

SOCIABILIDADES E REALIDADES PERMEÁVEIS

Vicente GOSCIOLA¹

RESUMO: Este texto busca fundamentar o conceito de Realidades Permeáveis como o processo da combinação de sociabilidade e computação pervasiva. Para tanto, trata dos procedimentos e efeitos de sociabilidade promovidos em movimentos e mídias colaborativas que lançaram e lançam mão da comunicação e de seus recursos tecnológicos. Compara como a sociabilidade se organiza ao longo da história da comunicação em relação às mudanças sociais provocadas pelas inovações tecnológicas e a constituição de redes colaborativas a partir delas.

PALAVRAS-CHAVE: Realidades permeáveis. Computação pervasiva. Sociabilidade. Tecnologia da comunicação.

Introdução

Os debates já acumularam um digno espectro sobre as características da participação da sociedade nos seus próprios desígnios. Muito tem chamado a atenção o esforço de alguns agrupamentos se constituírem em torno do que se chama “comunidades colaborativas”, “culturas colaborativas”, etc. Nos recentes grandes eventos internacionais de políticas sociais este tem sido um dos temas centrais.² Seria o momento de iniciar uma discussão mais sistematizada sobre as práticas, com seus sucessos e insucessos, dos mais diversos movimentos sociais colaborativos na busca por saídas para as mais diversas crises enfrentadas em toda e qualquer sociedade. Mas, ao final deste estudo, tais movimentos colaborativos são vistos como mediados por recursos tecnológicos digitais, desde a telefonia móvel em celulares de tecnologias

¹ UAM – Universidade Anhembi Morumbi. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. São Paulo – SP – Brasil. 04546-000 – vgosciol@uol.com.br

² Somente no Brasil, em menos de um ano, já tivemos dois eventos significativos: *Teia 2007*, segunda edição do encontro anual dos Pontos de Cultura, em 07/11/2007, do Ministério da Cultura, em Belo Horizonte (TEIA, 2007); *Campus Party Brasil 2008*, considerado o maior evento de entretenimento eletrônico em rede do mundo, em São Paulo, em 11/2/2008 (CAMPUS..., 2008).

iniciais, como a 1G (primeira geração) e a 2G, até a computação pervasiva, a web 3.0 e a tecnologia de celular de 3 a 4G, ao o que nominaremos como Realidades Permeáveis. Verificar criticamente quais foram e quais são os movimentos sociais colaborativos que lançaram mão da comunicação e de seus recursos tecnológicos e quais são os alcances e repercussões de tais ações, é uma investigação que, acreditamos, favoreça ao exercício da fundamentação do conceito de Realidades Permeáveis. Nessa direção, vale lembrar como as sociabilidades se organizaram como movimentos colaborativos ao longo da história da comunicação para, em seguida, refletir sobre as mudanças sociais provocadas pelas inovações tecnológicas e a constituição de redes colaborativas a partir delas. Ao final, caberá verificarmos o que acontece para além do cenário verificado até o início da década de 2000 nas ações em cultura colaborativa, e como concretiza a posição das Realidades Permeáveis a instância da comunicação e da sociabilidade ultrapassando o ciberespaço como espaço privilegiado destas ações mediadas pela tecnologia digital.

As sociabilidades ao longo da história da comunicação

Sociabilidade é a característica que define a aptidão para promover e manter redes de convívio social. O sociólogo francês Jean Baechler (1995) define que a sociabilidade se estabelece por redes pelas quais as unidades de atividades, individuais ou coletivas, fazem circular as informações que exprimem os seus interesses, gostos, paixões, opiniões. Nesta pesquisa, a sociabilidade almejada é a promovida pelas redes de comunicação e seus recursos tecnológicos. Por exemplo: o weblog tem um altíssimo potencial gerador de sociabilidade dentro da web, ele pode promover desde o consumo de uma mercadoria qualquer até uma manifestação pública.

Antes de toda comunicação mediada por recursos tecnológicos, a sociedade desenvolveu suas formas de sociabilidade através da interação face a face, modalidade detalhada por Erving Goffman (1992), e outras modalidades de comunicação sonora ou gestual quando a visualização do rosto ou a audição da voz não eram devidamente confiáveis. A escrita foi um passo importantíssimo na evolução da sociabilidade, ainda que a leitura e a escrita não sejam comuns entre todos os indivíduos de uma determinada sociedade. A partir do século 15, com o advento da prensa de Gutenberg, os textos tiveram sua propagação acelerada. Aos meios fotoquímico-mecânicos (fotografia e cinema, surgidos no século 19), eletrônicos (rádio, televisão e vídeo) e digital (informática, surgida no século 20) sobreveio a convergência digital (GOSCIOLA, 2008), graças ao registro numérico de textos, imagens e sons, a partir da década de 1980 com o lançamento de músicas em Compact Disc-CD.

Encontramos, hoje, uma situação inédita em termos de recursos tecnológicos para a comunicação: com um único equipamento do tamanho da palma da mão, é possível entrar em contato ao vivo com outras pessoas, com vídeo e som, ler e assistir a noticiários também ao vivo, assistir a filmes, ouvir música, ler livros, fotografar, gravar vídeos. Não que isso seja suficiente para garantir a sociabilidade, ou a telessociabilidade, ou a cibernociabilidade, ou a hiperrealidade³, porque seria necessário um número significativo de integrantes de uma sociedade com acesso a tais recursos. Mas há indicativo de uma disseminação, em que pese os entraves sociais históricos, tão perfeitamente mapeados por Néstor García Canclini (2005). Em seu livro *Diferentes, desiguais e desconectados*, ele lembra que as poucas empresas controladoras da cultura mundial, a mínima participação da América Latina nesta realidade e a formação cada vez mais empobrecida dos jovens, constituem o cenário que só ressalta a distância entre os poucos excluídos e toda a população desconectada.

Todavia, os sinais da crescente e constante disseminação de tecnologias convergentes propõem, para esta pesquisa, um campo de estudo vasto a ser deslindado. Como explica Norbert Wiener (1984, p.16) sobre a tese do seu livro *Cibernética e sociedade*:

[...] a sociedade só pode ser compreendida através de um estudo das mensagens e das facilidades de comunicação de que disponha; e de que, no futuro desenvolvimento dessas mensagens e facilidades de comunicação, as mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem e entre a máquina e a máquina, estão destinadas a desempenhar papel cada vez mais importante.

Philippe Breton (1994) identifica tal disposição de Wiener como passível de interpretação que a qualificaria como utópica, que é refutada por Yves Winkin (1998, p.190), ao defender que Wiener localizou o conceito “comunicação” no senso comum, independente de sua cientificidade, que realmente caracteriza todo o livro *Cibernética e sociedade*. Ainda que o diálogo sobre o texto de Wiener (1984) seja bem-vindo, vamos considerar o descrito acima como suficiente para partirmos para o próximo ponto porque é nesta compreensão e na construção de redes não oficiais de saber que se atém este artigo. Temos, então, a compreensão de que a sociabilidade também se garante pelos recursos tecnológicos de comunicação, ainda que sejam lançados à sociedade somente quando e porque o empresariado quiser, conforme Álvaro Vieira Pinto (2005). E é também por este viés que é apontado nosso olhar a

³ Hiperrealidade, aqui, no sentido da mistura entre o mundo real e o da fantasia, um entendimento direto do evento e desapegado dos preceitos dos teóricos ligados à semiologia que tanto discutiram o conceito como Jean Baudrillard e Umberto Eco, entre outros.

seguir, quando atentaremos para as mudanças sociais promovidas pelas tecnologias da comunicação.

Mudanças sociais pelas tecnologias da comunicação

Vale rever a peça de Gil Vicente (2000), *O Velho da horta* (1512), como uma analogia para explicar a renovação dos modelos nos meios de comunicação e sua repercussão na sociedade. Em resumo, a peça trata do Velho, dono de uma horta, que se apaixona de modo repentino pela Moça, uma bela e jovem freguesa. Ela responde ironicamente às súplicas:

Jesus! Jesus! Que coisa é essa?

E que prática tão avessa
da razão!

Falai, falai doutra maneira! (VICENTE, 2000, p.71-72).

Temos um modelo de comunicação unívoco, do produtor (o Velho) para o espectador (a Moça). Todavia, a Moça já não é mais um simples espectador, passou a conhecer muito bem os modos de produção e desenvolveu uma linguagem renovada, mais objetiva e atenta às atualidades. Os meios de comunicação tradicionais – imprensa, TV –, ainda poderosos, estão a se apaixonar pelos novos meios – convergentes, digitais, em rede, ubíquos, portáteis, flexíveis, plurivocais –, como o Velho pela Moça. A fortuna do Velho, antes rico, dissipou-se pelas mãos de uma alcoviteira (SPINA, 2000) e a Moça se casou. Assim, também, os meios de comunicação tradicionais descarregam suas gigantescas fortunas nas mais insensatas propostas de saída por tecnocratas de plantão, enquanto os novos meios se acumulam em convergências espirais, como é o desfecho do auto de Gil Vicente de 1512. A TV e a imprensa se dispõem a dialogar com a tecnologia digital, mas se preocupam pouco em desenvolver uma linguagem própria, porque não é de sua natureza rever profundamente sua linguagem.

Tal choque presenciado nos dias atuais não veio de pronto e não se restringe às ondas de novidades das tecnologias digitais. A própria sociedade, igualmente, não desperta de um dia para o outro para tais atrações. A sociedade também é viva e descreve um desenvolvimento que lhe permite assimilar plenamente todas as novidades tecnológicas.

O livro *Passagens*, de Walter Benjamin (2007) é um verdadeiro roteiro cinematográfico, cuja leitura nos faz praticamente ver um importante momento destes

movimentos sociais de coletividade. Um forte movimento social foi instituído a partir da abertura das passagens. As passagens atendiam a uma demanda da burguesia ascendente do final do século 18 que se locomovia por elas, como flâneurs ou compradores, construídas para o consumo e o convívio em lugar público e que logo no século 19 abrigariam os cafés (BENJAMIN, 2007). Os cafés ficaram como espaços de reunião onde as pessoas, das mais variadas condições materiais, se reuniam para debater questões pungentes do momento, assim, as passagens promoviam de certa forma um início de convívio social com tendências colaborativas. O controle de cada um dos estabelecimentos das passagens ainda era individual, não permitindo assim grandes manipulações para a uniformização dos produtos, entretanto a revolução industrial já inspirava novos modelos econômicos corporativistas arrasadores de organizações espontâneas.

Os novos modelos econômicos de acumulação e incorporação passaram a receber críticas de diversas modalidades, especialmente do setor artístico-cultural. O naturalismo pela literatura, a partir de 1880, buscava romper com o romantismo e seus artificialismos descrevendo a experiência real da humanidade, até mesmo o seu lado mais selvagem. Nada demorou a que as ressonâncias viessem da pintura -pelo cubismo-, e do cinema -pelos ciclos de arte no cinema-, sendo que ambos eram movimentos de vanguarda da década de 1900. É curioso notar o quanto estes movimentos e os seus subseqüentes foram sempre consolidados por uma produção, quando não coletiva, inspirada em reuniões de artistas; vale lembrar que os encontros aconteciam em boa parte nos mesmos cafés citados anteriormente.

Muniz Sodré (2002, p.72) nos lembra que a revolução tecnológica da informação tão propalada por MacLuhan, fora antecipada por Bertolt Brecht em “[...] seu panfleto intitulado ‘a teoria do rádio’, a utopia tecnológica de uma sociedade conversacional, dialógica.” Brecht (1970), em seus discursos *Théorie de la radio*, escritos entre 1927-1932, preconizava as possibilidades do rádio como um veículo de comunicação efetiva, isto é, de dupla via ou de múltiplas vias, à disposição de cada pessoa e de cada instituição. Portanto Brecht também se interessa pela não dominação dos meios de comunicação e apostava na possibilidade de desenvolvimento de autonomia de cada indivíduo, de cada rede de indivíduos e de cada rede de redes ou sociedades.

O termo autonomia tem destaque neste texto porque é a palavra chave para entendermos o grande potencial das redes colaborativas que, ao contrário de criar amarras e fazer seus integrantes caminharem em círculos, possibilita uma projeção de cada integrante no sentido de ampliar suas potencialidades. Como diz Edgar Morin (2005, p.66), o conceito de autonomia humana é complexo pois

Para sermos nós mesmos, precisamos aprender uma linguagem, uma cultura, um saber, e é preciso que esta própria cultura seja bastante variada para que possamos escolher no estoque de idéias existentes e refletir de maneira autônoma. Portanto esta autonomia se alimenta de dependência; nós dependemos de uma educação, de uma linguagem, de uma cultura, de uma sociedade, dependemos claro de um cérebro, ele mesmo produto de um programa genético, e dependemos também de nossos genes.

Os movimentos se sucedem, e trazem grandes interferências na opinião pública e promovem ou até mesmo co-participam de mudanças encaminhadas pelas próprias sociedades como foi a forte relação entre a Internacional Situacionista-IS e o “maio de 1968”. A IS teve como criador e grande mentor o “doutor em nada” Guy Debord (JACQUES, 2003, p.16-18). A origem da IS foi um encontro de Debord com o grupo de letristas Isidore Isou durante o festival de cinema de Cannes, em 1951. A IS desenvolveu propostas e as realizou, em grande parte, de criações de situações que seriam o inverso do espetáculo promovido pela mídia, em que pessoas comuns, os vivenciadores, criariam os seus próprios espetáculos, levando-os, assim, a uma emancipação e uma autonomia de produção de consciência urbana.

São essas sociabilidades que reforçam os integrantes de cada movimento e os próprios movimentos nos seus cruzamentos. E serão as sociabilidades promovidas com esse espírito de autonomia nos meios de comunicação digitais que trataremos logo adiante.

Difícilmente as redes colaborativas digitais surgiriam sem a evolução industrial dos equipamentos, tecnologias e vias digitais.

Enquanto Manuel Castells (2007, p.98-99) descreve o nascedouro, na década de 1990, de uma nova estrutura social, a “sociedade em rede”, constituída pela concepção e propagação de redes de computadores como paradigmas para a coordenação das realizações sociais, Jean Lojkine (2002, p.11) observa o período como a “revolução informacional”, ocupando o espaço da “revolução Industrial”, em que a economia baseada no poder da informação substitui o poder da produção material.

Desse modo, seja pela sociedade em rede ou pela revolução informacional, as estruturas sociais se propagam e se mantêm, apenas desviando os setores hegemônicos para a nova área de produção e manipulação. O preço, porém, é o que se tem visto: uma população imensa de mão-de-obra industrial colocada à margem do avanço econômico, com conseqüências sociais devastadoras e ainda não plenamente contabilizadas. É o descarte da mão-de-obra tradicional com pouca formação. Zygmunt Bauman (2001, p.137) compara o momento como o de transição do *hardware, da modernidade pesada*, para o do *software, da modernidade leve*. E

Manuel Castells (2007) complementa a descrição do cenário com a visão de uma grave radicalização do trabalho: há um aumento dos trabalhadores de alto nível e os de menor qualificação resultando em um achatamento dos de padrão intermediário.

Todavia, enquanto as organizações políticas não encontram soluções, a própria sociedade busca suas alternativas de saída do impasse. Este artigo pretende discutir a idéia de como a própria racionalidade econômica da nova conjuntura político-econômica pode oferecer opções. Na reflexão do intelectual vienense André Gorz (2005, p.70), “um outro mundo é possível”, porque:

A partir do momento em que se entende a importância decisiva de recursos que, como a inteligência coletiva, não têm equivalentes, não são quantificáveis nem mensuráveis, e que conseqüentemente não são permutáveis no mercado, chega-se a uma outra concepção de riqueza e dos objetivos da atividade humana. (GORZ, 2005, p.61).

Entenda-se, também, o conceito de inteligência coletiva como processos colaborativos na *web*, produção de arte coletiva, produção de *softwares* livres, suportes gratuitos ou de fácil acesso para exposição de trabalhos e comunicações pessoais, processos culturais coletivos em geral. E para atentar a possíveis interpretações ingênuas, Gorz (2005, p.68) prossegue:

Relações de saber e de produção de saber apontam a saída para escapar às relações mercantis e à sociedade da mercadoria desde que possam se desenvolver livremente e sem o constrangimento da valorização. Os que desenvolvem o software livre e a rede livre vivenciam a possibilidade concreta dessa saída e encontram ao mesmo tempo os limites que os poderes dominantes têm-se esforçado para impor à sua atividade.

As Realidades Permeáveis e seus recursos

O planeta está imerso em uma imensa rede de contatos. O ciberespaço renova dia-a-dia os laços entre milhões de habitantes. Para Derrick de Kerckhove (1995, p.190) está claro que há uma renovação diária destes e justifica:

A democratização e proliferação das comunicações instantâneas e dos aparelhos de telecomunicações pessoais substituíram a nossa outrora opaca e distante percepção

do Planeta por uma nova percepção da sua imediatez e transparência. Que fronteiras existem para a electricidade? As linhas telefônicas do mundo estão abertas.

As Realidades Permeáveis são resultados de articulações entre o mundo real e o mundo virtual, ou o ciberespaço. Por isso compreendemos que Realidades Permeáveis estão um passo além do ciberespaço, isto é, por integrar mais objetivamente o mundo real às suas estruturas. Através da comunicação se fortalecem tais articulações; é esta ação social, concreta, de fato, enquanto entre duas ou mais pessoas e igualmente concreta quando se dá entre pessoas e máquinas ou entre máquinas e máquinas. Mas, no fundo, estes dois últimos tipos de articulações estão a serviço dos relacionamentos sociais e é isso que faz das Realidades Permeáveis, promovidas pelas redes colaborativas, como um movimento intensamente socializador.

Há uma série de redes de colaboração em comunicação síncrona. As primeiras comunicações pela internet se deram por *e-mail*, que foram organizados em *newsgroups* pelos FTP-servers. Uma das mais antigas comunidades colaborativas desse período foi criada por cientistas do *Whole Earth Catalogue*. Em São Francisco em 1985, eles organizaram o *THE WELL (Whole Earth 'Lectronic Link)*. Seus criadores desenvolviam uma sociabilidade presencial, isto é, se conheciam e conviviam também fora da internet, mas rapidamente foi ampliada por novos integrantes oriundos de distantes locais, interessados em trocar dados e conhecimentos científicos.

Hakim Bey, ao final da década de 1980, desenvolveu o conceito de Zonas Autônomas Temporárias (TAZ, *Temporary Autonomous Zone*). Mais tarde revelou-se ser o filósofo anarquista norte-americano Peter Lamborn Wilson. O TAZ se inspirava na conduta dos piratas do século 18, que estruturava uma rede de informações que lhes garantia segurança e espaço para promoverem o escambo de seus bens arrestados em outros mares. O TAZ de Bey (2004) seria a constituição estratégica e espontânea de espaços na rede mundial, que ainda não era a *web*, que fossem independentes e fora do controle do poder estabelecido. Mesmo sem ter a *web*, a internet já possibilitava agrupamentos de internautas sem a obrigatoriedade de se submeterem a um rigoroso controle, mas foi Bey quem compreendeu, idealizou, organizou e promoveu as primeiras iniciativas.

Os *Weblogs*, ou *blogs*, são *sites* da *web*, em que seus autores se manifestam com muita frequência, até mesmo diariamente. Por volta do início de 1999 se viu a sua explosão e firme apego ao gosto popular motivado, a princípio, pela estrutura confessional dos diários pessoais e em seguida pela força em propagar notícia para além da estrutura das grandes empresas jornalísticas que tanto inspiravam desconfianças. Sua origem remonta aos *sites* pessoais e sua forma é basicamente estruturada por pequenos textos. O *weblog* tem um altíssimo potencial gerador

de sociabilidade dentro da *web*, ele pode promover desde o consumo de uma mercadoria até uma manifestação pública. Hoje formam também grande redes de *blogs*, intercomunicando-se e auto-divulgando.

Telecocooning é uma modalidade de comunicação em rede. Seu nome pode ser traduzido como um convívio íntimo e a distância. É comumente definido como uma troca de curtas mensagens, como um pequeno sinal marcando presença. Normalmente, o equipamento utilizado é um telefone celular. O *telecocooning* é usado entre dois ou três amigos mais próximos.

Já o Twitter⁴ é um serviço que viabiliza a comunicação entre amigos, família, e colegas de trabalho, mantendo-os conectados, com troca de mensagens como: onde você está? Foi também projetado para promover *telecocooning*. Seu uso se faz mais prático com um computador pessoal conectado à rede e é apropriado para mensagens bem curtas como 'oi', ou uma imagem, apenas para transmitir a sensação à outra pessoa de que está pensando nela ou se preocupa ela. Por ser menos íntimo que o *telecocooning*, o twitter é mais descontraído e menos envolvido, mas muito mais agregador de pessoas, tem forte poder em constituir, manter e ampliar grupos e de rápida propagação de novidades.

Uma das mais presentes plataformas de atividade colaborativa na *web* é o Wiki. Ward Cunningham desenvolveu a plataforma Wiki em 1995. É constituído por documentos hipermídia e permite que esses documentos possam ser modificados ou criados outros por um usuário comum através de qualquer navegador. Sua aplicação é bem conhecida pelo Wikipédia⁵, da Wikimedia Foundation e sem fins lucrativos, que é uma enciclopédia *online* e foi criada em 2001. Os wikis são usados como forma de difundir obras artísticas diversas, ou para promover fóruns de discussão, e são dotados do recurso de auto-regulação com a finalidade de coibir eventuais intervenções que não atendam às normas de coexistência em determinada comunidade.

Há sites de colaboração para desenvolvedores de aplicativos. O SXSW⁶ iniciou o seu *site* em 1997, que se aplica a organizar e veicular congressos e festivais internacionais para profissionais da mídia de entretenimento e desenvolvedores. É também uma incubadora de novas tecnologias. Centenas de desenvolvedores e *web designers* do mundo todo hospedam seus trabalhos nos festivais do SXSW e participam de fóruns no mesmo *site*. O Drupal⁷ é uma plataforma aberta de desenvolvimento e gerenciamento de conteúdo e de publicação na *web*. É sem fins lucrativos, mas possui braços de comércio de desenvolvimento de aplicativos.

⁴ Cf. TWITTER, 2008.

⁵ Cf. WIKIPÉDIA, 2008.

⁶ Cf. SXSW, 2008.

⁷ Cf. DRUPAL, 2008

Há os conhecidos sites de relacionamentos. O Friendster⁸, fundado em 2002, tem milhões de membros espalhados por todo o mundo, é uma rede social *online* dirigida às pessoas a ficarem em contato com seus amigos e criarem novas amizades. Por sua vez, o Orkut⁹, fundado em 2004, tem milhões de membros espalhados por todo o mundo - sendo 55% de brasileiros-, é, à semelhança do Friendster, uma rede social *online* dirigida às pessoas a ficarem em contato com seus amigos e criarem novas amizades. Já o MySpace¹⁰, fundado em 2003, também é uma comunidade *on-line* com milhões de membros, mas é mais popular nos EUA do que Orkut e Friendster. O LinkedIn¹¹, é uma rede de profissionais para procurarem emprego e constituir oportunidades de negócio. O LifeLogger¹², é um organizador de *blogs* em plataforma aberta.

O EstúdioLivre¹³, é um conceito brasileiro de ambiente colaborativo em constante desenvolvimento que tem por objetivo a formação de espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de mídias livres.

Finalmente, cabe atentar para o fato de que uma ou outra comunidade virtual pode desenvolver porosidades de maneira a não conseguir impedir deturpações de seus princípios em estruturas frágeis formadas por oportunistas, conforme lembra Howard Rheingold (2000, p.276), que propõe uma saída para o problema:

São as comunidades virtuais apenas enclaves computadorizados, torres intelectuais de marfim? A resposta deve ser encontrada no mundo real, onde as pessoas tentam usar a tecnologia com a finalidade de atender a problemas sociais. As organizações sem fins lucrativos na vizinhança, cidade e região, e as organizações não-governamentais (ONGs) em nível global, podem ser vistas como manifestações modernas do que os filósofos iluministas da democracia chamariam de “sociedade civil”.

André Lemos e Paulo Cunha (2003, p.11-23) informam que projetos para articular os espaços, virtual e real, na cidade já estão em andamento e se pautam pelos seguintes itens: reaquentar o espaço público; recuperar o interesse pelos espaços concretos das cidades; criar novas formas de vínculo comunitário; dinamizar a participação política; ajudar a população na apropriação social dessas tecnologias.

⁸ Cf. FRIENDSTER, 2008.

⁹ Cf. ORKUT, 2008.

¹⁰ Cf. MYSPACE, 2008.

¹¹ Cf. LINKEDIN, 2008.

¹² Cf. LIFELOGGER, 2008.

¹³ Cf. ESTÚDIO..., 2008.

Realidades Permeáveis como fenômeno social provocado pelas mudanças nas tecnologias da comunicação

Howard Rheingold (2003), jornalista e ativista digital, comenta em seu livro *Smart Mobs* que teve uma epifania na saída do metrô da estação Shibuya, em Tóquio. Neste local há uma estátua de bronze que homenageia um cachorro chamado Hachiko. Este é o local mais utilizado na cidade como ponto de encontro. É significativa a história da homenagem: na década de 1920, o cachorro era deixado toda a manhã naquele local pelo seu dono, o professor Eisaboru Ueno, que ali o aguardava até a sua volta. Todavia, em um determinado dia de 1925, por uma morte súbita, o professor não retornou e, mesmo assim, o animal continuou esperando até sua morte, em 1934. E ali, Rheingold (2003, p.2) percebeu que em boa parte os encontros eram definidos por “fluxos de mensagens eletronicamente mediadas”. O local é palco de uma festa anual e é onde centenas de pessoas se encontram diariamente. O número de pessoas é crescente no cruzamento Shibuya. Rheingold (2003) entende que ali a multidão divide sua atenção simultaneamente entre três tipos de espaços diferentes. O primeiro, e mais direto, é o mundo físico onde aguardam o sinal verde para atravessar a rua. O segundo espaço é igualmente concreto, mas dissimulado: é a cidade como um ambiente de propaganda comercial, descrito há mais de 30 anos com *A sociedade do espetáculo* (DEBORD, 2005). Menos extravagante, porém não menos influente que “neon e vídeo das metrópoles do século 21” (RHEINGOLD, 2003, p.2-3) são as tribos de textos em canais privados, uma terceira esfera de explosões de comunicações concisas ligando pessoas em tempo real e espaço físico.

Rheingold (2003, p.2-3) informa que aqueles que têm o hábito de escrever intensamente mensagens em celulares, os “texters”, são chamados em Tóquio de *oyayubisoku*, ou “a tribo do dedão”. O termo surgiu no Japão na década de 1980 com o sucesso do *pachinko*, um tipo de *pimball-game* de cassino, que exigia a habilidade dos dedos de apertar o botão repetidamente com muita velocidade. Para os *texters* e os *gamers* da atualidade a exigência é praticamente a mesma.

As redes colaborativas têm uma forte queda para os portáteis. Nos estudos da antropóloga japonesa Mizuko Ito (2005, p.9), o celular tem características para além do que os seus recursos são capazes de demonstrar:

Os três termos -pessoal, portátil, pedestre- apontam a um imaginário tecnológico encaixado nas especificidades sociais e culturais do uso japonês do telefone móvel, interpretados em um cenário transnacional. Em contraponto ao “cellular phone” dos EUA (determinado pela infra-estrutura técnica), e ao “the mobile” da Inglaterra (definido por não estar atado a um local fixo) (Kotamraju & Wakeford 2002), o termo japonês, “keitai” (“algo que você carrega com você”, como uma

tradução aproximada) alude a um campo de dimensões um pouco diferentes. O *keitai* não é exatamente uma nova capacidade ou liberdade de movimento, mas é uma confortável e íntima amarra tecnossocial, um dispositivo pessoal de suporte a comunicações, de pouco peso e presente na vida diária.

Ichiyo Habuchi (2005) estudou, assim como Ito, o uso do celular no Japão. Verificou que o uso do *keitai* é complexo por ser um meio de comunicação de certa forma contraditório. Pela maneira intensa com que é utilizado em uma cidade como Tóquio, lócus de sua pesquisa, o *keitai* pode promover aumentar o número de encontros com estranhos ou pode reforçar os encontros os amigos, dificultando a entrada de estranhos em tais “casulos coletivos” pelo “telecooing”. Desse modo, ele vê o *telecooing* como potencializador de identidades sociais especialmente pelo canal promovido pelas realidades permeáveis, ou melhor, aqui, realidades permeadas.

Chegamos a um ponto da história em que a convergência das mídias é fato consumado e sua evolução será cada vez mais silenciosa e mais abrangente. Henry Jenkins (2006b), em seu livro *Convergence Culture*, define convergência como o processo, e não o produto, que promove o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas/mídias, a cooperação entre as diversas indústrias de mídias e o comportamento migratório do seu público que decide onde quer ter suas experiências de entretenimento. Como resultado do impacto social provocado pela convergência das mídias, Jenkins aponta para os seguintes exemplos: o estudante, enquanto faz lição de casa tem cinco telas abertas, chat, e-mail, ...; os fãs de um programa podem repetir diálogos, resumir, debater, criar uma fan-fiction original, gravar sua própria trilha sonora ou o seu próprio vídeo, e distribuir tudo pela web. Como fan-fiction Jenkins (2006a, p.41) define o produto obtido pela paródia ou adaptação de um filme ou seriado que nasce, na verdade, de um movimento social e cultural contra as representações dominantes da mídia através de mais e mais participação em uma comunidade receptiva às suas produções e que lhe garanta a sensação de pertencimento.

Realidades Permeáveis e os *Alternate Reality Games-ARG*

Vivenciamos, então, um estágio das redes colaborativas e de comunicação instantânea em que a situação física é predominante tanto quanto a virtual, realidades que vão se permeando a partir da evolução dos recursos e procedimentos de comunicação, promovida principalmente pela convergência e miniaturização das mídias que podemos descrever pelas seguintes fases:

Primeira: *Mundos diferentes*: uma situação antecedente a esta atual: foi criado o ciberespaço com suas características digitais bem denotadas, em que o espaço virtual era muito diferente do espaço real, e que se prestava a atividades exclusivas do mundo virtual.

Segunda: *Mundos semelhantes*: uma próxima situação antecedente a esta atual: o espaço físico foi absorvido pelo ciberespaço, onde contatos pessoais, trabalho, entretenimento, enfim, diversas formas de convívio, tiveram o seu lugar no ciberconvívio, que definimos aqui como o espaço e tempo constituído no ciberespaço.

Terceira: *Mundos misturados*: a situação atual é caracterizada pela ida do ciberespaço ao mundo real, isto é, o ciberconvívio foi expandido para o mundo real, o que podemos chamar de hiperrealidade em que a realidade e o ciberespaço são inter-pervasivos.

A computação pervasiva permite a criação de ambientes pervasivos onde os recursos computacionais e de web estão sempre à mão e a todo lugar que se vá por serem acessíveis a diferentes tipos de dispositivos e por deslocarem para o usuário real o centro do sistema e de suas funções.

Nesta terceira fase, parte dos integrantes de um grupo social se encontra no plano físico com a outra parte dos integrantes que se comunicam pela rede. Podemos ver exemplos claros disso nos pontos de encontro dos grandes centros urbanos, como o monumento ao cachorro Hachiko em Tóquio, e nos jogos chamados ARG-Alternate Reality Games. Os ARGs são jogos que alternam realidades, dramas interativos jogados via web e nos espaços do mundo real, durando semanas ou meses, em que até centenas de jogadores participam, em redes sociais colaborativas, trabalham juntos para resolver um mistério ou enigma que seria impossível de ser resolvido sozinho (JENKINS, 2006b).

Um ARG é um jogo similar ao que se faz em cross-media ou em narrativa transmídia (JENKINS, 2006b), mas que, deliberadamente, torna quase que imperceptível a linha entre a ficção e a realidade (SZULBORSKI, 2005) e dilui a linha entre as experiências de dentro do e de fora do game (GOSNEY, 2005). John W. Gosney complementa com a relação de elementos que têm sido incorporados à trama dos ARG: e-mail, sites conectados ao game, chamadas telefônicas, cartas, notícias ou classificados de jornais, chat, mensagem instantânea, canais de IRC, artefatos do mundo real relacionados ao game, eventos do mundo real, etc. A mobilização social é tão intensa que o ARG aplicado a campanhas publicitárias lança mão de peças menores chamadas de “marketing viral”, tamanho é o seu efeito devastador em arrebanhar centenas de jogadores de um dia para o outro e de mantê-los atentos e participantes por meses a fio. No Brasil tivemos a experiência muito bem sucedida do

ARG Zona Incerta, de Rafael Kenski e André Sirangelo, e no exterior Nokia Game, The Beast, Lonelygirl15, Perplex City, Alias, The LOST Experience, entre outros.

Na tentativa de responder às inquietações expressas no início deste texto vale recuperar alguns fatos. Vimos que o desenvolvimento de redes colaborativas de diálogo e produção sempre proporcionou um alto potencial cultural. Quando este tipo de mobilização social também obteve repercussão quando lançou mão dos recursos tecnológicos da comunicação, especialmente as redes digitais. Assim, temos um indicativo de que rede colaborativa, somada a recursos tecnológicos de comunicação resultam em um eficiente catalisador de produção cultural. Em situações em que os recursos possibilitam a ambientação pervasiva de uma obra, como o ARG, por exemplo, fica mais poderoso ainda o efeito sobre a sociedade porque o ARG nunca termina como sendo um único produto porque os seus jogadores produzem sites, novas redes colaborativas. As realidades permeáveis prosseguem pulsantes, pervasivas em sua hiperrealidade, muito provavelmente porque os jogadores são co-autores durante todo o processo.

SOCIABILITIES AND PERMEABLE REALITIES

ABSTRACT: This paper aims to conceptualize Permeable Realities as the combination process between sociability and pervasive computing. The text deals with sociability procedures and effects that happen in collaborative media which have used communication technological resources. It compares the way sociability is organized throughout the communication history to the current social changes determined by technological innovations and by the collaborative networks.

KEYWORDS: Realities permeable. Pervasive computing. Sociability. Communication technology.

REFERÊNCIAS

BAECHLER, J. Grupos e sociabilidade. In: BOUDON, R. (Ed.). **Tratado de sociologia**. Lisboa: Asa, 1995. p.57-95.

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte: Ed. UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2007.

BEY, H. T. A. Z.: zona autônoma temporária. 2.ed. São Paulo: Conrad, 2004.

BRECHT, B. **Sur le cinéma**: précédé de extraits des carnets, sur l'art ancien et l'art nouveau, sur la critique, théorie de la radio. Paris: L'Arche, 1970.

BRETON, P. **A utopia da comunicação**. Tradução de Serafim Ferreira. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 10.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. (Série A era da informação. Economia, sociedade e cultura, v.1).

CAMPUS party Brasil. Disponível em: <<http://www.campus-party.com.br/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Tradução Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

DRUPAL. Disponível em: <<http://drupal.org/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

ESTÚDIO livre. Disponível em: <<http://www.estudiolivre.org/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

FRIENDSTER. Disponível em: <<http://www.friendster.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

GARCIA CANCLINI, N. **Diferentes, desiguais e desconectados**: mapas da interculturalidade. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.

GORZ, A. **O imaterial**: conhecimento, valor e capital. São Paulo: Annablume, 2005.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 5.ed. Petrópolis: Vozes, 1992.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**: do cinema às mídias interativas. 2ª. ed. rev. e ampl. São Paulo: Senac, 2008.

GOSNEY, J. W. **Beyond reality**: a guide to alternate reality gaming. Boston: Thomson, 2005.

HABUCHI, I. Accelerating reflexivity. In: ITO, M.; OKABE, D.; MATSUDA, M. **Personal, portable, pedestrian**: mobile phones in Japanese life. Cambridge: MIT Press, 2005. p.165-182.

ITO, M. Personal, portable, pedestrian. In: ITO, M.; OKABE, D.; MATSUDA, M. **Personal, portable, pedestrian**: mobile phones in Japanese life. Cambridge: MIT Press, 2005. p.01-16.

JACQUES, P. B. Apresentação. In: JACQUES, P. B. (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. p.13-30.

JENKINS, H. **Fans, bloggers and gamers**: exploring participatory culture. New York: New York University Press, 2006a.

_____. **Convergence culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2006b.

KERCKHOVE, D. de. **A pele da cultura**: uma investigação sobre a nova realidade electrónica. Lisboa: Relógio D'Água, 1995.

LEMONS, A.; CUNHA, P. (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LIFELOGGER. Disponível em: <<http://lifelogger.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

LINKEDIN. Disponível em: <<http://www.linkedin.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

LOJKINE, J. **A revolução informacional**. Tradução de José Paulo Neto. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Tradução de Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MYSFACE. Disponível em: <<http://www.myspace.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

ORKUT. Disponível em: <<http://www.orkut.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

RHEINGOLD, H. **Smart Mobs**: the next social revolution. Cambridge: Basic Books, 2003.

_____. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Cambridge: The MIT Press, 2000.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear em rede. Petrópolis: Vozes, 2002.

PINTO, Á. V. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. 2.v.

SPINA, S. A farsa do Velho da Horta (comentário). In: VICENTE, G. **O Velho da horta, Auto da barca do inferno, Farsa de Inês Pereira**. 31.ed. ref. e ampl. Introdução, comentários e estabelecimento do texto de Segismundo Spina. Cotia: Ateliê, 2000. p.55-63.

SXSW. Disponível em: <<http://sxsw.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

SZULBORSKI, D. **This is not a game**: a guide to Alternate Reality Gaming. Morrisville: New-Fiction, 2005.

TEIA 2007. Disponível em: <<http://www.teia2007.org.br/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

TWITTER. Disponível em: <<http://twitter.com/>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

VICENTE, G. **O Velho da horta, Auto da barca do inferno, Farsa de Inês Pereira**. 31.ed. ref. e ampl. Introdução, comentários e estabelecimento do texto de Segismundo Spina. Cotia: Ateliê, 2000.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade**: o uso humano dos seres humanos. 6.ed. São Paulo: Cultrix, 1984.

WIKIPÉDIA. Disponível em: <<http://www.wikipedia.org>>. Acesso em: 05 jun. 2008.

WINKIN, Y. **A nova comunicação**: da teoria ao trabalho de campo. Tradução Roberto Leal Ferreira, organização e apresentação de Etienne Samain. Campinas: Papirus, 1998.