

SUBJETIVIDADE E NOVAS TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO: elementos para a crítica do pensamento contemporâneo

Francisco Rüdiger*

RESUMO: Questionam-se as principais correntes de reflexão teórica sobre o significado das referidas tecnologias no processo de formação da subjetividade contemporânea e, baseando-se em elementos fornecidos pelas pesquisas que procuram trabalhá-las empiricamente, tanto quanto na crítica às suas dificuldades intrínsecas, defende-se a necessidade de relativizar o descentramento do sujeito moderno que, segundo boa parte dessas correntes, é promovido ou radicalizado com nosso ingresso na era do ciberespaço (esfera pública virtual).

PALAVRAS-CHAVES: Comunicação: Teoria; Pensamento Comunicacional: Novas Tecnologias; Subjetividade: Novas Tecnologias de Comunicação.

ABSTRACT: Discussing the main currents of theoretical reflection and some empirical social research reports about the impact of new communication technologies on the contemporary subjectivities formation processes, this article argues for the necessity to relativize the take for granted dissolution of modern subject those technologies are promoting according some well-renowned scholars.

KEY WORDS: Communications: Theory; Communication Thought: New technologies; Subjectivity: New Communication Technologies

* Doutor em Ciências Sociais pela USP. Professor da Universidade Federal do Rio Grande do Sul desde 1990.

Desde Descartes, a subjetividade humana vem sendo entendida como uma substância pensante, caracterizada pela constância, unidade e isolamento, a qual se oporiam o corpo e o mundo. A concepção do homem como parte de um todo mais amplo, responsável pela formação de sua identidade desde fora, em vigor há mais de três milênios, começou a ser abandonada. Desenvolveu-se a consciência de possuímos um eu separado e distinto, formado desde dentro, a partir do confronto com os outros seres e pessoas. Falando noutros termos, perante a categoria relacional da pessoa emergiu pouco a pouco a visão do homem como sujeito portador de uma identidade individual (TAYLOR, 1989, p. 143-176).

Os recentíssimos progressos tecnológicos verificados com o aparecimento das máquinas geradoras de realidade virtual (simulação) e das redes de interação telemáticas estimularam o surgimento de uma reflexão teórica em que esses pressupostos passaram a ser profundamente questionados. Para seus porta-vozes, as tecnologias de comunicação vêm, realmente, promovendo uma multiplicação de contatos e conhecimentos cujo resultado principal, socialmente falando, é a paulatina mudança nas concepções vigentes sobre como se estrutura e funciona nossa subjetividade.

O desenvolvimento de mecanismos de interação e o surgimento de uma esfera pública virtual projetaram-nas em uma segunda fase, em que se vê caducar o conhecido esquema comunicador-mensagem-receptor (SFEZ, 1992). Os participantes começam a transcender essa oposição, tornando-se usuários interagentes de redes abertas e sem centro, nas quais "(...) os sujeitos se tornam cada vez mais instáveis, múltiplos e difusos (...)" (POSTER, 1995, p. 32-33).

As cogitações sobre os possíveis modos de ser do homem feitas pelos filósofos, poetas e artistas do passado estão perdendo o caráter fantasioso. Através da máquina, começamos a viver situações em que não apenas o referido eu tornou-se múltiplo, fluido e aberto mas, além disso, está surgindo uma nova forma de identidade. A sociedade cibernética permite a refração da personalidade em múltiplos eus e radicaliza as possibilidades de emprego da ficção no comércio cotidiano. As pessoas estariam pois passando a ter chances de, virtualmente, trocarem de sexo, modificarem a idade e assumirem novos papéis e identidades.

"No tempo real do ciberespaço, oferecem-se ao indivíduo mais possibilidades: a identidade torna-se fragmentada quando convertemos o que somos de múltiplas maneiras. Como

construímos e reconstruímos o eu depende muito do crescente número de pessoas que encontramos e de como elas nos respondem. Se alguém pretende participar satisfatoriamente do corpo de uma comunidade virtual, possuir vários eus não é apenas possível mas necessário: algo inevitavelmente ditado pela tecnologia." (LIPTON, 1996, p. 343).

A televisão pôs um pântano em movimento ao colocar a nossa consciência um número cada vez mais amplo e variado de estilos de vida, maneirismos, sentimentos, papéis e pensamentos. Rapidamente, o veículo multiplicou nossas possibilidades de sermos outros, de sermos diferentes do que nos tornamos, mostrando-nos imagens mais ou menos realistas das mais variadas formas de experiência humana. Deslocando seu centro em múltiplas direções, a televisão procedeu, noutros termos, a uma desterritorialização generalizada da subjetividade do conjunto da população.

Os princípios de simulação e interação que se impuseram às tecnologias do espírito no último decênio radicalizaram essa situação, possibilitando-nos não apenas ver mas, avançando, participar, ainda que virtualmente, da criação e recriação da totalidade da experiência humana. A sociabilidade virtual engendrada pela televisão convencional permitia-nos assistir aos acontecimentos. As máquinas criadoras de realidade virtual, sejam câmaras de simulação, videogames ou salas de conversação ciberespaciais, levam-nos mais longe, possibilitando que nos tornemos seus protagonistas.

Marc Guillaume estudou com pioneirismo esse fenômeno, ressaltando acertadamente porém que os maquinismos logotécnicos e interativos não têm vida própria: representam fatores que radicalizam uma tendência social mais profunda. No entanto, o pensador não deixa de concordar com a hipótese de que esses mecanismos de comunicação e ficcionalização do social "promovem uma espécie de elisão do sujeito, o seu desvanecimento parcial em um jogo indefinido de identidades flutuantes". Em última instância, verifica-se que, por sua causa, "(...) a posição de sujeito individual, essa invenção recente, parece destinada a ter um fim muito próximo (...)" (GUILLAUME, 1989, p. 82).

As concepções acerca do eu criadas por românticos e liberais estão caindo em desuso, caducando, assim como as relações sociais que elas apoiavam, na medida em que as tecnologias emergentes saturam-nos com uma variedade de estilos de vida e imagens que tende a nos privar de centro, seja ele o do eu racional, seja ele o

do eu autêntico. Os propósitos sociais que eram atendidos pela crença em tais conceitos estão se tornando difíceis de estabelecer num contexto em que

“A credibilidade no mundo interior é colocada sob suspeita, a existência de um centro subjetivo no ser é problemática, e as instituições que se justificavam por essas premissas são sujeitas a uma análise crítica.” (GERGEN, 1996, p. 135).

Em síntese, o resultado combinado desse processo seria, portanto, nosso ingresso em um mundo no qual nós já não vivemos um sentimento seguro de possuir um eu e no qual há cada vez mais dúvida sobre a suposta existência de uma identidade individual bem delimitada.

O presente relato se propõe a colocar em questão essas teses, cujas origens, constatamos no curso de um projeto de pesquisa, podem ser buscadas no pensamento nietzscheano. O desenvolvimento das máquinas criadoras de realidade artificial e interação à distância tem ensejado um ressurgimento do determinismo tecnológico como paradigma de explicação da cultura e comunicação que, será nossa sugestão, não passa sem polêmica.

Baseando-nos em dados de alguns relatos de pesquisa recentes trata-se pois, no que segue, de (1) levantar, ainda que brevemente, alguns tópicos relativizadores dessa abordagem; e de (2) assinalar alguns problemas presentes nas teorias que, surgindo em reação aos excessos do discurso pós-modernista sobre as comunicações, não obstante reconhecem a necessidade e validade de enfrentar as questões que esse coloca a respeito do destino da subjetividade na era das novas tecnologias de comunicação.

Kenneth Gergen pode nos servir de interlocutor nessa tarefa, na medida em que sua obra sobre o eu pós-moderno tornou-se, com o passar do tempo, uma referência seminal da discussão sobre a matéria. Em *The Saturated Self*, o pensador de fato desenvolve a hipótese de que as tecnologias de comunicação puseram em movimento um processo cujo resultado é a virtual erosão da noção de eu (self) e a resultante disseminação da consciência de que a identidade individual é criada e recriada através de nossos relacionamentos. O sujeito tende neste contexto a ser redefinido em termos relacionais, de modo que, no futuro, “(...) as relações (sociais) passarão a ocupar a posição central que teve o eu individual durante os últimos séculos da história ocidental.” (GERGEN, 1991, p. 146-147).

O primeiro passo ocorreu, segundo o autor, quando o indivíduo descolou seu eu dos papéis sociais, passando a manipulá-los de acordo com seus interesses egoístas: trata-se de um estágio dominado pelo que ele chamou de manipulação estratégica. O segundo surgiu com a perda de limites havida por essa prática e sua extensão para todas as esferas da vida, processo esse através do qual o indivíduo se transforma mais e mais em pastiche. No final, acontece que a sociabilidade surgida com a multiplicação de contextos vitais dessa espécie dá lugar a um eu relacional: então, o indivíduo desenvolve a consciência de que seu eu é uma ilusão e ele mesmo não é mais do que a soma de suas relações com os outros.

“Os estágios iniciais dessa consciência culminam com o sentimento do eu ser um artista social que manipula imagens para atingir seus objetivos. Na medida em que, assim, a categoria do eu real continua a fugir de vistas, ocorre porém a aquisição de uma personalidade semelhante a um pastiche. Contradição e coerência deixam de importar, já que se tira prazer da expansão das possibilidades de ser em um mundo socialmente saturado. Finalmente erodidas as distinções entre o real e o forjado, o estilo e a substância, o conceito de eu individual deixa de ser inteligível, chegando o ponto em que se está preparado para a nova realidade dos relacionamentos.” (GERGEN, 1991, p. 146-147).

Aparentemente, Gergen pretende firmar nessa passagem três pontos:

1. “Passamos a perceber que quem e o que somos não é tanto o efeito de nossa *essência individual* (sentimentos reais, crenças profundas e coisas do tipo) mas da maneira como somos construídos nos diversos grupo sociais;
2. “[Doravante] não podemos mais determinar com segurança o que é ser um tipo específico de indivíduo (*person*) – homem ou mulher – ou mesmo o que é ser o próprio indivíduo (*person*);
3. “[Na pós-modernidade,] começa a se apagar a noção de eu (*the category of self*).” (GERGEN, 1991, p. 171).

Conforme resume Michel Maffesoli, ainda que sem sugerir um determinismo tecnológico, nessa era ocorre que “o indivíduo [enfim] importa menos do que a *pessoa*” (MAFFESOLI, 1987, p. 41; 1993, p. 245-253).

A revisão da literatura em que essas teses pretendem encontrar suporte empírico e a reflexão crítica sobre suas premissas teóricas fornecem-nos, segundo nosso modo de ver, elementos para não somente problematizar essa idéia de que a pluralização dos contextos de vida em curso hoje em dia resulta na supressão da noção convencional de eu como ir além. Permite-nos pensar se o que ocorre não é, antes, o oposto: o reforço da consciência do indivíduo constituir esse eu, o fortalecimento social da sensação de que esse eu corresponde ao sujeito da consciência concebido pela filosofia idealista.

Teoricamente, podemos conceber com boas razões a hipótese de que a manipulação estratégica e a identidade pastiche que, no limite, resultam da cultura moderna não são seguidas pelo aparecimento da consciência relacional. A liquefação do indivíduo na realidade virtual é ideologia, aparência socialmente necessária. Em última instância, o sujeito proteico que nela se expressa ainda é um sujeito que pensa em si mesmo como um eu livre, distinto e separado da estrutura societária.

As Ciências Sociais se baseiam no pressuposto de que o homem é um ser social. O reconhecimento científico-social de que a figura do indivíduo é um produto histórico, resultante de processos de interação e poder, contudo não tem o poder de quebrar o conceito metafísico do sujeito, porque esse é uma abstração real, produzida por fatores sociais de peso muito maior do que o do conhecimento sociológico.

O supracitado conceito, encarnado por nós no sentimento de possuímos um eu focal, distinto e separado, possui raízes sociais e, por isso, não pode ser liquidado por decreto epistemológico. Raciocínios teóricos não têm o poder de suprimir ficções sociais, na medida em que são necessárias como condições da práxis dominante. Provocam abalo e começam a modelar um novo imaginário mas seu destino não deve ser deduzido mecanicamente. Somente a história poderá mostrar se, uma vez abolidos os fatores que o engendraram, ele virá a desaparecer do prosaetário.

O descentramento do sujeito que vem tendo lugar em nossa cultura há cerca de um século, não resta dúvida, produziu um abalo em seu processo de posição na práxis cotidiana, tanto quanto em sua reflexão teórica. A categoria do sujeito perdeu muito de sua autonomia relativa, em virtude da dispersão por que passa na sociedade contemporânea. A fragmentação das identidades sociais promovida pelo racionalismo técnico-mercantil todavia não leva à perda do

sentido em ser um eu, porque esse processo não é mecânico, sendo antes mediado por essa forma de consciência.

“A Internet contribuiu para nos fazer pensar a identidade em termos de multiplicidade”, mas isso não significa que as experiências virtuais estão subvertendo a noção de eu essencial porque, como diz a própria autora do enunciado, na rede, “(...) as pessoas são capazes de construir um eu ao flertar com muitos eus (...)” (TURKLE, 1997, p. 235). O conceito de eu singular e interior é posto em questão mas isso não quer dizer que se dissolva.

Na verdade, caberia pensar além e perguntar se o crescente parcelamento da alma promovido pelas novas tecnologias virtualmente não conduz os indivíduos a uma maior conscientização desse eu; se a manipulação de papéis por elas estimulada, ao invés de criar um novo conceito de pessoa, não aprofunda o processo de abstração social do sujeito que está na base do niilismo contemporâneo; se, enfim, o ciberespaço, ao invés de um espaço de construção do sujeito relacional, não é, enquanto nova frente de lazer industrial, um elemento de potencialização da sociedade de comediantes da qual falava com tanta ambigüidade Nietzsche n’*A Gaia Ciência* (1882).

A possibilidade das redes virtuais ensejarem projeções radicais, em que a personalidade experimenta uma dissociação, passando, dentro e fora dela, a se confundir com diversos personagens, que temem muitos estudiosos, sem dúvida é uma possibilidade que não pode ser descartada. O conhecimento de certos casos levou um analista a concluir que “o ciberespaço pode levar a experiência individual a tal grau de concentração que pessoas que em outras situações seriam racionais podem ser levadas ao abismo – sem perceber que cruzaram a linha, (...) [porque] certas facetas dele tornam fácil o perder contato com a realidade.” (WHITTLE, 1997, p. 193 cf. SHAPIRO; MCDONALD, 1995).

Entretanto, conviria evitar a tentação de atribuir fatos como esses à tecnologia. Lembremos que Fernando Pessoa não precisava de um computador para viver intensamente vários personagens, sem ser tomado como um doente dos nervos. Para não nos estendermos, observemos adicionalmente que os fenômenos de possessão, relacionada com a vontade de crer assinalada pelo pragmatismo do início do século, existiram muito tempo antes de surgirem as máquinas de simulação interativas.

Além disso, o problema que vimos discutindo não se deixa entender nesse registro. A psicologia clínica tradicional costuma tratar a divisão do sujeito em múltiplos pessoas como uma patologia

(multifrenia). Porém, não é esse, em tese, o caso que estamos lidando, quando o assunto é nossa aventura recém-iniciada com o espaço virtual. As pessoas, por suposto, se dividem em várias personagens, invertem relações de gênero, ficcionalizam o real, mas, em geral, não perdem o controle da situação.

A pluralização do sujeito promovida pelas novas tecnologias é uma fenômeno de possessão racionalizada. Os relatos de pesquisa à disposição sugerem que, no limite, pode haver dissociação da personalidade. Porém, a regra não é essa, como vamos sugerir em seguida.

A volatização dos papéis decorrente da crescente desorganização do capitalismo e o aparecimento das novas tecnologias não excluem a hipótese da dissolução desse eu, a perda da consciência de si como sujeito e com a qual sonhava Nietzsche.

Conforme observado acima, a possibilidade deveria ser vista, porém, como uma patologia da era virtual, porque o território desse processo tende a se limitar ao lazer e seu sentido profundo, visto mais de perto, pode ser entendido como um exercício da condição de manipulador estratégico dos papéis que o indivíduo tem de fazer no sistema social vigente, qualquer que seja a sua dimensão.

Hoje em dia, predomina como tendência social a manipulação subjetivista dos papéis culturais, e a expressão *jogo* empregada para defini-la no plano das redes é, em geral, um eufemismo para caracterizar uma cultura em que a manipulação e, portanto, os problemas (morais) da identidade tendem a virar fatores constitutivos.

Acompanhando os estudos de Christopher Lasch e outros na linha da Escola de Frankfurt, preferimos pensar portanto que a tendência estimulada pelas novas tecnologias de comunicação, ao invés do livre jogo da imaginação, é antes a exposição do eu como mercadoria. A relativização do eu promovida por elas é parte de um discurso utópico, que precisa ser visto com atitude crítica.

Sherry Turkle observou que, através das tecnologias computacionais, "(...) as pessoas se tornam mestres da auto-apresentação e auto-criação." (1996, p. 158). A proposição todavia peca pela abstração, na medida em que carece de determinação histórica.

Desde o início, as comunicações modernas nos encorajaram a ver a criação do eu como a mais alta forma de arte da vida social. O filisteísmo embutido nessa idéia não pode ser separado porém do fato de que, na economia de mercado, as pessoas têm de projetar uma imagem atraente e tornar-se atores conscientizados de que vivem sob o constante escrutínio de seus amigos, tanto quanto de

vários tipos de estranhos; dos colegas tanto quanto de seus superiores nas esferas pública e privada (LASCH, 1983, p. 122-128).

Aparentemente, o maquinário interativo permite às pessoas serem (virtualmente) o que quiserem, trocar de sexo, inverter o caráter, remoçarem, viver outros papéis etc. As pesquisas revelam porém que isso não se faz à revelia do si mesmo e, na maioria das vezes, não envolve nenhuma perda. Na verdade, as tecnologias são uma resposta à crescente atomização cultural e potenciais reforçadores do solipsismo estimulado pela sociedade contemporânea.

A capacidade de controle da situação e os mecanismos de defesa por elas favorecidos ensejam contextos em que, tendencialmente, "(...) o outro não é realmente outro, mas apenas um momento de meu próprio vir a ser (*self-becoming*)" (FOSTER, 1996 p. 26-27), senão objeto das fantasias de poder de o que foi chamado de sujeito espectral por Marc Guillaume (1989).

Palmer notou que "(...) as pessoas que passam seu tempo interagindo nas redes de computadores conhecem o poder que consiste em manipular a percepção dos outros e em criar novas identidades que podem fortalecer sua auto-imagem ou, quem sabe, projetar melhor suas mensagens individuais." (PALMER, 1995, p. 293); e relatos de etnografia *on line* comprovam que às salas de *chats* e jogos virtuais, para não citar os casos de pirataria eletrônica, não são estranhas pessoas cujo objetivo não é flexibilizar o eu mas manipular personagens e explorar as situações em sentido egoísta (ITO, 1996, p. 98-99).

A tecnologia em si mesma não muda o espírito da sociedade. O problema em discussão porém é saber se muda a figura do sujeito da consciência que está na base do projeto moderno.

Sherry Turkle cita vários casos que, segundo nos parece, servem de apoio à tese de que não é esse caso, como ela deseja, em um dos mais amplos relatos de pesquisa feitos até agora sobre matéria:

- Stewart, estudante de Física, declara, por exemplo, que "ele não joga com papéis": o ciberespaço é, antes, uma forma de descobrir seu eu ideal, "permitir que tenha uma melhor versão de si mesmo" (TURKLE, 1996, p. 163);
- outra pessoa, uma desenhista, diz que se sente muito mais perto de si quando está conectada a rede do seguinte modo: "sou muito mais extrovertida, menos inibida. Diria que me sinto mais como eu mesma. Sinto-me mais como eu deseje ser" (TURKLE, 1997, p. 227);

- a experiência tremendamente liberadora relatada por outro informante, portador de problemas de inibição, dá conta por sua vez de que “[seu] personagem eletrônico difere bastante de sua pessoa desconectada” porque, em muitos sentidos, ele “sente-se mais eu em [sua] personagem eletrônica” (TURKLE, 1997, p. 392);
- nos MUDS (*Multiple users dungeons*), que tiveram seu auge antes do advento da Internet, assegura uma escriturária, podemos ser várias coisas, mas com uma ressalva: “Consigo expressar cada parte de mim de forma mais completa do que no mundo real. Desta forma, ainda que interprete mais de um eu, sinto-me mais como eu mesma quando pratico *mudging*” (TURKLE, 1997, p. 235).

Turkle afirma que esse sentimento de ser o si mesmo contradiz a experiência de identidade feita no virtual, porque essas implicam “(...) diferenciação, multiplicidade, heterogeneidade e fragmentação” (1997, p. 235). A contradição, se existe, reduz-se porém à lógica, sendo aparente do ponto de vista histórico-sociológico. A conquista da autoconsciência tendeu a ser, até agora, correlata à perda do sentido de comunidade, pois a modernidade procedeu a um parcelamento da alma do indivíduo. Desde que se delineia seu processo de afirmação, acontece de as organizações não terem o que fazer com várias partes do eu e, quando é esse o caso, acabam satisfazendo apenas parte das necessidades do indivíduo.

As tecnologias de comunicação funcionam de acordo com esse espírito e, portanto, podem se entendidas como uma mediação do solipsismo vigente na cultura contemporâneo. A pesquisa confirma que, embora possa haver tendências opostas, reforça-se nelas o sentimento moderno de se estar “(...) consciente de mim mesmo como eu mesmo” e no qual se funda a subjetividade do homem moderno (HAWTHORN, 1982, p. 42).

Conforme dizia Kant, somente o eu que pensa e comanda é sujeito: “O eu como um objeto, o eu que está sendo percebido, é simplesmente uma coisa como todas as outras que existem fora de mim.” (apud HAWTHORN, 1982, p. 42). O filósofo refere-se, como se vê, ao eu psicológico, mas sua assertiva também valeria para os personagens em que se incorpora externamente, como acontece com os exercícios de identificação praticados na esfera pública virtual ora em emergência.

Afinal de contas, as comunidades virtuais são todo o oposto de uma comunidade, se entendermos pela expressão os regimes de associação nos quais o indivíduo não só se conserva como um todo mas tem esse todo sujeito à vontade de instâncias supra-individuais. Contrariamente ao suposto, as redes são formas de interação de massas. As conexões dominantes as segmentam de acordo com interesses especializados, pressupondo, na base, átomos sociais egoístas e egocêntricos.

Funcionando de modo a conter as tendências à ruptura da sociabilidade (MAFFESOLI, 1987, p. 61; 194-195), a cibercultura liga sujeitos atomizados, porque, forçado a se dispersar socialmente e cada vez mais segmentado, o homem tende a reduzir a um ponto abstrato, descobrindo-se um ente em si mesmo distinto: simultaneamente, como a única fonte de valor e como um vazio, para o qual a vida, cada vez mais, existe como aquele conjunto de possibilidades tão bem retratado literariamente por Musil.

O significado histórico-cultural dessa relativização do processo de descentramento do sujeito é, sem dúvida, matéria de disputa. Recentemente, verificou-se entre os pensadores sociais da modernidade uma reação às teses sobre a perda de sentido do eu na era virtual, conforme defendida pelos filósofos da técnica. O resultado das tecnologias sobre o eu não é, segundo os primeiros, a sua dispersão mas, sim, uma mudança de natureza. A profusão de relações e imagens com que o homem se vê confrontado não o dissolve como entidade coerente. Acontece antes de ele ser aberto por elas em grau que as faz ter um papel cada vez maior em seus processos de formação como indivíduo (THOMPSON, 1995, p. 232-233).

Thompson se baseia sobretudo em Giddens para, acertadamente, segundo nosso modo de ver, caracterizar o eu como construção narrativa. A subjetividade humana não é dada: é produto de um projeto reflexivo, conduzido pelo próprio indivíduo, através do emprego dos recursos culturais postos a sua disposição pela sociedade. A subjetividade é construída, conduzida e modificada por meio das relações sociais em que os seres humanos se inserem, tanto quanto pela atividade reflexiva que daí surge. Resulta, em síntese, do emprego mais ou menos consciente e calculado dos saberes que, por via dessas relações, nos chegam ao conhecimento.

Destarte, o pensador sugere que a proliferação de estilos de vida e a capacidade de criar novos personagens para si mesmo que se observa hoje em dia constituem uma forma de os indivíduos se

reapropriarem, senão criarem, seu modo de ser e em relação a qual não é desprezível a ação da mídia. As tecnologias de comunicação colaboram para tornar o processo de construção do eu mais reflexivo e pessoal, ao estimular "(...) os indivíduos a voltarem-se para os seus próprios recursos a fim de construir uma identidade coerente para si mesmos." (THOMPSON, 1995, p. 207).

O problemático com toda essa empresa é o rebaixamento para um plano menor do fato de que esses estilos, certamente criados por nós mesmos, não só são prisioneiros da forma mercadoria como se caracterizam por uma fragmentação, estreiteza e volatilidade que, ao invés de ajudar os indivíduos a desenvolverem livremente sua identidade, podem ser também um fator de agravamento das tendências à sua desintegração.

Giddens (1991) conhece esse perigo, ressaltando que o projeto reflexivo do eu é tornado possível por uma situação que igualmente o expõe a uma crônica crise de identidade, como há muito tempo, aliás, haviam visto Scheler, Simmel e Nietzsche. A possibilidade de que a situação que tornou o referido projeto viável seja também um obstáculo insuperável para sua universalização, reduzindo-a a certa contingências, constitui, portanto, uma questão que, embora ainda em aberto, não pode ser escamoteada.

Deixando de lado o exame das fantasias de poder que se fazem presentes nesse cenário e as tecnologias informacionais potencializam em vários sentidos, precisamos conservar a consciência crítica de que a pluralização dos papéis sociais, relações de gênero e personagens ficcionais passíveis de emprego através delas é pois, historicamente, uma condição favorável do projeto reflexivo ao mesmo tempo que um fator de estímulo da crise da identidade em que nos projetou a modernidade.

O descentramento do sujeito por elas incentivado é algo que, estruturalmente, pode ser visto como uma condição para a livre formação do eu mas, também, como um fator de acentuamento da tragédia que essa crise representa para a idéia de indivíduo. Caberá à práxis humana consciente, sempre onde ela for possível, decidir a direção dominante que tomará todo esse movimento de caráter tecnológico mas cuja natureza, em última instância, é social e histórica.

Finalizando, caberia observar de todo modo que as possibilidades contidas nas tecnologias informacionais tornaram-se algo que sequer pode ser visto. Trabalhamos em área onde o princípio absoluto é o da incerteza. A sociabilidade espectral a que nos referimos

nestas páginas bem pode pertencer a um período romântico, cujos dias estão contados. Podemos imaginar, por exemplo, que, em pouco anos, da mesma forma que a película sonora pôs fim à era do cinema mudo, a televisão venha a tomar o lugar da escrita como paradigma de relacionamentos no ciberespaço.

As possibilidades de criação no campo da realidade virtual parecem ilimitadas e, por isso, eventualmente os personagens que o povoarão terão três dimensões, radicalizando a combinação do real com o imaginário que define o simulacro como nova fonte de experiência (cf. SHAPIRO; MCDONALD, 1995, p. 323-345).

A revolução em curso hoje em dia levanta questões que só o futuro permitirá discutir com segurança. A flutuação da identidade terá prosseguimento ou será superada por alguma forma superior de consciência? Qual será o valor dominante nos jogos com câmaras e máquinas de simulação que estão por ser inventadas? O consenso a que podemos chegar hoje é limitado e poderia ser resumido dizendo-se que o indivíduo segue em crise de identidade e o terreno da realidade virtual é um dos seus laboratórios de experimentação.

No futuro, as tecnologias da mente podem vir a ser um suporte dos novos romances de formação mas, também, pode ser que a flutuação da identidade por elas radicalizada se esgote no mero jogo, tornando-se estéril, senão improdutiva, do ponto de vista do indivíduo. Poderia haver a aclimação da nossa crise de identidade na consciência do indivíduo, a realização da profecia nietzscheana do artista, do livre jogo dionisiaco; mas também pode ser que, por isso mesmo, o indivíduo, sempre que se fizer presente, insista em descobrir quais podem ser seus caminhos como singularidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1 BIOCCHA, F.; LEVY, M. (Eds.). *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995.

2 CAMPA, Ricardo. *Las nuevas heresias*. Madri: Istmo, 1979.

3 COLETIVO NOVAS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO. *Pensar – pulsar: comunicação, tecnologias, velocidade*. São Paulo: NTC, 1996.

4 DESIATO, Massimo. *Nietzsche, critico de la postmodernidad*. Caracas: Monte Avila, 1998.

- 5 FOSTER, Derek. Community and Identity in the Electronic Village. In: PORTER, David (Org.). *Internet Culture*. Nova York: Routledge, 1996. Cap. 2, p. 23-38.
- 6 GERGEN, Kenneth. *The Saturated Self*. New York: Basic Books, 1991.
- 7 GERGEN, Kenneth. Technology and the Self. In: GRODIN, D.; LINDLOF, T. (Eds.). *Constructing the Self in a Mediated World*. Thousand Oaks: Sage, 1996. p. 127-146.
- 8 GIDDENS, Anthony. *Modernity and Self-identity*. Stanford: Stanford Univ. Press, 1991.
- 9 GUILLAUME, Marc. *Le Contagion des passions*. Paris: Plon, 1989.
- 10 GRODIN, D.; LINDLOF, T. (Eds.). *Constructing the Self in a Mediated World*. Thousand Oaks: Sage, 1996.
- 11 HALL, Stuart. *A Identidade Cultural na Pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- 12 HAWTHORN, Geoffrey. *Iluminismo e Desespero*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- 13 ITO, Mizuko. Virtually Embodied: the reality of antasy in a multi-user dungeon. In: PORTER, David (Org.). *Internet Culture*. New York: Routledge, 1996. Cap. 6, p. 87-110.
- 14 LASCH, Christopher. *A Cultura do Narcisismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1983.
- 15 LIPTON, Mark. Forgetin the Body: cybersex and identity. In: STRATE, L; JACOBSON, R; GIBSON, S. (Orgs.). *Communication and Cyberspace*. Cresskill: Hampton, 1996. Cap. 22, p. 335-350.
- 16 LUKÁCS, Georg. *La Théorie du roman*. Paris: Gallimard, 1989.
- 17 LYONS, John. *The Invention of the Self*. Carbondale: Southern Illinois Univ. Press, 1978.
- 18 MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- 19 MALDONADO, Tomás. *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós, 1998.

- 20 MARCONDES FILHO, Ciro. *Superciber: a civilização místico-tecnológica do século 21*. São Paulo: Ática, 1997.
- 21 MORRIS, Brian. *Anthropology of the Self*. London: Pluto, 1994.
- 22 PALMER, Mark. Interpersonal Communication and Virtual Reality. In: BIOCCA, F.; LEVY, M. (Eds.). *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995. p. 277-308.
- 23 PORTER, David (Org.). *Internet Culture*. New York: Routledge, 1996.
- 24 POSTER, Mark. *The Second Media Age*. Oxford: Polity, 1995.
- 25 RÜDIGER, Francisco. Simmel e a Tragédia da Cultura na Era Tecnológica. *Intexto*, Porto Alegre, v. 4, p. 1-18, 1999. (www.ilea.ufrgs.br).
- 26 SFEZ, Lucien. *Critique de la communication*. Paris: Seuil, 1992.
- 27 SHAPIRO, M.; McDONALD, R. I´am not a Real Doctor, but I Play one in Virtual Reality. In: BIOCCA, F.; LEVY, M. (Eds.). *Communication in the Age of Virtual Reality*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum, 1995. p. 323-345.
- 28 STANLEY, Manfred. *The Technological Conscience*. New York: Free Press, 1978.
- 29 STRATE, L; JACOBSON, R; GIBSON, S. (Orgs.). *Communication and Cyberspace*. Cresskill: Hampton, 1996.
- 30 TAYLOR, Charles. *Sources of the Self*. Cambridge: Harvard University Press, 1989.
- 31 THOMPSON, John. *The Media and Modernity*. Oxford: Polity, 1995.
- 32 TURKLE, Sherry. Parallel Lives. In: GRODIN, D.; LINDLOF, T. (Eds.). *Constructing the Self in a Mediated World*. Thousand Oaks: Sage, 1996. p. 156-178.
- 33 TURKLE, Sherry. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.
- 34 WHITTLE, David. *Cyberspace*. Nova York: Freeman & Co., 1997.