



## Na Tessitura do Consumo *Online* e *Offline*<sup>1</sup>

Scarleth Yone O'HARA<sup>2</sup>

UFPA – Universidade Federal do Pará, Belém, PA

### RESUMO:

O chamado 'metaverso' da realidade simulada surge como um *forevertrend*, movimentando um mercado de entretenimento, informação e negócios, cada vez mais 'reais'. Pretende-se trazer à discussão, reflexões sobre o futuro da Internet 3D, da Comunicação 2.0, como estratégia das empresas, que estão repensando suas ações, diante desse consumidor cada vez mais informado, informatizado, exigente e seletivo. As relações de consumo, atualmente, se transformaram em um 'jogo virtual' que, vêm representando muito mais que um simples 'enjoy', mas o limiar e a consagração de uma nova Era na Web, além de novos e mais desafios para a Comunicação.

**PALAVRAS-CHAVE:** consumidor; metaverso; Internet; Comunicação.

### TEXTO DO TRABALHO

A pós-modernidade pode ser caracterizada como a configuração social, política, econômica e cultural dos efeitos regidos pela lógica do capitalismo tardio e da revolução técnico-científico-informacional. A chamada 'pós-modernidade' surge como uma forma de reação ao modernismo canônico e mais ainda, como um campo de tensões, onde a morte do sujeito cartesiano, o esmaecimento de fronteiras entre as grandes narratividades, o pluralismo, a transformação da realidade em imagens, o presente perpétuo e a fragmentação do passado, a prática do pastiche, o reordenamento do tempo e do espaço, o gradativo desaparecimento da esfera pública e o surgimento de uma esfera pública simulada configuram uma nova ordem social, uma sociedade de consumo (ou da informação).

As discussões sobre a pós-modernidade partem geralmente, do momento em que a 'própria representação' se identifica como uma 'nova área de atuação do mercado no capitalismo multinacional'. A troca, a promoção e o consumo das formas culturais – se consideradas em seu sentido mais amplo e incluindo, portanto, a Publicidade, a Televisão e os meios de comunicação de massa em geral – são colocadas como um

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Publicidade e Propaganda do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora Doutora da habilitação em Publicidade & Propaganda da FACOM/ILC/UFPA – Faculdade de Comunicação do Instituto de Letras e Comunicação da Universidade Federal do Pará, email: [scarleth@ufpa.br](mailto:scarleth@ufpa.br) / [scayone@yahoo.com.br](mailto:scayone@yahoo.com.br)



foco central e como expressão da atividade econômica (JAMESON *apud* CONNOR, 1993). Aqui, imagens, estilos e representações não são acessórios promocionais de produtos econômicos, mas produtos em si. O autor ainda acrescenta que a pós-modernidade é uma “explosão”: uma prodigiosa expansão da cultura por todo o domínio social, a ponto de se poder dizer que todas as coisas que compõem a nossa vida social – do valor econômico e do poder de estado às práticas e à própria estrutura da psique – se tornaram culturais.

Fazendo dueto com Connor, Baudrillard (1981) afirma que a única coisa que dá sentido às massas é o espetáculo. O fascínio pelo espetacular torna-se cada vez mais evidente na condição pós-moderna, o que não pode ser dissociado do desenvolvimento da tecnologia de informação e de transformações econômicas que ocorrem. O ponto central da discussão de Baudrillard é a espetacularização do mundo, mundo este que não se relaciona mais com as coisas, mas com a imagem, a representação das coisas. A sociedade está vivendo uma fase em que ela própria não se relaciona mais com as coisas, mas com suas representações. Em sua obra, Baudrillard desenvolve o conceito de ‘hiperrealidade’, em que postula que a sociedade atual não está mais vivendo o real de fato, mas uma realidade simulada. Esta hiperrealidade está diretamente relacionada com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa, já que estes cumprem o papel fundamental de mediadores no processo de produção das imagens-simulações.

Partindo desse ponto de vista, ambientes virtuais como o Second Life<sup>3</sup>, por exemplo, apareceram representando um simulacro ‘perfeito’ de um universo baseado na simulação da ‘primeira vida’, isto é, na desreferencialização do real, através de imagens e simulacros, que possibilitam a construção de um novo ‘mundo’ e de personagens ‘ideais’, de forma diferenciada de outros ‘mundos virtuais’ já lançados no mercado do entretenimento digital. No SL, o hiperrealismo foi notório. Os habitantes avatares<sup>4</sup> (ou

---

<sup>3</sup> O *Second Life* (também abreviado por SL) refere-se a um ambiente virtual e tridimensional que simula, em alguns aspectos, a vida real e social do ser humano. Foi desenvolvido em 2003 e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. Esse ambiente virtual recebeu muita atenção da mídia internacional, principalmente as especializadas em informática, pois o número de usuários registrados e também os ativos cresceu significativamente, e ainda cresce, apesar de já ter sido anunciada a sua ‘morte’. (Wikipédia, acessado em 06 de junho de 2009). OBS: Daqui por diante, neste trabalho, *Second Life* será referenciado por ‘SL’.

<sup>4</sup> "Avatar" provém do sânscrito "avatāra", conceito do Hinduísmo, que significa "descida de uma divindade do paraíso (à Terra)" e a conseqüente aparência terrena desse ser celestial. Em informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. (Wikipédia, acessado em 06.06.09).



residentes), diferentemente da tradição hinduísta, não passavam da encarnação virtual de seus próprios donos reais e eram extensões do homem no ciberespaço.

Castells (2004) afirma que a Internet foi acusada de incitar gradativamente as pessoas a viverem as suas próprias fantasias on-line e fugir do mundo real, numa cultura cada vez mais dominada pela realidade virtual. E apesar de estarmos conectados, ainda que virtualmente, o que notamos é um ‘universo’ cada vez mais individualizado e hedonista, no qual os aspectos estéticos no mundo virtual são ainda mais idealizados, com a possibilidade de se viver em um ‘mundo que é seu’, fruto da sua imaginação. E é justamente essa possibilidade que o SL permite: que as pessoas vivam em um mundo tal como gostariam que fossem (uns com uma semelhança física e psicológica muito parecida com a dos seus ‘personagens reais’ e outros simulando o que não se é, ou seja, nem sempre correspondendo suas identidades on-line com as off-line), no qual a reprodução do real é tão perfeita, que muitas vezes, se torna melhor que o próprio real.

Dessa forma, as comunidades de relacionamento em rede, por meio da nova cultura da interface, criam novos padrões estéticos e sociais, e a possibilidade do anonimato faz com que muitos jogadores-consumidores diferenciem suas ‘personas’ on-line e off-line, em ‘universos virtuais’ de entretenimento, que parece ser o mais novo *forevertrend* mercadológico.

Para Steven Johnson (2003), estamos vivendo em uma sociedade cada vez mais imersa em eventos do ciberespaço e, mesmo assim, o ciberespaço permanece ainda fora de nossa percepção, transitando na invisibilidade. Como idealizado por seu criador, Rosedale, o SL é um ‘grande *videogame* da vida real’, um mundo de imersão on-line, no qual entretenimento, informação e negócios são as peças que compõem um complexo jogo de auto-organização em rede.

Até dezembro de 2002, o SL tinha menos de cem contas ativas. O ‘jogo’ só começaria a se popularizar a partir de 2005, quando Philip Rosedale implantou uma idéia que despertou a atenção dos investidores: a criação de uma moeda própria para o SL, o *linden dollar* (L\$). O ‘dinheiro virtual’ possibilitou uma nova dinâmica de troca no jogo, e logo começou a despertar o interesse de investidores que projetavam no ‘universo virtual’, possibilidades ‘reais’ de negócios. A nova economia do SL acabou se tornando uma ferramenta em potencial para o *v-business* (negócios virtuais) do comércio na sociedade contemporânea. Teve seu auge nos anos 2006/2007 e depois, como é natural de uma mega-tendência, foi atenuando gradativamente, as suas ações.



No entanto, quando todos pensamos que o SL havia falecido, aparece alguém para revivê-lo com alguma novidade. Dessa vez, o *Bryant&Stratton College* anunciou (em 09.06.09) que fará uma cerimônia de graduação para seus alunos no metaverso. De acordo com o site *Auburn Journal*, a cerimônia aconteceria no dia 10.06.09, tendo como orador convidado, Philip Rosedale, fundador do SL, que concederia diplomas a 40 formandos, com idades entre 25 e 40 anos. Ainda, segundo o site, muitas escolas utilizam o SL como complemento aos seus currículos, como Harvard, Stanford e MIT.

Segundo Castells (2004), a Internet é a espinha dorsal das sociedades contemporâneas e da nova economia mundial dos negócios eletrônicos, não uma economia on-line, mas sim uma economia cujo motor é a tecnologia da informação, que depende do trabalho autoprogramável e que está organizada em torno de redes informáticas. Uma e-economia baseada no conhecimento, na informação, e em fatores intangíveis (tais como imagens).

Tal como no SL, onde as relações econômicas estão baseadas em um capital cognitivo, isto é, um capital implícito no valor intangível da imagem. Com a criação de um mercado próprio, diversas multinacionais como Adidas, IBM, Dell, Nokia, Coca-Cola, Peugeot, Philips, entre outras, começaram a utilizar o SL como estratégia de marketing para venda direta de seus produtos, treinamento de funcionários, atendimento aos clientes e outros serviços. Rosedale conseguiu, assim, conquistar mais um de seus objetivos com a criação do ‘metaverso’: atrair a atenção de investidores e de grandes empresas, que passaram a desenvolver ações dentro do ‘jogo’, voltadas para a valorização de suas marcas, movimentando um mercado ‘real’ de negócios virtuais.

Nesse contexto real-virtual em que estamos vivendo, os profissionais de marketing e propaganda têm driblado novos e muitos desafios em progressão geométrica e em velocidade cronológica mais rápida do que se poderia desejar. O que pensar sobre o comportamento desse novo consumidor? Desse consumidor que possui carteira de identidade e avatar, ou avatares, e pode se comportar de várias maneiras, dentro do ciberespaço e no ponto-de-vendas? Há que se refletir muito a respeito, se quisermos conhecer e entender esse novo ser mercadológico, o consumidor contemporâneo, superinformado e informatizado.

No sentido de dinamizar esse processo de reflexão, pretende-se aqui, trazer à luz do debate, a problematização que existe na indistinção que se dá entre a imagem conceitual da "realidade do virtual" em relação à imagética gerada pela simulação digital, rotulada como "realidade virtual".



A concepção do virtual, na condição de velocidade absoluta, movimento imanente aos ritmos criativos do tempo, portanto, ao ser diferenciada da noção de virtual ligada aos fluxos do virtual tecnológico, poderá nos motivar a pensar aqui, duas questões que remetem a tal realidade contemporânea: a prática da imaginação, em si, criativa, experimental, e a prevalência do imaginário, adaptável e apenas recongnitivo. A primeira nos convida a afirmar a necessidade de experimentação de uma "micro-ética", nos encontros da Internet: em vez da conformação da subjetividade aos ritmos cadenciados pelos simulacros digitais, propõe-se aqui uma prática de composição do Eu, como um "personagem do virtual", imaginado para se exercitar uma liberdade despersonalizada, pré-subjetiva, por modos de usar a Internet e de contagiar, por ações criativas, novos laços coletivos, comerciais ou não.

Há uma antiga noção que, se pensada com a devida cautela, poderá nos ajudar a compreender, nos usos da Internet e no consumo de *softwares*, tais como *videogames* e simuladores, certas implicações entre a criatividade imaginativa e o controle tecnocrático do imaginário: esta será a idéia de "virtual". Os insistentes jargões dos porta-vozes publicitários da indústria da digitalização não cessam de se desdobrar em rótulos, revestidos de uma sonoridade sedutora, tais como: "mercado virtual", "banco virtual", "loja virtual", "amizade virtual", entre outros termos. Mas a razão primeira do equívoco no uso do termo "virtual", parece ter começado quando a multimídia o reivindicou, para seus fins mercadológicos. Criou-se, em torno da palavra, uma atmosfera imagética luminosa ou uma eufonia retórica, de uma realidade midiática, cada vez mais conveniente às demandas do controle tecnocrático digital. "Realidade virtual" se tornou assim, uma palavra de ordem para o consumidor, mas nos parece, freqüentemente, empregada a contra-senso.

Para que as situações coletivas de atividades, de encontros, de cruzamentos e de criação na Internet sejam aqui pensadas, com relação ao comportamento do consumidor e a partir da questão do virtual, é necessário que se considere, em primeiro lugar, que nossas vidas andam em vários ritmos, muitos deles nem sempre perceptíveis: é a nossa existência "pré-subjetiva". Mas eis que tais ritmos passaram a ser, sorrateiramente, cadenciados pela recente lógica das tecnologias da simulação. É preciso, diante disso, assumir que muitos de nossos insuspeitados hábitos perceptivos, mnemônicos, imaginais e de produção de sentido são, com impassível freqüência, urdidos pelas máquinas de gerenciamento da informação e é para estes grandes dispositivos da



comunicação que se manifestam pelos regimes de codificação do sentido, a se impingirem sobre a nossa imaginação e sobre o imaginário coletivo.

Voltemos, antes de tudo, o olhar para como o pensamento filosófico contemporâneo vem abordando a questão do virtual. O mundo nos é dado "fenomenalmente", numa infinidade de coisas sensíveis. Na realidade do presente vivido, essas "coisas" percebidas encobrem-nos a sensação do todo ilimitado, irrefreado, composto por dinamismos irreduzíveis. Mas eis que a evidência contradiz, aparentemente, esta intuição, pois vemos efetivamente coisas, distinguimo-nos como uma coisa em relação a outras. O real, porém, se move por meio de uma força onipresente, una e múltipla como um jogo de forças e de ondas de força, acumulando-se num dado ponto quando afrouxam noutro; um mar de forças agitadas por tempestades, em perene mudança e em perene refluxo.

Gabriel Tarde (2003), contemporâneo de Bergson (1999), assinalava que até mesmo os átomos, última unidade elementar que se cria homogênea, estável, se revela múltipla, cuja diversidade interna executa movimentos de grande imprevisibilidade. Nas palavras de Tarde (2003): "Sob a calma aparência que a percepção nos dá, um turbilhão se diz, num ritmo vibratório, algo infinitamente complicado". Como antecipara o autor, a realidade linear e seqüencial da nossa consciência tem como origem, entretanto, uma singularidade prodigiosamente improvável, uma coincidência impossível de movimentos múltiplos, ao mesmo tempo distintos e semelhantes: paradoxais<sup>5</sup>. Eis o que é a mente do consumidor: complexa a tal ponto, que poderá surpreender a qualquer momento, em qualquer lugar e sob as mais variadas circunstâncias.

A simplicidade da natureza que apreendemos sensorialmente é, com efeito, o resultado de uma complexidade infinita, e que, sob uma aparente uniformidade, se encontra uma diversidade. Trata-se de uma agitação, de uma realidade inquieta que subsiste/insiste por trás da calma aparência do vivido, uma intempestividade própria dos tempos "invivíveis". O que nos parece imóvel, na realidade, está prenhe, repleta de movimentos incessantes, infinitos, imanentes, ritmos continuamente dobrados uns nos

---

<sup>5</sup> Como diria Van Gogh: "... animada não sei por que comoção íntima..." (VAN GOGH, 2002, p.60) fervilha sob a nossa realidade percebida, na espessura de uma matéria efervescente, radiante, múltipla, inquieta, marulhosa, espumante, há uma vida, engendrada por miríades de mudanças ínfimas.



outros. Como nos diria Fernando Pessoa: “... a sombra íntima de tudo” (PESSOA, 1999)<sup>6</sup>.

Mas afinal, o que vem a ser o virtual? Como se deu o aparecimento desta formidável imagem conceitual? O conceito de virtual, em sua matriz filosófica mais conhecida, possui uma imagem que lhe deu o pensamento de Aristóteles. O esquema do virtual aristotélico começa por distinguir, na gestação contínua da realidade do universo, uma relação dialógica entre o "real" e o "possível". Sob esta rubrica da tensão dialética, Aristóteles instituiu uma equivalência entre atual (ato) = real; e virtual (força) = irreal ou ilusório. Todo e qualquer movimento do mundo trata-se, deste modo, de um jogo, de uma espécie de seqüências combativas, por meio do qual surge um par de conceitos opostos que ele chama de "dynamis / energeia". Aristóteles recorria então à noção de virtual para justificar esta ontológica oposição vigente, entre "possibilidade" e "existência".

A lógica do sistema aristotélico obedecia ao princípio da "identidade", da reconhecimento e da não-contradição no pensamento, cuja premissa dispunha que não seria possível existir, ao mesmo tempo, "A" e "não-A". Isso quer dizer que, entre várias possibilidades, apenas uma era realizada em cada momento, sendo que o virtual serviria apenas para hierarquizar, com a sua força germinal, as possibilidades realizáveis. É partindo desde ponto que vale, de ora em diante, pensar a diferença radical de concepção que Henri Bergson e Gilles Deleuze (1988) deram a essa clássica imagem do virtual, por um modo de pensar os ritmos, as linhas de força não formadas, as velocidades e as intensidades que ainda nem nome têm e que talvez nem sejam apenas da ordem dos dinamismos humanos.

O conceito de virtual vem trafegando, desde os gregos antigos, parcialmente reformulado, aqui e ali, ora como um adjetivo, ora como virtude, ou agora, como se dá, na condição de um rótulo do *marketing* da *web* e do mercado da tecnologia da simulação digital. Mas foi Henri Bergson, ainda no fim do século XIX, quem decidiu abraçar, diferentemente, essa difícil idéia de virtual. Só que ele o fez, a partir de uma outra entrada conceitual. O filósofo tomou o virtual em sua natureza "paradoxal". Para tanto, ele precisou repensar e questionar a *imagem* que lhe dava o pensamento clássico. Isso porque, sob o princípio negativo da "contradição" - algo não pode "ser" e "não-ser",

---

<sup>6</sup> Citamos o poeta ao abordarmos o virtual, justamente por causa de sua persistente curiosidade a respeito dessa enigmática força: “A realidade verdadeira de um objeto é apenas parte dele; o resto é o pesado tributo que ele paga à matéria em troca de existir no espaço” (PESSOA, 1999, p.481).



ao mesmo tempo – jamais encontraremos a realidade do virtual. Este se torna, portanto, a imagem conceitual de uma realidade que passa a "subsistir", ou a "insistir", para alguém dos tempos da existência sensível, da percepção ou da cognição. Guiado por esta idéia, ele procurou conceber uma espécie de genealogia do virtual e do seu par processual, o "atual". Bergson nos diz que, quando se reduz o virtual a um simples possível, tal como Aristóteles, dialeticamente o desejo, as relações virtuais/atuais passam a ter uma forma negativa, de uma polaridade entre espaços vazios.

Dito de outro modo, o pensamento ocidental, que até então, trabalhava sustentado no princípio de não-contradição, passa agora a trabalhar com o princípio do paradoxo. Isto significa que agora, a partir de Bergson, o pensamento tem um mundo inteiramente "problemático", de co-implicações irrequietas. O virtual é, para Bergson, a origem não manifesta de tudo, o dinamismo de tempos absolutos da natureza, imperceptíveis para nós. Com Bergson, não há mais dúvidas quanto a isto, mudou-se a definição conceitual do virtual, passando-se do "germe aristotélico", da virtude potencial dialógica, à multiplicidade processual, paradoxal e criativa do Tempo. O virtual é, para Bergson, a origem não manifesta de tudo, o fundamento "duracional" de tempos da natureza, imperceptíveis para nós. A *imagem* do virtual é, desde então, vibrante e imanente, a realidade do movimento e das velocidades absolutas. O virtual será, a partir de Bergson, definido como um evento singular incorporeal e subsistente a tudo aquilo que existe para as nossas lentas apreensões sensitivas.

Dito de outra maneira: não há experiência do virtual como tal, uma vez que ele não é dado e não tem existência psicológica. Por natureza, o virtual é tido como não passível de captação, ao horizonte da realidade vivida. É que, por natureza, os problemas que perfazem o virtual escapam à consciência. Em resumo, a realidade linear e seqüencial própria da consciência tem como origem uma singularidade prodigiosamente improvável, uma coincidência impossível de movimentos múltiplos, ao mesmo tempo distintos e semelhantes. Este é o paradoxal devir. O mundo do virtual é, para ambos os autores, um universo não abarcável pelo conceito e que reside nas regiões de existência fora do contato com o sujeito (para nós, sujeito-consumidor). Isto quer dizer que as virtualidades agem e se encarnam, no mundo sensível, mas por princípio, elas são silenciosas, jamais dadas na experiência psicológica.

O virtual possui, no entanto, uma plena realidade e é justamente a partir dela que a existência sensível é produzida. Já se disse que, ao contrário do que supõe o pensamento metafísico, transcendental e dialético, o virtual não é uma entidade ideal,



possível ou ilusória, por princípio contraposta a uma realidade "atual". Nesse mundo de forças não-formuladas, "incorporais", o virtual, em sua natureza, é a velocidade de tempos, imaterial e inexpressa. Ele perfaz a presença, mas nem por isso, é acessível para nossas sensibilidades. É um imenso domínio de delicadas diferenças, dessa gestação criativa de sutis vibrações, ora empurradas ou retidas, ora comprimidas ou descontraídas, ora estratificadas ou amalgamadas.

Para o pensamento de Bergson, a grande dificuldade para se imaginar o tempo do virtual advém da antiga representação que se faz da própria imagem abstrata da "duração". Porque o movimento, quando percebido pelos nossos sentidos, já é também o signo palpável de uma duração homogênea e mensurável. Só o pensamento do virtual pode criar uma imagem da duração "pura", ou como diria Bergson, da duração em sua pureza original. A realidade do virtual, ou do devir, para o autor, é a coexistência de durações muito diferentes, superiores e inferiores à nossa, e todas comunicantes. O que dá espessura representável à "pura duração" é a nossa memória. Uma vez "educada", ela passa a condensar os momentos múltiplos de duração, em instantes perceptivos.

A concepção bergsoniana de virtual foi assimilada e aprimorada por Deleuze, que se manteve, por sua vez, próxima aos preceitos de Bergson. A realidade do virtual supõe, refinado pelo pensar deleuziano, um plano imenso de linhas de forças que operam nos mínimos eventos, no infinitesimal, nos mais ínfimos movimentos da realidade. O virtual, em seu movimento processual com o atual, em co-implicações imanentes, ativa tudo aquilo que perdura o suficiente para que os nossos sentidos possam captar como formas, matérias e coisas, enfim, para que possamos perceber, objetivamente, uma realidade. A virtualidade, de sua parte, pode ser pensada como um movimento singular, como a repetição rítmica de forças *diferenciáveis*, pelas quais o mundo não pára de se realizar. Neste momento, vale dizer, o virtual é a força do tempo do devir, uma combinatória de encontros de linhas de força que por si sós não têm forma, nem significação, que também não possuem conteúdo nem realidade empírica, mas que perfazem toda a plenitude sensível do real<sup>7</sup>.

Não é novidade que, num mundo crescentemente "povoado" por micromáquinas e, sob esse atual imperativo da conexão, estejamos a correr riscos de nos expormos a

---

<sup>7</sup> Resumindo, há uma ambiguidade constitutiva do relacionamento entre atual e virtual, uma vez que todo objeto é virtual e atual, a um só tempo. Eles são distintos, mas indiscerníveis, como duas faces da mesma imagem. (LEVY, 2003, p.102). Em outras palavras, são duas dinâmicas inversas e complementares da existência: a atualização de formas e a involução – e não evolução – que destina o mundo a redistribuições incessantes.



mecanismos de sujeição, a produções de subjetividade veladas, porque muito velozes, sob os ardis da realidade virtual, movidos pelos poderes empresariais tecnocráticos. É também sabido que a Internet, a despeito de seu alardeado "descentramento", não existe alheia às suas estruturas centralizadas de controle, e ignorá-las é ignorar a parte dela que a faz funcionar, ao menos como uma imensa e ubíqua máquina tecnológica. Em suma, as máquinas informáticas e telemáticas já logram operar francamente no ritmo de nossas percepções e da nossa sensibilidade.

Os onipresentes meios técnicos digitais produzem, continuamente, fluxos "multi-informacionais", que percorrem o ambiente das redes, visando controlar, de modo sub-reptício, a reprodução de nossas subjetividades. E isto se dá de maneira cada vez mais veloz, intensiva e sutil. Na maioria do tempo de convívio com as imagens digitalizadas, nem sequer notamos mais que os fluxos tecnológicos tornam-se cada vez mais importantes para o controle dos ritmos corporais, porque esses fluxos simulam novos meios de extensão, de virtualização do próprio corpo. Significa que as elites tecnocráticas não se contentam em fornecer a ele, grandes braços virtuais ou um cérebro ampliado: os fluxos que seus dispositivos técnicos produzem penetram nosso corpo, modificando-o, já que não raro alcançam extrapolar as nossas relações psicomotoras naturais.

A "realidade *do* virtual", esta máquina de devires que urde criativamente os ritmos vitais, continuamente reabertos pela força inovadora do futuro, deve ser pensada para muito além dos ambientes digitalizados. No que diz respeito às questões da "realidade virtual", o fato é que se criou, nestas últimas décadas, pela performance tecnológica de velocidades sobre-humanas de fluxos digitalizados e de multilinearidades, um espaço simulado de "mediação imediata". O próprio *desktop* em nossa tela ou os *videogames* hiperrealistas são alguns dos exemplos mais triviais da sofisticadíssima produção técnica de universos imaginários simulados, cada vez mais convincentes à nossa lenta percepção. Tal simulação possui, por um vertiginoso coeficiente de velocidades, uma eficácia total para iludir, para além da perfeição, os nossos sentidos corporais. Não é por acaso que tudo se joga, em investimentos econômicos, na tentativa de povoar esse novo espaço, que é o ambiente propício às tecnologias de "controle do imaginário".

Ora, um sistema penetrante e sutilmente opressivo de controle pode imprimir ritmos constrangedores sobre os nossos corpos e sobre a nossa imaginação, podendo também reordenar os dinamismos do nosso *modus vivendi*. A interferência programada



dessa dimensão vital que concerne à nossa maneira de perceber, de agir, de sentir, aos nossos regimes de signos habituais, constrói um perfil mesclado por necessidades de consumo tecnológico e informacional, nem sempre afinadas com as nossas aspirações íntimas. Podemos apontar também, a emergência de um sintoma ligado aos usos coletivizados das máquinas virtuais. Dá-se, para ele, uma espécie de "alucinação consensual" que envolve milhões e milhões de usuários-consumidores. Afinal, os estados em que perceber, ver imagens ou escutar sons que podem não existir em nossa realidade "natural", material, não seria o que chamamos de alucinações?

É esse o ambiente que o chamado de "mundo comunicacional e informático", ostensivamente mapeado e reproduzido como um único *logos*, nos recobre. Obstinadamente realimentados pelas codificações hegemônicas, ainda mais agudas na Internet, corremos um perigo de sucumbirmos, em nossa apreensão da realidade, a meros dualismos sem saída, sob a égide exclusiva de relações binárias<sup>8</sup> e de mobilidades pré-coordenáveis. Existe, obviamente, tal opressão tecnológica, em virtude desses mecanismos de controle binarizante do saber, dos signos e das imagens, que reduz, drasticamente, o campo de experimentação do nosso desejo, confinando-o a uma simples divisão dualista preestabelecida. O desejo, como potência livre da vida, parece assim laminado pelas forças de inibição próprias à lógica binária da realidade virtual. Nomes, ritmos, memória e expectativas vão sendo assim, pré-orientadas. A realidade digitalmente simulada corre, deste modo, o risco de fazer atrofiar, por assim dizer, a nossa atividade da imaginação, por sua natureza, sempre criativa.

Igualmente se fala a respeito de todo o nosso universo de imagens, responsável por gerar sentido em nossos mínimos gestos, que já estariam por demais impregnados por um desejo sub-reptício, ingênuo e inconfessável de atingirmos uma compatibilidade total com o "tecnocosmos digitalizado". Isso quer dizer que, na condição de consumidores das tecnologias multimidiáticas, nos alienamos do próprio desejo como ele poderia ser: uma afeição afirmativa da existência. Ao contrário, continuamos a nos concentrar, ingenuamente, num objeto e na sua posse. Esse objeto externo é alheio ao real poder vital, livre e criativo, como diria Nietzsche, da nossa "vontade de potência" (FINK, 1983).

As máquinas técnicas, em suas velocíssimas performances, se passarem a esquadrihar o nosso imaginário, elas poderão interromper o desejo tal como Deleuze

---

<sup>8</sup> Sistema base da informática, em que a informação é codificada sob a forma de zero e um.



nos proponha: a potência impessoal de um processo que, antes da imagem da posse de um dado objeto, seja apenas uma vontade criativa da vida. Por fim, não experienciamos a *web* de modo "rizomático"<sup>9</sup>. Pelo contrário, somos constantemente pré-conduzidos em nossas escolhas, pelos enclaves tecnocráticos que convergem seus interesses no "controle do virtual". Com isso, podemos detectar, ainda que superficialmente, o quanto e como se torna ainda mais difícil a tarefa de esquadrihar as ações dos nossos concorrentes mercadológicos, em busca dos roteiros e rastros digitais dos potenciais consumidores.

Não devemos confundir, por fim, a realidade do virtual e a simulação digitalizada do real. A primeira não deve ser coincidente, como vimos, com a chamada "realidade virtual". Ao contrário do virtual como uma palavra ou uma imagem do pensamento que diz respeito aos micro-dinamismos criativos da vida, inorgânica ou não, o simulacro virtual é uma invenção tecnológica poderosa sobre a nossa sensibilidade, que produz uma realidade perceptiva controlável, em filigranas, a partir de seus ultravelozes fluxos digitalizados.

Uma simulação bem sucedida seria, desse modo, a inibição mesma do virtual. Este desapareceria do imaginário criativo e se tornaria em algo regrado, prolongando o espaço hegemônico da cultura de imagens estereotipadas. Condicionados pelos chaveamentos binários da percepção ou da imaginação induzidos pelo simulacro digitalizado, não haveria nenhuma chance, por exemplo, de sairmos de nós mesmos, de nos "desorientarmos", de nos surpreendermos, de criarmos, de criarmo-nos, implicados num futuro, imediato e singular.

A organização sistêmica implicada nos horizontes tecnocráticos somente pode sobreviver se investir, massivamente, nas produções conformadas e nas codificações "mecânicas", fechadas e polarizadas da nossa subjetividade. Tais máquinas tecnológicas, com seu *logos* técnico de hiperrealidade têm produzido fluxos de simulacros que percorrem a dimensão da imagem que construímos de nossa suposta subjetividade, de maneiras cada vez mais ostensivas. Elas alcançaram modos de controle que se operam nos ritmos mais ínfimos da subjetividade. Conformam-se, continuamente, inumeráveis fluxos que passam pela subjetivação.

---

<sup>9</sup> Rizoma é um termo utilizado por Deleuze para expressar um plano de possibilidades de variações infinitas, de devires, de acontecimentos, que ultrapassam tempos e lugares, não sendo fixados por datas ou pessoas.

Podemos exemplificar: há, nos planos coletivos, fluxos de consumo, fluxos de arte, fluxos científicos, fluxos de redes de computadores, fluxos de opinião, entre outros. Foucault nos traduz esta idéia, com perspicácia: "Esses fluxos são constantemente modulados em função de uma axiomática, permitindo que potências, como a da Comunicação, participem dos processos de subjetivação, a ponto de ditar-lhes ritmos" (FOUCAULT *apud* LEVY, 2003). Daí que esses "fluxos tecnológicos", tais como Deleuze os nomeia, tornam-se mais e mais importantes para o controle dos afetos e relacionamentos, porque eles oferecem, com a evolução dos dispositivos de interface, meios de extensão, de interferir, em filigranas, nas virtualidades do corpo.

Em meio a essa incompreensível e enorme quantidade de fluxos existenciais que ora se confrontam, ora atravessam e transformam, de muitas maneiras, a nossa experiência coletiva de outra dimensão chamada de subjetividade, enfrenta-se hoje na Internet, segundo muitas vozes, a instauração de uma espécie de "coquetel subjetivo", metáfora que ilustra uma situação em que cada indivíduo é envolto por várias subjetividades transversais coletivas, no cruzamento massivo de inúmeros vetores, de persistentes mecanismos de subjetivação<sup>10</sup>. Segundo a autora Sibilia (2002), as empresas informáticas e midiáticas se esforçam para lançar e relançar no mercado novas formas postizas de subjetividade, estereótipos imaginados que serão adquiridos e, de imediato, descartadas<sup>11</sup>. Para Sibilia, tal prática realmente alimenta uma espiral de consumo de "modos de ser", ou seja, de modelos identitários efêmeros, descartáveis. São chamados, por Sibilia, de "*upgrades* subjetivos".

Para finalizar: como se pensar, nos modos possíveis de "frequência" da Internet, uma performance que se aproxime de uma resistência criativa, ou de uma dissidência nômade, que pudessem desencaminhar os velozmente controlados regimes da imagem? Essa questão ainda precisa ser encarada, como uma espécie de exercício ético na interatividade. O chamado "webber" tem, aparentemente, um número ilimitado de direções, nas quais ele pode se mover de modo absoluto e livre. Mas se a *web* já está traçada por um *logos* altamente sobrecodificado e, se as suas linhas já estão predeterminadas, cada vez mais distantes da multiplicidade rizomática, o frequentador da Internet deverá explorá-la com uma espécie de "idiossincrática sensibilidade".

---

<sup>10</sup> Estabelecerem relações sem estarem limitados pela proximidade e pelos marcadores de aparência, aproveitando todo o potencial de liberdade contido no anonimato.

<sup>11</sup> Podemos aqui incluir o recurso dos avatares, *nicknames*, *usernames*, etc. que são os pseudônimos na Internet.



Quem sabe se ele não redesenha seus movimentos, resistindo aos dinamismos de tempos previamente definidos pela onipresente máquina de simulacros? O "heterônimo de *desktop*" que criamos para frequentar, por modos impessoais, a rede digital, tem a tarefa de se exercitar numa coletiva micropolítica da interatividade. Ao buscar experimentar na Internet - e para além dela - a produção contínua de uma subjetividade imaginativa, o personagem interativo inventa uma *persona*<sup>12</sup> que se constitua como uma máquina existencial despersonalizada, porém afirmativa de um apetite mútuo pela preservação da vida. Tal vontade de potência é a de nos intensificarmos como personagens-encruzilhada, catalisando desejos para além da mera oposição entre objeto e do sujeito, entre o Eu e o Outro? Levar em conta a realidade do virtual em nossas vidas é, por fim, assumir o paradoxo, a composição de virtualidades não-humanas e de devires moduláveis, como uma *imagem-ritmo*, como produtores de um imanente *ethos*<sup>13</sup> intensivo, singular, múltiplo e criativo? – Este é o grande desafio... A sorte está lançada... E nós estamos nesse jogo.

---

## REFERÊNCIAS:

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulações*. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Collection Débats. Paris: Galilée, 1981.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

CASTELLS, Manuel. *The Internet Galaxy: reflections on the Internet, business and society*. Original de Oxford University Press, 2001. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CONNOR, Steven, SOBRAL, Adail U. e GONÇALVES, Maria S. *Cultura Pós-Moderna: Introdução às teorias do contemporâneo*. São Paulo: Loyola, 1993.

DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FINK, E. *A Filosofia de Nietzsche*. Lisboa: Editorial Presença, 1983.

---

<sup>12</sup> *Persona* era o nome da máscara que os atores do teatro grego usavam. Sua função era tanto dar ao ator a aparência que o papel exigia, quanto amplificar sua voz, permitindo que fosse bem ouvida pelos espectadores. Por extensão, designa um papel social e neste mesmo sentido, na Psicologia Analítica (Jung), é dado o nome de *persona* à função psíquica relacional voltada ao mundo externo, na busca de adaptação social. (nota da autora).

<sup>13</sup> *Ethos*, na Sociologia, é uma espécie de síntese dos costumes de um povo. O termo indica, de maneira geral, os traços característicos de um grupo, do ponto de vista social e cultural, que o diferencia de outros. Seria assim, um valor de identidade social. (nota da autora).



JOHNSON, Steven. *Emergência: A vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.

LEVY, T. S. *A experiência do fora: Blanchot, Foucault e Deleuze*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003.

PESSOA, Fernando. *Livro do desassossego*. São Paulo: Cia. das Letras, 1999.

SIBILIA, Paula. *O show do Eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

TARDE, Gabriel. *Monadologia e Sociedade*. Petrópolis: Vozes, 2003.

VAN GOGH, Vincent. *Cartas a Théo – Antologia*. São Paulo: L&PM, 1997.