não é à hora que quisermos	Em casa estou mais concentrada
Percepções			
	Mostra logo o que é dito (Ismael)	Isto ao entrar controla logo quem visitou	É assim (...)
	olho bastante para os comentários e para as imagens(Liliana)	A mim não me interessa tanto a pessoa	É mais os interesses, o que dizem
	O HI5 pode ser perigoso ou não(Soraia)	Há crianças, com 10 e 11 anos, e eles não têm a noção do que é o HI5	tive o máximo de cuidado com a privacidade.

Tabela 3. Associação de ideias

A percepção de tempo e de espaço é referida de forma curiosa. A ideia de que “estamos tão entusiasmados que lá ficamos mais um bocado” dá um sentido terreno e localizado ao lá, mas pode ser ao mesmo tempo em qualquer lado (em casa, na escola, etc.). O “lá ficamos” ou o “entrar lá” sugere algo indefinido mas real ao mesmo tempo. É um emaranhado que funde o espaço e o tempo. ‘Ficar lá’ e ‘entrar lá’ a qualquer altura faz com que esse ‘lá’, o hi5, seja uma galáxia aberta, sem tempo e sem espaço definido mas sempre pronto a permitir a viagem. E permite uma viagem apetitosa, tal como qualifica o Duarte (“Nós às vezes temos o apetite de estar”).

Ao contrário do Messenger, como sugere a Soraia, o hi5 é livre de tempos e espaços pois a qualquer altura se pode entrar lá. Todavia, ainda que o hi5 emane uma (re) apresentação de ausência de fixação, as dimensões espaciais permitem facilitar e melhorar as interações entre os utilizadores e o software. A Soraia, por exemplo, qualifica a casa como um lugar que permite uma maior concentração para interagir no hi5. Isto é, embora o 'lá' possa ser um qualquer lugar desde que em frente a um ecrã, a verdade é que esse lá sofre influências de um 'lá' territorializado. Entre a Soraia e o ecrã está implícita toda uma experiência que é também o resultado do agenciamento do contexto físico e espacial. Isto mostra que a concentração, o risco e a propensão para as adições tendem a ser influenciadas por todo um contexto físico, ainda que a afectação seja ligeira.

O hi5 é também percebido como um sistema de controlo e de gestão das conexões e das interações. O Ismael parece não perceber muito bem porque é que é assim, mas percebe a dimensão dos registos como forma de alertar o utilizador do assédio comunicativo e conectivo. Associa ao controlo, à existência de um sistema de segurança, uma instantânea (logo) exposição do que foi dito, como se fosse um cérebro a descodificar uma mensagem. Esta posição do Ismael remete-nos para a constatação de Perniola (2004) de que a relação entre humano e tecnologia é algo horizontal, próxima, coincidente e par. A percepção de Ismael vai no sentido de que o computador é um 'ele', que o avisa, como se fosse um amigo de carne e osso, com sentidos e capaz de ser fiel. Isto mostra que o Ismael capturou uma essência cyborg no próprio computador, percebendo nas entranhas cibernéticas o orgânico humano. Todavia, o Ismael também incorporou o inorgânico da exactidão tecnológica. O "mostra logo" é o reflexo dessa captura. A exactidão tecnológica é o que todos os utilizadores pretendem e exigem do hi5.

Por outro lado, também interessa que o hi5 seja capaz de mostrar os outros, mas não apenas como uma figura ou como a expressão de um corpo. Interessa também olhar para os vastos comentários e imagens, como refere a Liliana. Portanto, isto é a expressão do ver, racional, mas também de um olhar, mais intuitivo que tenta ordenar e dar coerência à articulação entre as imagens e os comentários. É numa certa ordenação intuitiva que a Liliana, por exemplo, se move. Para ela, a pessoa em si enquanto ser físico não lhe interessa propriamente. É o que dizem e do que gostam que parece encantar esta jovem, e por isso a busca visual dela segue mais uma articulação inconsciente entre os interesses e as afirmações do que aquilo que propriamente consegue ver através do 'olho da mente', como refere o estudo de Pearson (2008).

Para a Soraia, o hi5 também esconde perigos grandes, de forma a fazer com que os utilizadores mais novos não tenham a noção desse perigo. Para ela, o hi5 pode ser perigoso ou não, e isso parece depender do cuidado que cada membro tenha com a privacidade. Também para ela, tal como para a Andreia, o sistema de privacidade é uma garantia de segurança. É este sistema, através da ordem dada pelo utilizador, que faz a filtragem de quem interessa ou não interessa. Este sistema é como uma espécie de empatia virtual que permite conectar com quem aparenta interessar. No entanto, é aparentemente mais eficaz, pois não é seduzido por interações empáticas. É, antes de mais, exactamente cego porque não faz distinção por interação mas completamente fiel porque só permite entrar quem já penetrou nas defesas racionais da Soraia. Quando ela diz “o Hi5 pode também ser visto por todos ou pode ser só visto pelos amigos. Por aqueles amigos mesmo”, supõe que todos os que foram classificados como amigos são amigos mesmo. No fundo, aquilo que ela faz com a selecção dos ‘verdadeiros amigos’ é cegar o sistema e torná-lo aparentemente mais seguro. Introduce aqui um critério de fidelidade que pressupõe uma fidelização do seu próprio critério. Por isso mesmo, age exactamente igual ao hi5, baseada numa percepção cyborg: usa cegamente o seu critério de amigo fiel e limita e/ou excluiu a possibilidade de interação aleatória. Afinal de contas, não é isso que se faz mais hoje? Como referem Singly e Lipovetsky, hoje estabelecemos mais laços sociais mas de forma mais selectiva e electiva.

4. Fluxos perceptivos

Nove jovens, três grupos de entrevistados, toda uma mesma afeição. Como refere o António, o que interessa é “conhecer amigos. Fazer comentários aos hi5’s das pessoas. Partilhar momentos”. (António, 17 anos).

Os dados da Marktest relativos ao ano de 2006 revelaram, em média, que os jovens portugueses, entre os 15 e os 24 anos, passaram cerca de 22 minutos por dia a navegar na internet, contabilizando apenas a utilização em casa. O hi5.com foi visualizado, em 2006 e dentro desta mesma faixa etária, 2,3 mil milhões de vezes. Em 2007, o hi5.com registou, no mês de Agosto, um aumento face ao período homólogo de 2006 de cerca de 14,3% em visualizações. E as tendências parecem apontar para um crescente aumento nos próximos anos²⁶.

²⁶ Estes dados foram recolhidos no site <http://www.marktest.com/wap/a/n/id~ed4.aspx>, em 15/03/2009.

É, por isto mesmo, mais ou menos consensual que o que mais interessa aos jovens são as imagens e os comentários dos amigos e conhecidos. A imagem, que pode ser em fotografia, em vídeo ou em imagem manipulada, é a grande rainha destas cyber interações. A Andreia dizia, por exemplo, que as publicidades que lhe apareciam no ecrã não lhe interessavam. No entanto, ela revela um pormenor interessante:

“Houve uma publicidade engraçada: a gente estava a olhar para o nosso hi5 e aparecia a nossa foto na publicidade. A mim chamou-me a atenção. Eles pegavam na nossa foto de perfil e exponham-na ” (Andreia, 18 anos).

Como vêem, não interessa à Andreia a publicidade. Mas interessa-lhe, de todo, a exposição da sua imagem, da sua ‘máscara’ na cyber comunidade. É nisto que o hi5 cativa: é capaz de estandardizar a imagem do ‘eu’ hi5 para todos os ‘eus’ do hi5. Por isso mesmo, transmite e garante fidelidade, afiança opiniões e garante ‘comentários’ sobre uma, e apenas uma, mesma representação do eu. Assim, evita o aleatório do quotidiano, evita a aparência descuidada, evita o odor menos interessante. É esta certeza do óbvio, do previsível, do manipulável, do estandardizado, daquilo que é passível de ser partilhado ou que interessa partilhar, que permite continuamente ao hi5 (re)seduzir os seus utilizadores. O indivíduo sente que o hi5 lhe transfere poder de manipular, de prever e de controlar aquilo que é útil para o seu ‘eu’, porque sabe que os outros vivem também numa lógica de ‘eu-imagens’. A Soraia, por exemplo, diz: “As fotos. São o que mais me dizem. É o que mais interessa. (Soraia, 18 anos). Na mesma linha de pensamento, o Duarte afirma: “Eu escolho bastante as pessoas pelo aspecto físico da pessoa”. (Duarte, 16 anos). Noutro grupo de entrevistados, o Zé dizia: “(...)É que importa saber se estão a ver o nosso hi5. Se dizem se somos bonitos, simpáticos, se gostam da máscara, da foto, do perfil (...)” (Zé, 17 anos).

Verifica-se, portanto, que o hi5 é decididamente uma galáxia que lhes reforça a importância da imagem no mundo, e que imagem dar ao mundo. Importa que os outros nos vejam e, acima de tudo, gostem das nossas imagens. A percepção dos jovens acerca do mundo das imagens ganha toda uma dimensão valorativa no hi5. Aqui, até os ‘momentos’ como sugere a Andreia - subentenda-se os sentimentos associados aos momentos - são representados pelas imagens e é a sua qualidade, a sua capacidade de transmitir o que quer que seja, que prevalece como representação validada do ‘eu’: “Qual é a foto que te chama mais atenção? Soraia – A que eu estou. É a que está em primeiro. (Soraia, 18 anos).

Partilhar as imagens é, portanto, partilhar os momentos, como se as imagens fossem narrações, contos, descrições do sucedido. Quando os indivíduos colocam um vídeo ou uma foto, estão a fragmentar o tempo e o espaço daquela situação e a dar

toda uma nova vida, e por vezes uma certa (re)significação aos acontecimentos passados. Os comentários servem para ajudar a concretizar isso mesmo: servem para fazer reviver, ou até para reconstruir memórias, sobre todo um passado que está ligado aos vídeos ou às fotos, perpetuando nos outros, sobre nós, a mensagem que com as imagens se pretende enviar. Esta é toda uma nova percepção, consciente ou inconsciente não interessa, mas acima de tudo cyborg. É integrar o filme, os pixéis da fotografia na nossa história biográfica e reproduzi-la nos outros, nas memórias e nas expectativas sobre nós. É integrar no orgânico o inorgânico que passa para a memória visual, e se alastra até à memória a longo prazo e flui até às representações sociais. Foi precisamente isso que aconteceu quando uns jovens alunos colocaram um Vídeo no Youtube que os mostrava a apalparem uma professora italiana (Correio da Manhã, 15/11/2008). Conseguiram integrar na memória visual de quem visualizou esse vídeo toda uma percepção visual constituída por uma animação filmada, sem tempo nem espaço definido, sem contexto ou com traços curtos de contexto, mas que é capaz de integrar a memória a longo prazo dos que o viram, e de influenciar parte da percepção sobre o contexto escolar.

É importante também referir que nem só o que parece verdadeiro é o que mais interessa. A interacções entre jovens e hi5 é toda uma dinâmica repleta de capturas e agenciamentos. A Liliana, por exemplo, refere que não lhe interessa só o verdadeiro e o credível. Interessa também o imaginário, o construído e a montagem. “A mim interessa-me as cores, os efeitos...também podem ser montagens”. (Liliana, 17 anos).

Todavia, só interessam as montagens apresentadas como construções e não como realidades. Porque se há montagens percebidas como tentativas de realidades então eles sentem o efeito de falsidade, e isso não interessa nesta galáxia. Interessa é que se envie uma imagem de fidelidade:

“Pois é. Há pessoas que arranjam fotos que não são deles mas colocam lá só porque querem parecer diferentes. E para que é que fazem isso? Para poderem ter mais amigos, mais comentários (...). Vê-se que é pessoal falso, nem ligo a essas pessoas. (Zé, 17 anos). “Nunca aconteceu ver isso em pessoas daqui, mas já vi. Não gosto. É falso” (Ismael, 17 anos).

Por isto mesmo, há toda uma lógica de estética à volta de uma parte da identidade que se quer ver reforçada. Seleccionar cuidadosamente as imagens e vídeos, trabalhar e personalizar pormenorizadamente o hi5, arriscar comentários que não se arriscariam tanto nas interacções face-a-face, demonstra toda uma captura da lógica de funcionamento destas cyber interacções. E isto pressupõe toda uma percepção da existência de uma velocidade vertiginosa na circulação de informação e

imagens, uma percepção da capacidade de adição nos utilizadores, uma percepção da capacidade de manipulação do tempo e do espaço na experiência virtual e uma percepção da lógica de conexão, que se têm vindo a individualizar em todos estes jovens. O espelho desta realidade encontra-se nas palavras da Andreia:

“Há hi5’s que estão mais trabalhados. Isso demonstra que eles estão mais viciados nisto. Estão mais por dentro. Estão a dar uma imagem deles. Eles estão a mostrar qualquer coisa deles”. (Andreia, 18 anos).

Esta experiência, entre jovens e hi5, entre humanos e computador/ecrã permite a ‘protesização’ de que falava Neves (2006). No entanto, estas próteses perceptivas, que aparentemente se ‘colocam’ apenas quando existe interacção entre antropológico e tecnológico, são tão fortes que são transponíveis para outras dimensões. São ‘colocadas’ mesmo quando não existe interacção, porque são colocadas através das percepções sobre algo. Quando o Zé ou o Ismael referem que quando estão no café ou numa outra qualquer interacção face-a-face pensam sempre em pedir o endereço do hi5, isto é usar uma parte da prótese perceptiva que o sistema informático permite. É entrar na virtualidade estando na actualidade. É ligar o virtual ao exterior. É sentir as imagens dos ecrãs e misturá-las com o olho da mente. É racionalizar o ver e deixar explamar o olhar intuitivo. Contudo, parece óbvio que em interacção entre jovem e hi5 a força das próteses é maior. Tão grande que no limite até se fundem e provocam um certo esquecimento do lado biológico:

“Uma vez, quando dei por ela, tinha os olhos a chorar. Era de estar aqui sempre a ver fotos e a comentar. (António, 17 anos)”.

“(…) Estava a fazer comentários e quando dei por ela esqueci-me do jantar” (Zé, 17 anos).

O caso de uma amiga pessoal que a seguir descrevemos resume muitas das ideias que foram atrás descritas. Para proteger o seu contributo, Vamos chamar-lhe de amiga X.

A amiga X está actualmente na meia-idade. É casada há cerca de 15 anos. Ao contrário da maioria das mulheres da sua idade, na posição de casada, ela não têm filhos. Segundo nos conta, tem uma relação de amizade com o marido, até agora sem grandes problemas.

Aconteceu que, quando entrou num curso para obtenção do 12º ano, adquiriu um portátil e aderiu à internet de banda larga. Até essa altura, X não ligava à galáxia da internet. A partir do momento em que adquiriu o computador e a banda larga, as coisas mudaram muito.

Começou a aprender a entrar na internet, a usar o Messenger e a ligar-se com o Hi5. Começou uma nova vida, uma quase 'Second life', segundo ela. No trabalho, em que era Administrativa, passava dias e dias em frente ao seu portátil, a entrar nas lógicas da galáxia internet, a individuar todos os seus ritmos, fluxos e possibilidades. Criou um hi5, personalizou-o, deu-lhe uma vida sua, ou uma parte da sua vida. Colocou fotos giras, comentários engraçados e poéticos, colocou frases dos seus escritores favoritos. No fundo, reuniu a sua vida, compilou-a em imagens e frases e mostrou-se à comunidade do hi5.

Com o Messenger, trocou endereços, falou com os amigos, e conheceu outras pessoas. Curiosa como é, X arriscou sempre mais um bocado nas conversas, até que um dia se 'cruzou' e entrelaçou, entre hi5 e Messenger, com uma nova personagem da sua vida: Y (para proteger o nome do indivíduo a que nos referimos).

A partir desse cruzamento, entre hi5 e Messenger, muita coisa mudou na vida de ambos, sobretudo na vida de X. Entre hi5 e Messenger, conheceram-se, falaram, brincaram, trocaram opiniões, partilharam momentos com as suas fotos, etc. Ao fim de cerca de três meses, X apaixonou-se por Y. Apaixonou-se por hi5 e Messenger, ou melhor, entre o hi5 e o Messenger. As conversas aprofundaram-se. Durante meses de troca de palavras a relação fortificou-se, mas sempre sem saírem do hi5 e do Messenger. O amor foi crescendo e ambos deixaram de ser corpo durante a interacção. Ambos se reduziram às ideias e às palavras que diziam um ao outro. Passaram a amar as palavras, os sonhos, os gostos, os objectivos, os estilos de vida. Viveram num nível de ideal, que todos os humanos procuram.

X arrependia-se por vezes de toda a situação despoletada. Mas todo aquele ambiente criado era 'viciante', inesgotável, incansável e sem controlo. Sentia-se culpada porque era casada mas na verdade nunca chegou a mostrar quaisquer sinais práticos de arrependimento. À medida que o tempo passava, ela queria cada vez mais 'estar' com ele naquela realidade. Y, também casado, chegou a dizer que queria acabar com o seu casamento e que queira conhecê-la face-a-face. A coisa começou a ganhar contornos até então improváveis.

O conhecimento sobre as maneiras de ser, sobre as maneiras de pensar um do outro, sobre os gostos pessoais, etc., estava já bem assimilado. Mas X, e sobretudo Y, tinham vontade de dar o passo seguinte: conhecerem-se face-a-face. O nível físico da relação parecia estar a fazer um apelo. Mais a Y do que a X, mas ambos manifestavam essa vontade constantemente.

X chegou então a uma altura em que já colocava tudo em causa. O casamento, a sua vida, a sua casa, o seu trabalho. Estava disposta a mudar tudo. Y dizia também que sim. Até os filhos dizia ser capaz de deixar para trás.

Certo dia, X encheu-se de coragem e foi ter com Y. Maldito dia para X e Y. O 'edifício' onde assentava todo aquele amor construído durante aquele tempo, ruiu completamente naquele dia. X descobriu que Y tinha mentido durante todo o tempo. Y não era quem X pensava. Não trabalhava onde dizia, não pensava como realmente fazia crer, nem sequer o nome era verdadeiro. Foi tudo uma ilusão. Uma hipnose criada entre duas pessoas. Uma hipnose criada por X, que mesmo sendo sempre verdadeira, alimentou a esperança de poder realmente encontrar alguém tão perfeito. Uma hipnose criada por Y que, aparentemente, queria ter uma segunda relação ao casamento, uma escapadela, tecendo minuciosamente uma teia para confortavelmente usar quando quisesse.

Esta história verdadeira, real, que aconteceu à nossa amiga X mas que deve fazer lembrar alguém da rede de contactos do leitor, é fruto de todo um processo complexo e contínuo de individuação.

Segundo Braudillard, um dos efeitos principais da informação veiculada pelos *media* electrónicos é precisamente a ideia de um idealismo do sentido pela comunicação e de um idealismo da comunicação pelo sentido (Baudrillard, 1991: 108). Este factor, neste caso concreto, foi determinante para a criação de uma alucinação de sentido e de conteúdo puro, apenas desfeita pela verdade existente no exterior dos media electrónicos.

X capturou toda a lógica da galáxia Hi5 e Messenger. Agenciou o seu mundo para a rede hi5 e Messenger, ou melhor, uma parte do mundo que queria mostrar. Por seu turno, Y fez exactamente a mesma coisa. Ambos se conectaram com a rede, arriscando muito sem inicialmente se darem por isso. Quando perceberam aonde os tinha levado a conexão, o risco e a hipnose provocada pela ausência de tempo e espaço, já era tarde demais. Ambos estavam apaixonados. Y não conseguiu sair das mentiras. X ficou destroçada ainda que as mentiras não afectassem propriamente a relação.

Toda aquela intensidade entre X e Y acabou ali. A única coisa que hoje perdura da relação entre X e Y é o facto de ambos saberem que se metamorfosearam durante uns tempos. Durante aquele período, amaram de forma cyborg, cruzando os sentimentos antropológicos com as próteses perceptivas tecnológicas. Sabem agora que esta fusão aumenta a intensidade das coisas, e provoca uma alucinação colectiva aparentemente pura e verdadeira, mas sempre apinhada de algum mistério.

Este exemplo é um bom resumo acerca da relação entre as pessoas e os softwares sociais. A amplificação, a desterritorialização, o risco, a inflação conectiva, o anonimato, a hipnose, a alucinação e a selecção por eleição são as grandes características destas interacções. São estas características que se capturam e

agenciam num fluxo que vai dos indivíduos para os computadores e dos computadores para os indivíduos. Nem sempre são necessariamente negativas nem sempre necessariamente positivas mas tendem a impulsionar novas intensidades conectivas e novas formas de ver, pensar e agir no mundo.

Capítulo II

Comentários finais

Como vimos atrás, a interacção entre humanos e computadores/ecrãs não é apenas uma relação entre ambos. É também uma experiência recíproca, uma viagem que mergulha entre a consciência e a inconsciência numa virtualidade diferente e numa actualidade diferente. É uma interacção que comporta próteses físicas, mas também próteses emotivas, perceptivas e sentimentais.

O hi5 é tudo isto. Permite experiências recíprocas, do jovem para o computador/ecrã e do Computador/ecrã para o jovem. E essas experiências fazem uma viagem na rede, e circulam para todos os que se conectam. As percepções, visuais e cognitivas, são as naves que permitem a viagem desterritorializada, a alucinação do ver e do olhar, a fusão entre o consciente e o inconsciente. Pela existência dessa reciprocidade, pela existência dessa viagem em fluxo que faz mergulhar a consciência e a inconsciência em virtualidades e actualidades diferentes das normais, emerge todo um conjunto de dinâmicas, que apelidamos de percepções cyborgs. Essa reciprocidade não é puramente humana nem puramente tecnológica. É toda uma fusão que gera algo híbrido, sendo essa hibridez a grande característica das interacções e intersecções entre antropológico e tecnológico.

Faz sentido, por isso mesmo, falarmos de fluidez quando nos referimos a estas interacções. O tempo e o espaço encontram-se bastante soltos e livres de barreiras. E tal como os fluidos, como sugere Bauman (2001: 8), os utilizadores do hi5 não se atêm durante muito tempo às formas, estando sempre e constantemente propensos a mudar de forma:

“Se estamos bem mudamos o hi5 de uma maneira. Se estamos mal dispostos mudamos de outra maneira. Eu gosto de mudar muitas vezes. Às vezes ando aqui à procura de “máscaras” e quando encontro uma fixe, que tem a ver comigo, vou logo usá-la” (Zé, 17 anos).

Os fluidos soltos e livres das barreiras do tempo e do espaço, por estarem sem formas definidas durante muito tempo, geram um certo emaranhado, uma tal espécie de mistura como sugere Deleuze (Bessi 2007: 3). Essa sensação de mistura e de emaranhado é muitas vezes demonstrada pelos jovens. A Soraia, por exemplo, mistura os vários softwares na mesma explicação, aglomerando-os dentro da mesma lógica, ainda que os saiba distinguir. Mistura e junta o Messenger com o hi5, aponta diferenças sobre o tempo e sobre o espaço de ambos mas adiciona contradições ao

próprio discurso. A sua actividade com o computador deixa-a eufórica mas ao mesmo tempo ciente do que deve fazer com cada software. Pelo hi5 ela não é capaz de deixar de comer mas pelo Messenger sim. É que o tempo do Messenger, que segundo ela parece não ter limites, sobrepõe o tempo exterior, e por isso mistura-o de forma emaranhada:

“Nós estamos sempre atentos. Eu pelo menos estou sempre atenta. Vejo quem está a fazer o quê, e tudo isso. Em casa estou mais concentrada mas não deixo de comer pelo Hi5. Agora pelo Messenger sim. No Hi5 a gente pode entrar lá e ver a qualquer altura e tal. No Messenger já não é à hora que quisermos. É quando estão lá conhecidos. A pessoa pode estar lá num momento e logo de seguida entrar um amigo” (Soraia, 18 anos).

Isto demonstra também a existência de uma certa revolução ‘dromológica’, como sugere Paul Virilio (1997: 10). A velocidade vertiginosa, sem territorialidade, que emana deste tipo de softwares, remete sempre para a lógica do instante, do imediato. É que a qualquer momento pode “entrar um amigo”, e a interacção que é estabelecida tem que ser naquele portal temporal, porque logo de seguida esse amigo pode ter de sair. Mas isso não acontece só no Messenger. A Andreia refere também o carácter veloz das conversas pelo hi5:

“Quando chego a casa ligo, faço actualizações e vou fazendo outras coisas. E de vez em quando vou ver se já recebi qualquer coisa. E às vezes temos conversas pelo hi5. Como no Messenger” (Andreia, 18 anos).

A lógica revelada pela Soraia mostra também uma certa necessidade de estar presente quando os amigos aparecem, e isso rompe as barreiras do tempo e do espaço exterior, subjugando-as a um tempo e a um espaço único: o virtual. É que interacção ou, por outras palavras, intersecção entre antropológico e tecnológico, é emaranhada e mistura a ideia de necessidade com a ideia de urgência, e de imposição. E estas ideias misturadas são capturas feitas pelos jovens através de agenciamentos, levando-os a agir de acordo com o ritmo possibilitado pelos softwares. A sensação de instante transmite, por isso, a sensação de resposta rápida e de interacção que não pode ser evitada.

Um aspecto que é também importante realçar tem a ver com a questão da dependência, ou do ‘vício’ como sugerem os jovens. Estas individuações não totais, que parecem que impõe um vício pela necessidade ou pela aparente obrigação de responder aos comentários, são também produtos das cyber culturas. É que segundo Karabeg (2008), as adições são o resultado do Know-how cultural que reveste as pessoas e as torna dependentes de algo. As individuações das culturas cibernautas promovem lógicas de dependência e as interacções entre hi5 e jovens demonstram

bem isso. Se no hi5 alguém é convidado a comentar algo, sendo isto uma norma regular, o comentário pressupõe resposta. A resposta pressupõe outra resposta. E assim formam-se ciclos viciantes, que são da responsabilidade da cultura e individuados por todos os utilizadores.

As conexões, sendo conjuntos de relações, vínculos e ligações, ligam e estabelecem o «nós» na galáxia digital. Permitem individuações constantes, sendo de salientar a tendência para um maior risco. Mas não um risco necessariamente negativo, como por vezes a própria palavra risco comporta no significado. É mais um risco flexível, um risco que promove um efeito de renascer, de arriscar. A mentira, como concluiu a pesquisa de Terri Kurtzberg e a experiência da nossa amiga X, é apenas uma forma de arriscar na galáxia digital. Mas existem também outras formas de arriscar. O caso do Zé, ou do Duarte, são exemplos de riscos que não são necessariamente negativos. Quando eles dizem que no hi5 arriscam dizer um “amo-te” ou um “adoro-te”, e sabem que no exterior eram incapazes de o dizer, estão a conseguir materializar um desejo que só é possível, pelo menos nesta fase mais jovem, através da prótese tecnológica. E são estes riscos, às vezes mais negativos e outras vezes mais puros e positivos, que tornam a Era informacional mais produtiva, quer na produção dos riscos quer na produção de intensidade nas relações sociais.

Para confirmar esta ideia, Ulrich Beck, refere que “na modernidade avançada a produção social de riqueza é sistematicamente acompanhada pela produção social de riscos” (Beck, 1992: 19). Alargando esta visão de Beck, entendemos que dentro da galáxia digital a produção social passa muito além da produção de riscos, produzindo também diferentes intensidades de conexão, diferentes tipos de risco, e diferentes percepções acerca das concepções temporais e espaciais. Assim, entendemos que a percepção Cyborg que ocorre nas interações com o hi5 e com os restantes softwares sociais possibilita todo um conjunto de novas percepções, que misturam os fluxos e as adições de imagens e que proporcionam relações metaestáveis entre o eu consciente e o self inconsciente. Na interação entre jovens e hi5, o processo de individuação através dos agenciamentos e das capturas é influenciado e influencia as percepções sobre o tempo, o espaço, a adição, a conexão e o risco, reorganizando toda uma nova dinâmica entre estes.

Esta investigação pode abrir algumas pistas para a exploração e investigação sociológica na galáxia internet. Com o conceito de individuação, pode ser possível analisar o impacto das interações entre antropológico e tecnológico sob várias perspectivas (psicológicas, sociológicas, biológicas, neurológicas, etc.).

Sugerimos que as próximas investigações aprofundem a transposição das lógicas individuadas nas interações entre humanos e computadores para as

interacções entre humanos e humanos. Usando estes mesmos princípios, consideramos que seria benéfico o cruzamento da Sociologia e da Psicologia com as neurociências e com os desenvolvimentos tecnológicos das áreas neurológicas, permitindo assim aprofundar quer a emergência de percepções cyborg quer de outros fenómenos que se possam estar a aproximar com o adensar das relações entre humanos e tecnologia. A nossa intuição vai no sentido de estarmos a assistir a grandes transformações no humano provocadas por essas interacções.

CONCLUSÃO

A sociedade actual, flexível, funciona por redes flexíveis moduláveis, por módulos que se podem cambiar em fluxos vertiginosos (Bessi, 2007). As redes sociais digitais, tal como o hi5, caracterizam toda uma nova forma de perceber, sentir e agir no mundo. Todos os seus utilizadores parecem perceber as potencialidades de toda esta nova realidade, embora não imaginem concretamente aonde isto os pode levar.

Parece já certo que o sentido dado a todas estas possibilidades não tem precedentes. Nunca nenhuma outra tecnologia até hoje parece ter tido tanto impacto de forma directa e veloz nas nossas vidas, no nosso quotidiano. É certo que o automóvel foi determinante para encurtar os espaços. A televisão foi determinante para informar e generalizar as tendências. O telemóvel tem sido fundamental para aproximar as pessoas e as ligar instantaneamente. No entanto, a internet e os seus softwares fazem tudo isto e muito mais. Permitem ligar, conectar, comprimir o espaço e o tempo mas permitem também sentir de forma diferente, criar novas emoções, criar novas percepções, novas dinâmicas. No fundo, estas novas tecnologias permitem refundar o social, dar-lhe um sentido mais híbrido e menos tipicamente humano.

A internet e os seus softwares permitem uma certa 'magia', uma magia que pode ser usada para o bem e para o mal. Pode ser usada para fragmentar ou ligar o mundo mas, acima de tudo, permite individuar toda uma nova forma de ser humano. O utilizador habitual do HI5, por exemplo, tem interesse que os restantes membros desta comunidade virtual o visitem, o descrevam, o comentem. É essa objectivação terrena, actual, que permite reforçar a sua percepção de existência, sobretudo para os outros. No passado, a construção da sua identidade não obedecia a estas lógicas. Actualmente, com os instrumentos disponíveis, como por exemplo o hi5, a existência através dos olhos dos outros já não é assim tão determinante, ou pelo menos tão fatal. Como é possível mostrar imagens mais favoráveis, mostrar mais do que aquilo que o nosso corpo mostra ou do que a nossa expressão humana revela, baseada em conteúdos que nos interessam, motivam e complementam, o ser torna-se mais híbrido, expondo mais o que mais interessa e tornando as percepções mais relativas mas também mais argumentativas na explicação e na compreensão.

Os jovens, sendo os maiores utilizadores deste tipo de softwares, são os que mais sentem os seus efeitos. Adquirem, por isso, uma capacidade de metamorfose e de mudança maior, dentro dum fluxo rápido e vertiginoso. Tornam-se mutantes num sentido neutro, porque precisam de se adaptar a esta realidade para conseguirem sobreviver às grandes transformações sociais. Revestem-se com carapaças possibilitadas pelas próteses tecnológicas para resistir aos fortes ventos das

mudanças constantes e sobrevivem em conexão constante. A interação entre humanos e softwares tecnológicos permite isto mesmo: o alargamento das percepções e a sua metamorfose. Alonga-se a percepção humana mas também se alongam as percepções cyborg. Cremos que estes dois alongamentos serão uma das bases mais fortes das sociedades hipermodernas.

Bibliografia:

Abreu, J. L. P. (2000), *O tempo aprisionado. Ensaio não espiritualistas sobre o espírito humano*, Coimbra: Quarteto.

Bateson, G. (1972), *Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. New York: Ballantine.

Baudrillard, J. (1991), *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d' água.

Bauman, Z. (2001), *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar.

Beck, U. (1992), *Risk Society*. Sage: Londres.

Bessi, V. (2007), "Espaço-temporalidade, Trabalho Imaterial e Resistência: Reflexões Sobre o Cotidiano do Trabalho Contemporâneo", in *Socius Working Papers*, nº 1.

Bourdieu, P. (1980), *Le sens pratique*, Paris: Ed. de Minuit.

Callon, M. e Law, J. (1998), "De los intereses y de su transformación. Enrolamiento y contraenrolamiento." in Doménech, M. y Tirado F. (Comp.) *Sociologia simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona. Gedisa.

Castells, M. (2007), *A Galáxia Internet*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Chabot, P. (2003), *La Philosophie de Simondon*, Paris: Vrin.

Deleuze, G. (1971), «Anti-Edipe et Mille Plateaux. Les codes; Le Capitalism; Les flux; Capitalisme et schizophrénie; La psychanalyse», disponível em: http://textz.gnutenberg.net/textz/deleuze_gilles_anti-oedipe_et_mille_plateaux.txt.

Dias, F. (2001), *Sistemas de Comunicação, de Cultura e de Conhecimento, um Olhar Sociológico*, Lisboa: Instituto Piaget.

Espanha, R., Lapa, T. (2007), *E-Generation: Os Usos de Media pelas Crianças e Jovens em Portugal*, Disponível em <http://www.obercom.pt/client/?newsId=29&fileName=rr8.pdf> [27 de Abril de 2009].

Giddens, A. (2001), *Sociologia*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Gil, J. (1996), *A Imagem-nua e as Pequenas Percepções. Estética e Metafenomenologia*, Lisboa: Relógio d'água.

Gil, J. (2002), "Ligação de inconscientes", in José A. Bragança de Miranda e Maria Teresa Cruz (Org.), *Crítica das ligações na Era da Técnica*, Lisboa: Tropismos.

Halliday, M. A. K. (2001), "New Ways of Meaning: The Challenge to Applied Linguistics", in A. Fill & Muhlhausler (eds.), *The Ecolinguistics reader. Language, ecology and environment*, London/New York: Continuum.

Haraway, D. (1991), "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Regan Books.

Helvetius, C. (1758). De L'Esprit. Texto extraído da base de dados textuais Frantext: Institut National de Langue Française (INaLF) (pesquisa realizada através do google.pt).

Hiernaux, J. (1997), "Análise estrutural de conteúdos e modelos culturais: aplicação a materiais volumosos", in Luc Alberello et al., *Práticas e Métodos de Investigação em Ciências Sociais*, Lisboa: Gradiva.

Hirokawa, T. (1990), "Segment selection and pitch modification for high quality speech synthesis using waveform segments", In *ICSLP-1990*, 337-340.

Houaiss, A., Villar, M., (2001), *Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa*, Lisboa: Círculo de Leitores.

Jung, C. G., (1958), "Simbolismo e Transformação na missa", in Read, H., Fordham, M., Adler G., McGuire W. e Hull, C., *Psicologia e Religião: Ocidente e Oriente*, São Paulo: Cutrix.

Jung, C. G. (1963), *Memories, Dreams, Reflections*, in Silva, D. (Trad.), (1989), *Memórias, sonhos, reflexões*, São Paulo: Editora Nova Fronteira.

Jung, C. G., (1964), "The Development of personality", in Read, H., Fordham, M., Adler G., McGuire W. (Orgs.) e Hull, C. (trad.), *The Development of Personality* (Vol. 17 das obras completas, Bollingen Series, XX), Londres: Princeton University Press; Routledge & Kegan Paul.

Jung, C. G. (1966a), *Two Essays in Analytical Psychology*, 2ª ed.; Read, H., Fordham, M., Adler G., McGuire W. (Orgs.) e Hull, C. (trad.), (Vol. 7 das obras completas, Bollingen Series, XX), Londres: Princeton University Press; Routledge & Kegan Paul.

Jung, C. G. (1966b), *Ma vie*, Zurique: Gallimard.

Lash, S., Giddens, A., Beck, U. (1997), *Modernização Reflexiva: Política, Tradição e Estética na Ordem Social Moderna*. São Paulo : Unesp, 1997.

Lash, S., **Urry**, J. (1994), *Economies of Signs and Space (Theory, Culture & Society)*, Sage Publications.

Latour, B. (2000), *Ciência em Ação: Como Seguir Cientistas e Engenheiros Sociedade Afora*, São Paulo: Editora da UNESP.

Latour, B. (2006) *Changer la societe. Refaire de la sociologie*, Paris : La Découverte.

Lipovetsky, G. (2006), *A Felicidade Paradoxal: Ensaio Sobre a Sociedade do Hiperconsumismo*, Lisboa: Edições 70.

Lucas, W. (1998), "Effects of e-mail on the Organization", *European Management Journal* 16(1), p. 18-30.

Lopes, J. P. (2007), *Fundamental dos Estudos de Mercado*, Lisboa: Edições Sílabo.

Pais, J. M. (2001), *Ganchos, Tachos e Biscates. Jovens, Trabalho e Futuro*, Lisboa: Ambar.

Mackenzie, A. (2003), "Transduction: invention, innovation and collective life", Draft, disponível em: [Http://www.lancs.ac.uk/staff/mackenza/papers/transduction.pdf](http://www.lancs.ac.uk/staff/mackenza/papers/transduction.pdf) [14 Fevereiro de 2009].

May, R. (1971), *Psychologie Existentielle*, Paris: Épi.

Massumi, B. (2002), *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation (Post-Contemporary Interventions)*. Durham and London: Duke University Press.

Mcluhan, M., Fiore, Q., (1969), *O meio são as massa-gens*. Rio de Janeiro: Record Press.

Mcluhan, M. (1994), *Understanding Media: The Extensions of Man*, Londres: Cambridge.

Nascimento, M. (1993), *Voltaire: A Razão Militante*, São Paulo: Moderna, Cal. Lagos.

Neves, J. P. (2006), *O Apelo do Objecto Técnico*, Porto: Campo das Letras.

Neves, J. P. (2008), "A experiência perceptiva e os ecrãs: novas perspectivas de investigação", in *Tecnologia e Socialidade*, Ano 16, 2º Semestre.

Pearson, J. (2008), "The Functional Impact of Mental Imagery on Conscious Perception", *Current Biology*, disponível em <http://www.sciencedaily.com/releases/2008/07/080703145849.htm> [27 de Fevereiro de 2009].

Perniola, M. (1998), *A Estética do Século XX*, Lisboa: Editorial Estampa.

Perniola, M. (2004), *O Sex Appeal do Inorgânico*, Coimbra: Ariadne Editora, Lda.

Potter, J. & Wetherell, M. (1987), *Discourse and social psychology: beyond attitudes and Behaviour*, London: Sage.

Rollinson, D., Broadfield, A. (2002), *Organizational behaviour and analysis – an integrated approach*, Harlow, England: Pearson Education.

Rosedale, P. (2007), *Second Life. O Guia Oficial*, Rio de Janeiro: Ediouro.

Sennett, R. (2001), *A Corrosão do Carácter – As Consequências Pessoais do Trabalho no Novo Capitalismo*, Lisboa: Terramar.

Simondon, G. (1969), *Du mode d´existence des objets techniques*, Paris, Aubier.

Simondon, G. (1989), *L´individuation psychique et Collective*, Paris : Aubier.

Singly, F. (2006), *Uns Com Os Outros – Quando o Individualismo Cria Laços*, Lisboa: Instituto Piaget.

Spink, M. (2000), *Práticas discursivas e Produção de Sentidos no Cotidiano. Aproximações Teóricas e Metodológicas*, S. Paulo: Cortez Editora.

Staude, J. R. (1981), *O Desenvolvimento Adulto de C. G. Jung*, São Paulo: Cultrix.

Stiegler, Bernard (1994), *La technique et le temps, Tome I, La Faute d´Epiméthée*, Paris : Éditions Galilée.

Trippi, J. (2004), *The Revolution will not be televised – Democracy, the Internet, and the overthrow of Everything*, New York: Copyrigh.

Urry, J. (2003), *Global Complexity*, Cambridge: Polity Press.

Vayreda, A., Estalella, A. (2007), “Software social: teoría social?” In F. Tirado & M. Domènech (Eds.), *Lo Social y lo virtual. Nuevas formas de control y transformación social* (pp. 78-92). Barcelona: Editorial UOC.

Walsh, D., Goldman, L., Brown, R. (1996), *Physician Guide to Media Violence*. American Medical Association, consultado em <http://www.ama-assn.org/ama1/pub/upload/mm/386/mediaviolence.pdf>, [21 de Dezembro de 2008].

Watzlawick, P., Beavin, J. H. e Jackson, D.D. (1967), *Pragmática da Comunicação Humana: Um Estudo dos Padrões, Patologias e Paradoxos da Interação*, São Paulo: Cultrix.

Webgrafia:

<http://cies.iscte.pt/destaques/documents/E-Generation.pdf>

<http://folk.uio.no/poly/addiction-paper.pdf>

<http://www.agencia.fapesp.br/materia/9496/divulgacao-cientifica/mentir-pela>

http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/william_gibson.html

[http://www.eduardofelix.com/?p=162.\(28/01/2009](http://www.eduardofelix.com/?p=162.(28/01/2009)

<http://www.marktest.com/wap/a/n/id~ed4.aspx>

http://www.masternewmedia.org/pt/colaboracao_on_line/software-social/software-social-o-que-e-e-qual-impacto-nas-pessoas-e-organizacoes-um-relatorio-da-australian-flexible-learning-framework-parte-I-20070524.htm

http://www.nytimes.com/2008/04/06/technology/06sweat.html?_r=3&pagewanted=1

<http://www.pewinternet.org/Reports/2009/Adults-and-Social-Network-Websites.aspx>

<http://www.sciencedaily.com/releases/2008/07/080703145849.htm>

<http://www.scribd.com/doc/6820931/Carl-G-Jung-memorias-sonhos-e-reflexoes>