

SÉRIE ANTROPOLOGIA

198

**INTERNET E A COMUNIDADE TRANSNACIONAL
IMAGINADA-VIRTUAL**

Gustavo Lins Ribeiro

**Brasília
1996**

INTERNET E A COMUNIDADE TRANSNACIONAL IMAGINADA-VIRTUAL¹.

Gustavo Lins Ribeiro

Transnacionalismo e antropologia

Seis conjuntos de fatores criam as condições através das quais a transnacionalidade pode existir. São condições históricas, econômicas, tecnológicas, ideológico-simbólicas, sociais e rituais. Não as apresentarei aqui, pois já o fiz resumidamente em texto anterior (Ribeiro 1994a). Há muitas indicações de que a transnacionalidade já existe ou está em processo de existir, virtual ou concretamente. Mas prefiro falar de condições da transnacionalidade em um sentido análogo àquele da discussão de David Harvey (1989) sobre a pós-modernidade. Assim fazendo, quero evitar a tentação de cair na futurologia, algo bastante comum no presente.

Em trabalhos anteriores, estudei a economia-política de corporações transnacionais e seus efeitos sobre a política, desenvolvimento, migração, níveis de integração e as identidades de atores sociais (Ribeiro 1991, 1992, 1994). Mais tarde, seguindo as implicações do meu trabalho para uma crítica ao desenvolvimento, comecei a discutir o ambientalismo e sustentabilidade como novas ideologias e utopias do final do século XX (Ribeiro 1992a). Era particularmente relevante a pretensão de universalidade, integração planetária e de cidadania global presente nestes discursos.

Além de outros objetos antropológicos clássicos como as relações locais/supra-locais, esta trajetória levou-me gradualmente a uma questão que de há muito é central para a antropologia: os modos de representar pertencimento a unidades sócio-culturais e político-econômicas. Por que devemos retomar esta questão? Precisamente porque estes modos de representação estão sofrendo impactos tremendos causados pela presença de novas forças transnacionais e experimentam um período de transição onde instituições e modelos anteriores revelam-se insuficientes para dar sentido ao mundo. Em um contexto de desterritorialização, fragmentação, globalização de capitais financeiros e industriais, migrações transnacionais, fluxos planetários massivos de informações, espaço e território

1. Esse texto foi desenvolvido a partir de uma conferência realizada no **Graduate Center of the City University of New York**, em 6 de abril de 1995. Ao longo de várias versões, recebi comentários, críticas e estímulos de estudantes, amigos e colegas, dentre os quais destaco Gabriel O. Álvarez, Roberto Cardoso de Oliveira, Arturo Escobar, Marco Lazarin, Paul E. Little, Italo Moriconi Jr., Reginaldo Ramos de Lima, Flávia Lessa de Barros, Jane Schneider, Luís Eduardo Soares, Alan Swedlund, Wilson Trajano Filho, Hernán Vidal e Eric R. Wolf.

transformaram-se em entidades que necessitam ser repensadas².

Espaço e território são termos centrais da equação "os modos de representar pertencimento a unidades sócio-culturais e político-econômicas". De onde você é? Lealdades políticas frequentemente são delimitadas por territórios e tecnologias de identificação de "cidadãos" e "usuários autorizados" que se tornaram comuns no mundo moderno (carteiras de identidade, números de CPF, passaportes, carteiras de motorista, cartões de crédito, senhas, etc.). A representação de pertencimento a alguma unidade espacial é quase sempre organizada através de uma lógica inclusiva que pode ser analiticamente simplificada em termos de relações entre níveis de integração local, regional, nacional e internacional. Uma representação gráfica destes níveis de integração, que na realidade só existem condensadamente, se daria através de círculos vazados e concêntricos³. Enquanto construtos históricos, culturais e políticos, as categorias classificatórias de pertencimento estão sujeitas à mudança. Aparentemente, a reorganização das formas de conceber as relações entre território, política, economia e cultura, envolve uma enorme quantidade de energia e imaginação sociais, pois lida simultaneamente com a construção de subjetividades e coletividades, de comunidades imaginadas. O aparecimento de novas formas neste domínio, portanto, é sempre potencialmente ameaçador do **status quo** visto que historicamente tem significado um processo de dominação de áreas maiores e de maiores quantidades de pessoas.

Eis aqui onde a discussão sobre transnacionalidade torna-se importante em si mesma. O aparecimento de novas formas de relacionar espaço/território e política (o Estado-Nação, por exemplo) geralmente coloca em risco as pré-existentes. Mas o transnacionalismo não obedece à mesma lógica de inclusividade como as antigas formas o fazem. Ele recorta, como um eixo transversal, os diferentes níveis de integração, de tal maneira que é altamente difícil, se não impossível, relacionar positivamente transnacionalidade a um território circunscrito. Assim, seu espaço só pode ser concebido como difuso ou disseminado em uma malha ou rede. Pode-se dizer, então, que um nível de integração transnacional não corresponde a realidades espaciais e territoriais do mesmo modo que os outros níveis. De fato, a transnacionalidade corresponde a uma articulação diferente entre o espaço real e a criação de um novo domínio de contestação política e

2. Esta é certamente uma das razões porque geógrafos encontram-se entre alguns dos principais estudiosos da globalização. A eles se unem economistas, sociólogos, cientistas políticos e planejadores regionais. Uma lista precária de trabalhos incluiria, dentre outros, Featherstone (1990), Harvey (1989), Leis (1995), Mattelart (1994), Ortiz (1994), Santos et al (1994), Sassen (1991), Sklair (1991), Viola (1995). Trabalhos como os de Wolf (1982) e Nash (1981, 1983) podem ser aqui incluídos como parte de uma antropologia do sistema mundial. Mais recentemente temos, na antropologia, a produção de Alvarez (1995), Appadurai (1990, 1991), Basch et al (1994), Canclini (1994, 1995), Edwards (1994), Gupta (1992), Rothstein e Blim (1992), Rouse (1995) e Ruben (1995).

3. Veja-se a discussão de Alvarez (1995: 18-21) que correlaciona a noção de níveis de integração de Julian Steward com análises de pertencimento e identidade. Se estivéssemos supondo uma relação unilinear e necessariamente evolutiva entre os níveis de integração, permaneceríamos nos quadros do difusionismo cultural. Em realidade, o poder de estruturação dos níveis de integração se dá de maneira multilinear e heteróclita, distribuindo-se desigualmente tanto geografica quanto socialmente.

ambiência cultural que não são equivalentes ao espaço tal qual o experimentamos. São os assim chamados ciberespaço e cibercultura. Mais ainda, para nos defrontarmos com a base simbólica da transnacionalidade é necessário entender a lógica simbólica e cultural que parece prevalecer internamente a uma "comunidade" que, presumo, representa perfeitamente o cenário mais complexo para os propósitos que delineio. A comunidade transnacional imaginada e virtual só pode ser compreendida se lidarmos com a questão da virtualidade, uma entidade complexa que participa de diferentes maneiras na vida social e psicológica. Desde uma perspectiva simbólica, a dinâmica da virtualidade é o núcleo duro da comunidade transnacional. Por isto, como se verá, enfatizarei sua importância.

Um número significativo de antropólogos e sociólogos está explicitamente trabalhando com transnacionalismo ou com globalização, uma parente próxima⁴. Para fins de diferenciação, considerarei globalização como um processo principalmente histórico-econômico, diretamente relacionado à expansão do capitalismo, ao "encolhimento do mundo" (Harvey 1989). Apesar de obviamente possuir implicações políticas, a globalização difere do transnacionalismo no sentido de que política e ideologia são os universos privilegiados deste último. A organização de pessoas internamente a comunidades imaginadas, suas relações com instituições de poder, a reformulação de identidades tanto quanto de subjetividades e das relações das esferas pública e privada, conformam o eixo principal da discussão sobre transnacionalidade. Cidadania, portanto, é uma questão mais pertinente ao transnacionalismo do que à globalização. Para distinguir transnacional de multinacional, sugiro que o primeiro termo signifique uma situação onde a origem ou pertencimento nacional seja impossível, ou praticamente impossível, de identificar. Mas, há que admitir com Rouse (1995), que subexiste muito de prospecção sobre a contemporaneidade no uso do conceito "transnacional".

Algumas das questões envolvidas na discussão sobre transnacionalidade são centrais para a compreensão do mundo contemporâneo e para as ciências sociais como um todo. Fragmentação de identidades, a emergência do espaço global fragmentado, os muitos arranjos polimórficos de interações e determinações entre fenômenos globais e locais, têm diferentes repercussões em estudos sobre identidade, integração, difusão, a divisão internacional do trabalho, teorias do sistema mundial, etc. Neste contexto, a dialética da homogeneização e da heterogeneização pode ser abordada através de perspectivas econômicas ou culturais, variando desde análises sobre o jogo de poder entre grandes agências políticas e econômicas, até a circulação de mercadorias e da cultura **pop** internacionais com a política de signos que cria o sentido de **we are the world**.

Passarei a enfatizar aspectos do universo simbólico que me permitirão explorar as implicações do transnacionalismo sobre cultura, linguagem e poder. Ressaltarei os elementos da minha argumentação que podem oferecer novos **insights** para esta discussão. Dada a magnitude das questões, não pretendo estar cobrindo todas as possíveis facetas e problemas direta ou indiretamente envolvidos. Considero que minhas principais contribuições aos debates em curso estão relacionadas à discussão sobre a existência de uma comunidade transnacional imaginada-virtual, e a alguns aspectos da sua lógica simbólica interna em processo.

4. Veja a nota de pé de página número 2.

Internet: virtualidade e a base simbólico-cultural da comunidade transnacional

São vários os fatores simbólicos e sociais que concorrem para a formação da condição transnacional, muitos deles já considerados por autores como Sklair (1991); Appadurai (1990, 1991); Basch, Glick Schiller e Szanton Blanc (1994). Incluem a presença de atores e práticas transnacionais, diferentes "paisagens" e processos de desterritorialização e reterritorialização. Mas a base principal para a emergência do que chamo a comunidade transnacional imaginada-virtual, é a rede global de computadores. Benedict Anderson (1991) pode, retrospectivamente, mostrar quão importante foi o "capitalismo literário" para consolidar uma comunidade imaginada que evoluiria para se tornar uma Nação. Posso agora sugerir que o "capitalismo eletrônico-informático" é o ambiente necessário para o desenvolvimento de uma transnação.

Talvez a mudança mais impressionante na história recente do computador tenha sido a sua transformação em poderosa máquina de comunicação. Primeiramente desenvolvida como parte de um projeto americano de defesa, a Internet, a rede das redes, no presente interconecta algumas dezenas de milhões de pessoas em todo o globo, tornando-se o mais poderoso meio simbólico transnacional de troca de informações e de comunicação interativa. A pré-história da Internet possui vários mitos de origem. Além de sua origem militar, consta seu crescimento a partir da comunidade de engenheiros da indústria eletrônico-informática. A comunidade acadêmica, com suas necessidades de intercâmbio de informações, é frequentemente tida como uma das principais impulsionadoras da Rede. Finalmente, estão os herdeiros da contra-cultura californiana com seus sonhos de um espaço de comunicação alternativo que configuraria uma comunidade altamente democrática e, secundariamente, anárquica.

Já que a "fronteira eletrônica" está sempre expandindo-se, as possibilidades, uma vez mais na história humana, parecem infinitas. As cifras são tão impressionantes quanto voláteis: a Internet cresceu 300% em 1994 e supostamente cresceria 900% em 1995; tem mais de 40 milhões de usuários em mais de 100 países; o mercado de equipamento informático-eletrônico associado à Rede foi de US\$ 70 milhões em 1993, US\$ 476 milhões em 1994 e estimado em US\$ 1,5 bilhão em 1995 (Alcântara 1995). A realidade virtual agora existe em um mundo "paralelo", **on-line**, uma espécie de universo hiper-pós-moderno onde tempo, espaço, geografia, identidades e cultura deixam de existir ou de ser importantes (Escobar 1994, Laquey & Ryer 1994).

Explorarei a rede global de computadores como o suporte tecno-simbólico da comunidade transnacional, especialmente em relação à emergência de sua cultura e espaço próprios, frequentemente designados de cibercultura e ciberespaço (Escobar 1994). Para Arturo Escobar (1994: 214), a cibercultura "refere-se especificamente a novas tecnologias em duas áreas: inteligência artificial (particularmente tecnologias de computação e informação) e biotecnologia". A difusão das novas tecnologias traz à luz dois regimes de sociabilidade: a tecnosociabilidade e a biosociabilidade que "encarnam a consciência de que cada vez mais vivemos e nos fazemos em meios tecnobioculturais estruturados por novas formas de ciência e tecnologia" (idem). Já o ciberespaço "refere-se às redes e sistemas crescentes de meio-ambientes mediados por computador. Enquanto uma rede espacializada, mediada por computador, o ciberespaço é visto como capacitador de 'copresença completa e da interação de múltiplos usuários, permitindo **input** e **output** de e

para todos os sentidos humanos, propiciando situações de realidades reais e virtuais, controle e coleta de dados à distância através da telepresença, e integração e intercomunicação totais com um espectro completo de produtos inteligentes e meios-ambientes no espaço real' (Novak 1991: 225)" (Escobar 1994: 216).

Virtualidade é um conceito chave para entender o tipo de cultura da comunidade transnacional. É patente sua importância em nossos dias. Universidade virtual, política virtual, casamentos e sexo virtual chamam a atenção de jornalistas ávidos por novidades do comportamento social contemporâneo. Sensibilidade à virtualidade parece ser uma característica humana geral, embutida no uso de linguagem, pois somos capazes de ser transportados simbolicamente para outros lugares, imaginar o que não está aqui e, mais ainda, somos capazes de criar realidades a partir de estruturas que são puras abstrações antes de se tornarem fatos empíricos. Comunidades virtuais e seus aparelhos existiram antes das redes de computadores. Ouvintes de rádio, rádio-amadores, espectadores de cinema e telespectadores são parte destes grupos. Em realidade, um dos resultados do desenvolvimento tecnológico é o incremento quantitativo e qualitativo do universo virtual, algo que nos faz recordar as afirmações de Jean Baudrillard sobre a operação completa dos simulacros em nossos tempos.

Não desejo referir-me apenas a sistemas virtuais relacionados ao desenvolvimento de tecnologias de comunicação, mas também ao que poderia ser inicialmente chamado de uma pedagogia da virtualidade. Por mais de uma década, crianças em todo o mundo fascinam-se com **video-games** e passam mais horas frente a estes aparelhos do que a maioria dos seus pais gostaria. Ao mesmo tempo, e igualmente importante, é notável a difusão de RPGs (sigla inglesa para **role playing games**) entre crianças e adolescentes. Nestes jogos, cada jogador interpreta a ação de um personagem em um mundo imaginário controlado por um juiz chamado de mestre. Um RPG consiste em uma narrativa apresentada pelo mestre que cria o ambiente onde o jogo se desenrolará. Neste universo simulado, os participantes têm a oportunidade de desempenhar ritualmente os papéis que imaginam, dentro dos limites de um conjunto de regras e constrangimentos definidos. De acordo com Philippe Quéau (1993: 99) "a fascinação pelos mundos virtuais e pelas imagens de síntese toca particularmente as jovens gerações. Este fascínio provém do fato de que não somente podemos criar pequenos 'mundos' do nada, mas sobretudo pelo fato de que, num certo sentido, podemos habitar 'realmente' esses mundos. Podemos contentar-nos com estes simulacros de realidade, por pouco que o mundo real nos pareça demasiado duro, inóspito, ou por pouco que todas as vias de acesso a esse mundo virtual nos tenham sido negadas. Não há dúvida de que o virtual venha tornar-se então um novo ópio do povo".

Alucquère Roseanne Stone (1994: 107) relaciona o "sentido estonteante de liberdade corporal" que o ciberespaço proporciona, à liberação do "sentido de perda de controle que acompanha a corporificação do macho adolescente". Para Stone, "em termos psicanalíticos, para o jovem macho, poder ilimitado sugere primeiramente a mãe. A experiência de poder ilimitado é tanto marcada por gênero quanto pela necessidade de controle, produzindo uma necessidade de reconciliação, impossível de ser resolvida, com uma sempre ausente estrutura de personalidade. Uma 'estrutura ausente de personalidade' é também outra forma de descrever o caráter peculiarmente sedutor do computador que Turkle caracteriza como um segundo **self**" (op. cit.: 108). A mescla intrincada de corpo, mente e simulação, desemboca na "inveja do ciborg", o desejo de transcender a condição humana cruzando a linha máquina/homem, passando de um espaço físico e biológico para

"a 'alucinação consensual', simbólica e metafórica do ciberespaço; um espaço que é o locus de um desejo intenso por corporificação refigurada" (idem).

Já Tomás Maldonado (1994: 65 e seguintes) tende a ver esta questão no âmbito complexo da compreensão das formas de percepção do real, do "valor cognoscitivo do imaginal" e da realidade virtual enquanto contraditória, portadora de uma "ambivalência de fundo", pois ao mesmo tempo que nos distancia da experiência está dentro dos confins desta. Em particular no que diz respeito à "produção icônica computadorizada", Maldonado está "convencido de que a iconicidade visual, entendida como processo e como produto, possui uma potencialidade epistêmica que é insensato negar, seja no plano da reflexão teórica, seja no plano da experiência concreta" (op. cit.: 67). Para ele, trata-se, portanto, "não de uma **fuga mundi** mas de uma **creatio mundi** (idem: 90).

Neste ponto, é necessário avançar mais na minha designação da comunidade transnacional como imaginada e virtual. Em realidade, a diferença entre imaginação e virtualidade é muito delicada. Tentarei ser fiel a sua sutileza. Há uma distinção básica, feita por Maldonado (1994: 101-102) para quem realidade virtual é uma "particular tipologia de realidade simulada na qual o observador (neste caso espectador, ator e operador) pode penetrar interativamente, com ajuda de determinadas próteses óticas, tácteis ou auditivas, em um ambiente tridimensional gerado por computador". Uma vez que virtualidade envolve um universo não necessariamente gerado pelas novas tecnologias de comunicação, desta definição retirei a capacidade de agência, de entrar e sair, que a virtualidade garante ao sujeito por contraposição à imaginação, algo que nos invade sem controle volitivo.

A diferença entre virtualidade e imaginação tem um fundo comum contra o qual é confrontada: o estatuto da realidade em seu sentido duro. A imaginação mantém uma base empírica sobre a qual se eleva e a partir da qual pode até descolar-se: a imagem dos objetos. A virtualidade refere-se mais a potencialidade e possibilidade de ser, de tornar-se uma força no mundo real. Se pudermos usar as duas palavras na mesma afirmação, eu diria que virtualidade é imaginação em processo de encontrar completude. A relação entre imaginação, virtualidade e o real é complexa, mas necessita ser vista como uma relação de trânsito, não de oposição. A realidade estimula a imaginação, coisas imaginadas podem se tornar realidade através de simulações virtuais, a virtualidade influencia o mundo real, e assim por diante.

Na verdade, há uma "hibridização" entre o "real e o virtual, entre o sintético e o natural" (Quéau 1993: 96). Para Philippe Quéau "podemos até falar de uma hibridação entre corpo e imagem, isto é entre sensação física real e representação virtual. A imagem virtual transforma-se num 'lugar' explorável, mas este lugar não é um puro 'espaço', uma condição **a priori** da experiência do mundo, como em Kant. Ele não é um simples substrato dentro do qual a experiência viria inscrever-se. Constitui-se no próprio objeto da experiência, no seu tecido mesmo e a define exatamente. Este lugar é, ele mesmo, uma 'imagem' e uma espécie de sintoma do modelo simbólico que encontra-se na sua origem" (idem: 94).

No presente, a realidade virtual implica primeiramente a elaboração de modelos matemáticos e sua subsequente transformação em algo que pode ser experimentado. Os exemplos mais avançados da hibridização real/virtual encontram-se nos simuladores de vôos para pilotos de caça e em laboratórios para experiências científicas. Para Jean-Louis Weissberg (1993: 118) "a cadeia modelização-numeralização-programação constituiu a virtualidade como espaço de experimentação disponível, intermediário entre o projeto e o

objeto, enquanto o virtual permanecia até então prisioneiro da atividade imaginária. Ver o virtual, como nos propõe a engenharia informática da simulação, significa redefinir completamente as noções de imagem, de objeto, de espaço perceptivo". Jean-Louis Weissberg (idem: 120-121) pensa o virtual não como um substituto do real mas como uma das formas de percebê-lo, ele propõe, assim, tratar da composição real/virtual.

Assim, se concebermos o virtual como uma dimensão intermediária e em trânsito entre o real tangível e a pura imaginação, poderemos entendê-lo enquanto um continuum no qual, em um dos seus extremos, estaríamos mais próximos à pura abstração e, no outro, à realidade empírica. Desta forma, há experiências virtuais quase confundíveis com os trabalhos da imaginação, como as que até o momento se desenvolvem em encontros virtuais internamente ao ciberespaço. Nestas, há uma forte necessidade de categorizar as situações e os outros sem o auxílio de imagens-guias. Por outro lado, há experiências, como as dos hologramas e capacetes de realidades virtuais, altamente dependentes de imagens-guias, quase tangíveis, e mais inscritas em uma percepção empiricamente ancorada.

Alucquère Roseanne Stone (1992) propõe, convincentemente, o uso da noção de largura de banda para o estudo de "sistemas virtuais". Quanto maior a largura de banda de uma tecnologia de comunicação, maior sua capacidade de reprodução da realidade e das características de encontros comunicativos. Uma diminuição da largura de banda - ainda que drástica como aquela realizada pelo telefone que cria um virtual circuito da fala, uma co-presença sem indexicalidade baseada na audição - não implica em um não engajamento do sujeito, ao contrário pode envolver de maneira complexa sua corporalidade. Se fosse de outra forma não seria possível explicar a eficácia psicológica do sexo pelo telefone, nem as respostas orgânicas dos indivíduos às fantasias oralmente induzidas. Pode-se dizer que outros suportes de informação, como bem atestam a literatura e os vídeos eróticos, são igualmente capazes de realizar operações semelhantes produzindo intensos engajamentos dos sujeitos. A rápida difusão do cibersexo e as potencialidades vislumbradas no sexo-virtual tanto levantam questões vinculadas à produção e reprodução da solidão nas sociedades de massa, quanto nos levam a crer na possibilidade da escolha de parceiros sexuais virtuais ideais, muito mais tangíveis e ajustados às fantasias individuais do que seus semelhantes disponíveis até o momento.

Contudo, há que lembrar que a experiência do sujeito em encontros comunicativos de co-presença real, além de envolver fenômenos aleatórios e de indexicalidade de alta dificuldade de reprodução, envolve a troca de sensações e fluídos cuja captura e transmissão estão longe de ser conseguidas ou colocadas como objetivos para o aperfeiçoamento dos meios de comunicação.

Philippe Quéau, em sua discussão sobre a era do virtual, faz uma advertência: "Uma tendência à desrealização toma todas as pessoas que se apegam demasiadamente à perfeição limpa das matemáticas ou ao rigor lúdico da informática. A tecnologia da simulação virtual não pode senão reforçar este risco de desrealização, ao dar um caráter pseudo-concreto e pseudo-palpável a entidades imaginárias. (...) estas técnicas são particularmente perigosas, já que nos seduzem, pelo seu funcionamento 'ideal' sem privar-nos de nenhuma das ilusões sensoriais sem as quais poderíamos rapidamente nos cansar. Torna-se fácil esquecer o mundo real e refugiar-se no conforto flexível e eficaz em que esses meios ideais de **idealização** nos mergulham. Eles, por um lado, constituem então instrumentos de domínio da complexidade, que propiciam uma melhor inteligibilidade e, por outro lado, têm uma certa propensão a encorajar formas latentes de ilusão e até mesmo

de esquizofrenização. Quanto mais nos servimos da simulação como meio de escrita e de invenção do mundo, mais corremos o risco de confundir o mundo com as representações que fazemos dele" (Quéau 1993: 98-99).

Cabe terminar esta seção, explicitando uma questão básica: qual, então, a diferença entre uma comunidade imaginada e uma virtual? Temos que partir do princípio de que todas as comunidades são imaginadas já que o fato de pertencer a uma mesma comunidade linguística e cultural leva, salvo excessões, a conceber os outros com os parâmetros de uma linguagem, cultura e sistemas simbólicos dados. Mas, ao menos desde que os totens existem, as comunidades imaginadas dependem de tecnologias de identificação e pertencimento, ancoradas em suportes de transmissão de informação ("meios de comunicação") que tornam-se referências virtuais ou reais - altamente carregadas de conteúdos simbólicos, metafóricos, metonímicos e classificatórios - unificadoras dos indivíduos em coletivos. Com o avanço quantitativo e qualitativo dos meios de comunicação o papel diferenciado da relação imaginação/virtualidade na formação de comunidades passa a ser mais visível.

No presente, dado o florescimento inusitado do universo virtual, a pergunta inicial - qual a diferença entre uma comunidade virtual e imaginada - poderia assim ser respondida: a diferença está no fato que a comunidade imaginada é uma abstração simbólica e politicamente construída, enquanto a comunidade virtual, além de ser isto, é uma instância de outro tipo, uma espécie de estado paralelo, intermediário entre realidade e abstração, onde simulacra possuem vidas próprias passíveis de serem experimentadas conscientemente pelos sujeitos⁵. A realidade virtual está "ali", pode ser experimentada, manipulada e vivida como se fosse real. Uma vez terminada a presença no universo virtual, pode-se reentrar no mundo real e duro. De fato, a virtualidade construída pelos meios de comunicação propicia um sentido de maior tangibilidade às comunidades imaginadas, tangibilidade esta que só pode adquirir maior expressão em rituais que transformam as comunidades imaginadas-virtuais em comunidades reais, verificáveis, parcial ou totalmente, pelos seus membros. Os rituais de criação de sentimento pátrio, de pertencimento ao Estado-Nação, cumprem claramente este papel. Entre os rituais que a comunidade transnacional vem construindo, encontram-se os **mega rituais globais** como os grandes concertos de rock e as conferências mundiais da ONU.

5. É difícil de evitar aqui a tentação de aproximar o xamanismo a uma forma de simulação que objetiva, dentre outras coisas, entrar em um mundo paralelo, não tecnológica mas culturalmente construído, onde os simulacra têm vidas próprias e incidência sobre o real. Notemos que é comum relacionar computadores e virtualidade à magia e religião (Dibbel 1993, Stone 1994).

Ilusão, Fetiche e Poder no Ciberespaço

Como muitos membros de outras comunidades políticas imaginadas, os participantes da comunidade transnacional, especialmente seus ideólogos, tendem a ter opiniões hiperbólicas sobre o seu lugar no mundo real (veja-se, por exemplo, Laquey & Ryer 1994). Mentis desenraizadas e pessoas sem face agora comunicam-se em uma teia descentralizada que cobre o planeta, dissolvendo espaço e tempo. Eles pensam o sistema como passível de ser manipulado livremente, uma vez que se esteja qualificado como "usuário" da nova ordem, de forma semelhante, posso imaginar, ao que sentiam as pessoas na pré-história da democracia burguesa e do mercado liberal. De fato, esta comunidade virtual, que se pretende tão diversa quanto sua extensão planetária, compartilha, até agora muito mais de "sentimentos primordiais", laços característicos de novos Estados emergentes (Geertz 1963) sem grande desenvolvimento institucional, do que sentimentos civis próprios ao exercício da cidadania plena.

Em realidade, a diversidade da Internet não é tão grande quanto a princípio poderia se acreditar. Sua distribuição em termos mundiais é bastante desigual, notadamente em se tratando de continentes como a África. Nela predominam homens brancos de classe média. Mesmo internamente aos Estados Unidos, país onde as redes eletrônicas encontram-se mais difundidas, os afro-americanos sentem-se ameaçados pela **superinfovia**: "um relatório de 1989 do **U.S. Census Bureau** detectou um crescimento impressionante do uso e propriedade de computadores. Mas o uso e a propriedade entre afro-americanos era mínimo. O relatório dizia que 26,9 milhões de brancos - mas apenas 1,5 milhão de negros - usavam computadores em casa. Entre crianças de 3 a 17 anos, aproximadamente 10,7 milhões de crianças brancas usavam computadores em casa, comparado com 806.000 negras. Na escola, o número de crianças usando computadores sobe significativamente para os dois grupos, mas o fosso é igualmente profundo: 17,4 milhões de estudante brancos e somente 2,4 milhões de negros" (Stuart 1995: 73). A posse de um computador é altamente correlacionada com renda e educação. Um cálculo conservador estimaria, nos Estados Unidos, um custo de US\$ 120,00 por mês com comunicação via redes eletrônicas, soma em geral maior do que o pago por todos os serviços básicos de uma casa norte-americana (Kadi 1995: 57). Em realidade, em que pese esforços de democratização de acesso à Internet, como no passado (os exemplos dos telefones e mesmo do livro impresso são ilustrativos; quantos analfabetos ainda existem no mundo?), a introdução e a difusão de novas tecnologias de comunicação não se dão de maneira universal nem no vazio. Ao contrário, encontram-se com sistemas de distribuição desigual de poder político e econômico, tendendo tanto a transformá-los quanto a replicá-los, criando incluídos e excluídos, ora consolidando velhas exclusões ora produzindo novas.

Mas, os membros da comunidade virtual transnacional, como filhos do globalismo e da era da informática, vêem a si mesmos gerando um novo mundo, uma situação mediada pela alta-tecnologia, onde acesso à rede transforma-se, ao mesmo tempo, em uma espécie de liberação pós-moderna e o experimentar de um novo meio democrático que capacita as pessoas a inundar o sistema mundial com informações controladoras dos abusos dos poderosos. Organizações não-governamentais em todos os recantos enaltecem este potencial de liberação. Habitadas a atuação em redes políticas, hoje as ONGs contam com redes eletrônicas, encontrando-se em conferências virtuais tanto para troca de informações quanto para articulações de iniciativas concretas. A **Association for Progressive**

Communications é, ela mesma, uma organização que objetiva a disseminação do uso político de redes eletrônicas em escala planetária por parte da sociedade civil transnacionalizada, difundindo tanto suas possibilidades quanto o conhecimento necessário para atuar no ciberespaço.

Sem dúvida, em que pese ainda ser um meio de interação quase que exclusivo de uma classe média e de uma elite técnica, intelectual e política, a Internet permite uma alta capacidade de manipulação individual de uma vasta rede global de informações e comunicação. A Frente Zapatista de Libertação Nacional (Chiapas, México), por exemplo, conseguiu parar uma ofensiva do exército mexicano ao divulgar via Internet a eminência do ataque. Mensagens de todo o mundo chegaram ao governo mexicano demonstrando o poder da opinião pública internacional mobilizada através da comunidade transnacional virtual.

Em realidade, mais além da Internet possuir algumas de suas raízes em concepções comunitárias anarco-democráticas da contra-cultura californiana da década de 60 e de ser baseada em uma máquina extremamente especial e interativa, a possibilidade de sua manipulação individual se baseia igualmente na história da difusão dos computadores enquanto aparelhos domésticos que apenas posteriormente passaram a ser utilizados em rede, como meios de comunicação. Isto possibilitou, como diz Rheingold (1993) o estabelecimento de um meio de comunicação "de muitos para muitos", onde, ao contrário de meios como o rádio e a televisão, uma centralização por parte de agências políticas e econômicas não ocorreu, ou, talvez precavida e provocativamente seja melhor afirmar, ainda não ocorreu. De qualquer forma, dadas as características "inteligentes" das redes de computadores e da cultura de alguns segmentos de sua comunidade virtual, a vulnerabilidade das informações econômicas, políticas e militares é tamanha que cria os mais variados problemas de segurança, com diversos apelos à criptografia e a restrições à liberdade de expressão e circulação no ciberespaço. Aqui produzem-se cenários do tipo "guerra de informações" (Schwartz 1995) onde, por um lado, podem defrontar-se os mantenedores do **status quo** e, por outro, esta espécie de ciber-Robin Hoods, os **hackers**, bandidos para uns, heróis para outros.

Contudo, vale perguntar: por que a comunidade virtual, em especial seu segmento formado por ONGs praticantes da ciberpolítica, cuja eficiência se comprovou, por exemplo, no caso mexicano acima mencionado, parece ter pouca incidência em situações como a retomada em 1995 das explosões nucleares por parte do governo francês? Aqui nos situamos diante da difícil questão sobre a relação informação e poder. Em primeiro lugar, o fato de um dirigente dispor de uma alta quantidade de informações indicativas de posições favoráveis ou contrárias a suas ações presumidas ou reais, não significa que ele necessariamente as considere⁶. Em segundo lugar, a pressão através de demonstrações de testemunho à distância capazes, potencialmente, de redundar em prejuízos institucionais, de **marketing** ou capital políticos para os detentores de poder, pode fazer parte dos horizontes das possibilidades de decisão, mas, pode-se razoavelmente supor que serão confrontadas com contabilidades pragmáticas de poder que passam por jogos realizados no mundo real. Ao apontarmos para um limite da ciberpolítica, é preciso lembrar que toda inovação

6. Cartas são enviadas a dirigentes políticos há muito. Seria interessante contar com estudos empíricos que explorassem esta questão.

tecnológica é ambígua, contendo tanto um potencial de utopia quanto de distopia (Feenberg 1990).

Talvez seja uma característica comum a todas as comunidades imaginadas dar a impressão que todos são iguais uma vez qualificados com a necessária competência. Contudo, sob o protótipo de uma emergente transação pode encontrar-se o protótipo de um emergente transestado. A Internet não é a imagem e semelhança de um mercado livre, sem controle, ou sensível apenas à manipulação individual. Ao contrário, é um meio altamente institucionalizado passando pela estruturação em redes de diversos centros de computação. Apesar de que deveríamos explorar a idéia de um controle descentralizado, ou de uma centralização descentralizada, pode-se argumentar que a rede é controlada por uma "hierarquia de conexões" cujos pontos mais altos encontram-se no Estado norte-americano, na **National Science Foundation**, em agências de segurança e em corporações privadas (individualmente ou consorciadas) que, em caso de necessidade, podem sempre exercer seu poder eletrônico⁷. Para ilustrar como o poder de novas tecnologias continua a refletir desigualdades ao nível internacional, basta mencionar que "toda a informação da Internet no Brasil, por exemplo, passa através de um 'nó' da rede nos Estados Unidos, o laboratório Fermilab (Illinois). Este nó distribui a informação para o resto do mundo" (Sivestre Jr. 1994: 16)⁸. Fatores mais prosaicos, alguns já mencionados, limitam o acesso a esta democracia: o custo dos computadores, dos equipamentos e serviços correlatos; acesso e conhecimento aos códigos da rede; educação; conhecimento da língua inglesa; o controle do sistema em funcionamento por parte de muitos centros de computação.

O surgimento de novos fetiches e sistema de poder é levantado por Arthur Kroker e Michael Weinstein (1994) que apontam para o advento do "corpo ligado" (**wired body**) e daquilo que chamam de a "classe virtual". A retórica quase-delirante e uma hiper-crítica por vezes reificante do tecno-poder à parte, Kroker e Weinstein são ácidos demolidores do ciberautoritarismo e da histeria criada pela tecnopia, em prol dos controladores da Internet, espaço privilegiado do exercício do poder da classe virtual, a versão da classe dominante na era eletrônico-informática. Formada principalmente por "capitalistas puros" mais "capitalistas visionários especialistas em computadores", e baseada na indústria de comunicação, esta classe procura, uma vez instalada a força do movimento da fronteira eletrônica em expansão, lotear o ciberespaço para fins de acumulação capitalista e controle político. O que está em jogo é uma competição por direitos de propriedade intelectual. As possibilidades democráticas da Internet são a sedução inicial para a construção da **superhighway** digital (o "privilegiado monopólio da comunicação global de dados") e para a subordinação da rede aos "interesses comerciais predatórios" da classe virtual.

7. Ainda que a privatização total da Internet seja altamente provável no futuro, não se pode supor que a hegemonia militar e tecnológica dos EUA - que se reflete tanto na obsolescência planejada da indústria eletrônico-informática quanto no controle do espaço e seus satélites - venha a desaparecer a longo prazo.

8. A possibilidade técnica de isolar áreas da rede por deliberação própria de algum centro distribuidor é motivo de polêmica entre engenheiros e especialistas. Mas, certamente continua sendo central para elites estatais, sobretudo militares, a possibilidade de deter o poder de interromper fluxos de informações, seja através do impedimento do funcionamento da infraestrutura de suporte, seja através da criação de barreiras e ruídos (Schwartau 1995).

Uma luta ferrenha está em curso na Internet entre a classe virtual e os seus opositores. Para Kroker e Weinstein o "corpo desligado", (**wireless body**) ou o "corpo hiper-textualizado" (**hyper-texted body**), é o locus do maior conflito ético e político do final do século XX. Espécie de resíduo humanista no universo do fetiche cibernético, o "corpo desligado", ou "sem fio", é "um campo em movimento de contestação estética para o remapeamento do império galático da tecnopia" (1994: 17). Mais ainda, o "corpo hiper-textualizado responde ao desafio da virtualização transformando-se ele mesmo em um duplo monstruoso: pura virtualidade/pura carne humana. Em consequência eis o nosso futuro telemático: o corpo sem fio na Rede como um chip sequenciado micro-programado pela classe virtual para os propósitos de (sua) máxima rentabilidade, ou o corpo sem fio como o ponto avançado da subjetividade crítica no século XXI" (1994: 18).

Baseados nas características disseminadas, fluídas e fragmentadas da rede, um grupo de ativistas do ciberespaço, o **Critical Art Ensemble**, propõe uma nova leitura da dinâmica do poder político na contemporaneidade e uma forma de se contrapor a ele, a perturbação eletrônica (Critical Art Ensemble 1994). Com uma visão altamente marcada por uma mescla de interpretações pós-modernas e marxistas heterodoxas, contra-cultura e individualismo, para eles, o poder não se consolida mais em **bunkers** que possam ser tomados à la Bastilha. As estruturas sedentárias, típicas das formas de exercício e circulação de poder anteriores, estão a serviço de um "poder nômade", exercido por uma elite nômade que "muda de áreas urbanas centralizadas para o ciberespaço desterritorializado e descentralizado" transformando-se em uma "entidade transcendente que só pode ser imaginada" (op. cit. 17). Desta forma, "deve-se resistir ao poder nômade no ciberespaço mais do que no espaço físico. (...) Um grupo pequeno mas coordenado de **hackers** poderia introduzir vírus eletrônicos, vermes e bombas em bancos de dados, programas e redes das autoridades, possivelmente trazendo a força destrutiva da inércia para o reino nômade. A inércia prolongada significa o colapso da autoridade nômade em nível global. Tal estratégia não requer uma ação de classe unificada, nem a ação simultânea em várias áreas geográficas. Os menos nihilistas poderiam ressuscitar a estratégia de ocupação mantendo dados como reféns, ao invés de propriedades. Não importa o meio eletrônico através do qual se perturbe as autoridades, a chave é romper totalmente o comando e controle. Nestas condições, todo capital morto no entrelaçamento corporativo/militar torna-se uma drenagem econômica - materiais, equipamentos e força de trabalho, todos ficariam sem meios de distribuição. O capital avançado entraria em colapso pelo seu próprio peso excessivo" (idem: 25).

Como se vê, existem duas implicações evidentes que a Internet traz para a discussão política na atualidade, ambas diferentemente vinculadas à relação informação/poder. Em primeiro lugar, pode-se fazer política internamente ao ciberespaço, política na realidade virtual. Em segundo lugar, desde o ciberespaço a comunidade virtual pode influenciar a política no mundo real. A primeira "implicação" diz respeito plenamente à existência do ciberespaço e da sua importância não apenas como fenômeno político onde questões como liberdade de expressão e democracia possam ser retomadas, seja internamente a um país específico ou globalmente, mas também como parte de toda uma nova configuração de interdependência de meios eletrônicos e magnéticos onde economia, informação e política circulam de forma vulnerável à manipulação, anárquica ou não, por parte de indivíduos ou grupos (Schwartz 1995). A segunda "implicação", traz a questão do **empowerment** de indivíduos ou grupos face a agências e instituições políticas operando no

mundo real. Aqui a grande vantagem comparativa está na flexibilidade de uma rede de "muitos para muitos", fragmentada e disseminada em escala global. O testemunho e a crítica à distância de uma comunidade virtual, podem operar, independentemente, como catalisadores de uma opinião pública transnacional mobilizável rápida e simultaneamente. Além disto, atores políticos que frequentam a rede cotidianamente, têm nela encontrado uma grande quantidade de informações úteis e de último instante. Em embates políticos, o estado-da-arte de uma questão (que pode incluir opiniões abalizadas de diferentes pontos do planeta) seguramente representa um capital importante para qualquer negociador.

Linguagem, Novas Tecnologias e a Comunidade Transnacional

A influência da informática na estruturação de subjetividades, em processos comunicativos e na emergência de novas formas de capitalismo e poder, é um campo de intensos debates. Além da emergência de novos fetiches e sistemas de poder, existem também formas sutis de exercer micro-poder baseadas em competência individual. Alguns trabalhos (Dibbel 1993, Weber 1994; Edwards 1994 e Stone 1992, por exemplo) são indicativos da necessidade de socialização das pessoas para pertencerem a **newsgroups** ou conferências. **Lurkers** (espreitadores ou espias), isto é, pessoas que observam conferências sem interagir, "primeiramente escrevem de maneira apologética e respeitosa. Seus escritos podem solicitar boas vindas ou a entrada ao grupo. Explicitamente reconhecem as regras e convenções ... [da conferência], e a necessidade de 'segurança' no grupo" (Weber 1994: 2). De fato, a cultura da rede, com seus códigos, protocolos e emergentes estilos literários, supõe a existência de uma linguagem e de acesso a ela, isto é, de uma "competência linguística", algo que, como notou Bourdieu (1983: 161 e seguintes), não pode ser separado de análises de poder. Quem fala, para quem, através de que meio e em que circunstâncias construídas, são elementos vitais de qualquer processo comunicativo.

O interesse por compreender o impacto do uso de computadores sobre a escrita, a capacidade e modos de comunicação, atrai a atenção de linguistas e de críticos literários. George P. Landow (1994: 2), por exemplo, baseando-se inicialmente nas mudanças de paradigmas de Jacques Derrida, Theodor Nelson, Roland Barthes e Van Dan, concorda com o abandono "de sistemas conceituais fundados em idéias de centro, margem, hierarquia, e linearidade", por sistemas de "multilinearidade, nós, elos e redes". De acordo com Landow, "quase todas as partes envolvidas nesta mudança de paradigma, que marca uma revolução no pensamento humano, vêem a escrita eletrônica como uma resposta direta às potencialidades e fraquezas do livro impresso. Esta resposta tem profundas implicações para a literatura, educação e política" (1992: 2-3). Citando Barthes, Foucault e Nelson, Landow define o **hipertexto** como "um bloco de palavras (ou imagens) ligadas eletronicamente por múltiplos caminhos, cadeias ou trilhas, em uma textualidade aberta, perpetuamente incompleta", "um nó dentro de uma rede ... uma rede de referências", "escrita não-sequencial - texto que se ramifica e permite escolhas ao leitor, sendo melhor lido em uma tela interativa", "incluindo informação visual, som, animação e outras formas de dados" (1992: 3-4).

Este novo meio promove alterações radicais nas funções de autor e leitor. Igualmente promove mudanças nas relações professor/aluno possibilitando o acesso

maleável a inúmeras e decentradas fontes de informação que podem ser manipuladas pelo estudante sem a mediação da autoridade do professor. O poder acadêmico e suas relações internas, as normas pedagógicas, de acesso e uso linear e sequencial da informação, a definição de produtores e consumidores de conhecimento e informação, a indústria editorial, vários tipos de hierarquias de status e poder encontram-se diante de um desafio frequentemente comparado àquele representado pela revolução de Gutemberg. Mais uma vez, defrontamo-nos com a relação tecnologia/informação/poder. Landow é otimista, para ele a "história da tecnologia da informação revela uma crescente democratização ou disseminação de poder" (1992: 174). É fato que a difusão de informações democratiza o acesso a poder. Contudo, se considerarmos que o livro, a instituição do ensino público gratuito, a emergência e desenvolvimento dos meios de comunicação de massas, não destruíram as profundas desigualdades sociais existentes nem os abusos de poder, pode-se afirmar que redes de hiper-textos baseadas na ilusão da interação e da disponibilidade ilimitada de informações tampouco representarão uma panacéia libertária.

Para o **Critical Art Ensemble** (1994) a situação presente define-se tanto por uma sobrecarga quanto por um acesso insuficiente a informações, configurando "um caso peculiar de censura. Mais do que parar o fluxo de informações, muito mais é gerado do que pode ser digerido. A estratégia é classificar ou privatizar informações que poderiam ser usadas pelo indivíduo para o seu auto-crescimento, e soterrar a informação útil sob lixos de dados imprestáveis oferecidos ao público. Ao invés de um **blackout** tradicional, nos defrontamos com uma tempestade de informações, um **whiteout**. Isto força o indivíduo a depender de uma autoridade para ajudá-lo a priorizar a informação a ser selecionada. Esta é a base para a catástrofe de informação, uma reciclagem interminável de soberania de volta para o Estado sob a pretensa liberdade informacional" (op. cit. : 132)⁹.

Vista como um meio transnacional de comunicação, a Internet também levanta a interessante questão sobre o surgimento de uma "linguagem internacional auxiliar", para dizê-lo como Edward Sapir em 1931. No âmbito das possibilidades de uma "desbabelização", Sapir interessava-se pela criação de uma "linguagem natural construída", algo próximo ao esperanto, pois reconhecia que a transformação de uma dada língua nacional em meio internacional de troca linguística, se chocava com diferentes susceptibilidades nacionais. Porém, hoje, muito mais do que em 1931, o inglês pode ser tido como o **créole** do sistema mundial e, internamente à Internet, provê a base sobre a qual se levantam as próprias estruturas gramaticais e léxicas da rede¹⁰. Sapir já sugeria a

9. É bom lembrar que **overload** de informações existe ao menos desde as primeiras grandes bibliotecas.

10. Renato Ortiz (1994: 98 e seguintes), ao afirmar a instauração de uma "comunidade linguística de dimensão transnacional", sugere que o inglês, enquanto língua mundial, possa ser entendido como um fenômeno de diglossia, para assim afastar-se de sua classificação como língua franca, o que implicaria uma "certa neutralidade em relação às trocas linguísticas". Contudo, para nos mantermos mais próximos a definições clássicas da diglossia como "duas ou mais variedades da mesma língua usadas por alguns falantes [de uma mesma comunidade linguística] sob condições diferentes" (Ferguson [1959] 1972), preferimos manter a designação de **créole** do sistema mundial. Esta nos permite dar conta tanto das características da difusão e penetração do inglês (sobretudo o "inglês de computador", veja adiante) em diferentes comunidades linguísticas, quanto do seu uso por segmentos diferenciados destas comunidades (elites em geral), em situações onde

construção de uma língua próxima ao "simbolismo matemático" que fosse "em algum sentido uma criação de todos ... igualmente estranha, ou aparentemente isto, para as tradições de todas as nacionalidades", que não pudesse "ser interpretada como o símbolo de nenhum localismo ou nacionalidade", que fosse "tão simples, regular, lógica e criativa quanto possível; uma língua que comece com um mínimo de demandas sobre a capacidade de aprendizagem de um indivíduo normal e possa realizar o máximo de trabalho; que esteja destinada a servir como uma espécie de pedra de toque para todas as línguas nacionais e um meio **standard** de tradução" (Sapir 1956: 48, 49, 50, 51). A existência hoje do inglês-de-computador, um **créole** transnacional que não destruirá as muitas outras línguas nacionais, não satisfaz todas as expectativas de Sapir mas se aproxima bastante de outra de suas afirmações: "é ótimo que a idéia de uma língua internacional não seja mais apresentada em termos meramente idealistas, mas esteja cada vez mais tomando o aspecto de um problema prático e tecnológico e de um exercício de depuração do processo de pensar" (1956: 63-64).

Neste contexto, pode-se imaginar dois prováveis cenários. Um deles onde o inglês se autonomize como a língua da Internet, impulsionado também por outros fenômenos de globalização como a expansão das TVs à cabo, da cultura **pop** de massa hegemônica pela produção norte-americana e pela consolidação da função comercial, militar e diplomática daquele idioma. O outro, menos provável, onde o "computadorês" se autonomize, impulsionado pelo avanço de **softwares** de fácil manejo, baseando-se principalmente no uso de ícones.

Em suma, transnacionalidade traz as seguintes questões para o foco central da discussão sobre a contemporaneidade, questões que só podem ser tratadas admitindo-se a existência da comunidade transnacional imaginada-virtual: virtualidade e o seu papel em processos de comunicação e nos aspectos da construção de subjetividades influenciados pela troca de informação; novas formas de fetiche e poder; a emergência do inglês-de-computador como língua transnacional e **créole** do sistema mundial. Evidentemente outros fatores paralelos e interrelacionados necessitam ser considerados. Entre eles encontram-se processos de desterritorialização e fragmentação de identidades, a perda de eficácia de formas de representar a relação entre território e pertencimento sócio-político-cultural, juntamente com a transformação ritual da comunidade transnacional virtual e imaginada em comunidades reais, temporárias, como ocorre em mega ritos de passagem do sistema mundial como os grandes concertos de rock ou as conferências da ONU.

normalmente cruzam-se estratificação social, acesso diferenciado a poder político-econômico e o conhecimento da "língua mundial", conformando, assim comunidades linguísticas hierarquizadas que utilizam **línguas diferentes** para propósitos diferentes. A comunidade transnacional vista como uma emergente comunidade linguística tende, pois a levantar-se de um **créole**, dadas as modificações no inglês realizadas pelo seu uso por falantes de tantas outras línguas e pelo seu cruzamento com os códigos e competências próprios da Internet.

Pós-escrito: Notas para pensar a fascinação virtual

Explorarei, sumariamente, seis fatores interrelacionados e responsáveis pela fascinação com a realidade virtual.

1) Expansão do sujeito.

Trata-se da possibilidade de acessar e manipular uma infinidade de informações, de "estar" em muitos "lugares" sem sair daqui. **Being here e being there**, são fundidos. Uma virtual omnipresença, uma virtual onnipotência de consumo de informações que frequentemente leva ao acirramento da síndrome de **overload**, um problema que existe de há muito e é levado ao paroxismo na era do capitalismo eletrônico-informático. Além disto, trata-se da possibilidade de multiplicar irrestritamente os contatos sociais, sem consideração (ou com baixa consideração) de **markers** de identidade (gênero, idade, classe, etnia) constrangedores da interação real. A manipulação da identidade virtual, faz com que "amigos virtuais" possam ser mais acolhedores, menos conflitivos e, portanto, fonte de maior energia do que aqueles da vida real. Efetivamente, muitos já retiram mais satisfação do mundo virtual do que do real.

2) Expansão do corpo e de atividades sensoriais.

O sujeito virtual exprime-se através de um corpo virtual no ciberespaço. É uma amplificação tecnológica da mente e do uso da imaginação com múltiplas implicações subjetivas, várias, como demonstra o cibersexo, com a possibilidade de transformações organicamente experimentadas. Nos MUDs (**multiple users dimension**, em certo sentido extensões eletrônicas dos RPGs) e em outros sítios virtuais, pode-se mover, fazer, ver, ser, estar em outros lugares, com outras pessoas e objetos, produtos da definição e intenções, da volição, enfim, do sujeito real, ancorado no mundo real com o seu corpo real que, em última instância encontra-se em um "aqui" protegido, familiar e seguro, a despeito de quais sejam as incursões virtuais que realize. O mundo virtual é um objeto manipulável pelo sujeito. A maravilha tecnológica revela-se mais uma vez como uma ampliação da capacidade de intervenção no real.

3) A confluência entre discurso e ação.

A virtualidade é realizada através da manipulação de linguagem escrita que instantaneamente se transforma em acontecimento. O computador "opera com um princípio praticamente impossível de ser distinguido do princípio pré-Iluminista da palavra mágica: os comandos digitados em um computador são um tipo de discurso que não comunica tanto quanto faz as coisas acontecerem, direta e ineludivelmente, da mesma forma que puxar um

gatilho. São encantações..." (Dibbel 1993). Configura-se um tipo de eficácia simbólica altamente sedutora e de fácil manejo. Admirável mundo novo, com sua promessa de xamanismo para todos ao alcance de um botão.

4) O gnosticismo tecnológico (horror ao orgânico).

O colapso da fronteira homem/tecnologia, a idéia de habitar mundos vibrantes de potencialidades mis, eternos, sem perigo, manipuláveis, cinica e sedutoramente à disposição dos desejos do sujeito, informam tanto as utopias quanto as distopias que falam de "identidades terminais" (Bukatman 1993), vida maquínica, vida virtual, onde corpos virtuais, robôs e ciborgs mais evoluídos que os homens tornam-se positiva ou negativamente seus mestres (tópicos altamente tematizados pela ficção científica contemporânea), manejando universos ascéticos, sem trabalho e dor, verdadeiros paraísos ou infernos tornados possíveis graças à tecnologia com suas diatribes prometéicas. Na realidade, durante mais uma rodada de tudo que é sólido desmancha no ar, o desejo de transcender a condição humana, o asco à viscosidade, fluídos e odores corporais, o gnosticismo tecnológico (Martins 1994), enfim, resplandece com toda força.

5) A assunção da fragmentação e da descentralização.

O fato de a virtualidade configurar-se como algo em que se entra e sai, uma "realidade" paralela, de por si dá ao sujeito a capacidade de procurar ser outro, ou, minimamente, ele mesmo em outro estado. Em um mundo onde o sujeito enquanto mônada burguesa, organizada em torno de uma entidade organicamente resolvida, encontra-se altamente problematizado (Jameson 1984), a possibilidade de dispor de um universo, como a rede eletrônica, onde a fragmentação é parte constitutiva da sua arquitetura e engenharia, viabiliza um convívio mais fácil com representações das identidades coletivas e individuais enquanto fluxos multifacetados disseminados em redes sem amarrações territoriais e culturais necessárias.

6) A assunção do descentramento.

Este sujeito assumidamente fragmentado pode, de maneira análoga à lógica da rede, encontrar seus centros contextualmente estruturados a partir de sua inserção circunstancial em determinadas comunidades virtuais de comunicação que rapidamente se desfazem de acordo com as volições dos seus participantes. Ao mesmo tempo que se pode ser um e muitos simultaneamente, no ciberespaço pode-se estar difuso em uma malha de interlocuções de outros sujeitos que se encontram em situações equivalentes e desterritorializados.

Bibliografia

Alcântara, Eurípedes

1995 "A Rede que Abraça todo o Planeta". **Veja** (28) 9: 48-58.

Alvarez, Gabriel O.

1995 **Los Límites de lo Transnacional: Brasil y el Mercosur. Una aproximación antropológica a los procesos de integración.** Dissertação de Mestrado em Antropologia. Universidade de Brasília.

Anderson, Benedict

1991 **Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism.** Edição revista. Londres, Verso.

Appadurai, Arjun

1990 "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy". In Mike Featherstone (org.), **Global Culture**, Londres, Sage Publications, pp. 295-310.

1991 "Global Ethnoscapes: Notes and Queries for a Transnational Anthropology" In Richard Fox (org.), **Recapturing Anthropology. Working in the Present.** Santa Fe. School of American Research Press, pp. 191-210.

Basch, Linda & Nina Glick Schiller, Cristina Szanton Blanc

1994 **Nations Unbound. Transnational Projects, Postcolonial Predicaments and Deterritorialized Nation-States.** Langhorne, Gordon & Breach.

Bourdieu, Pierre

1983(1977) "A Economia das Trocas Linguísticas". In Renato Ortiz (org.), **Pierre Bourdieu.** São Paulo Editora Ática.

Bukatman, Scott

1993 **Terminal Identity. The virtual subject in post-modern science fiction.** Durham e Londres, Duke University Press.

Canclini, Néstor Garcia

1994 "Identidad cultural frente a los procesos de globalización y regionalización: México y el Tratado de Libre Comercio de América del Norte". In Carlos J. Moneta e Carlos Quenan (orgs.), **Las Reglas del Juego. América Latina, Globalización y Regionalismo.** Buenos Aires. Corregidor, pp. 167-185.

- 1995 **Consumidores y Ciudadanos. Conflictos Multiculturales de la Globalización.** México. Editorial Grijalbo.
- Critical Art Ensemble
1994 **The Electronic Disturbance.** Brooklyn, NY. Autonomedia.
- Dibbel, Julian
1993 "A Rape in Cyberspace or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society". Versão eletrônica de texto originalmente publicado no **Village Voice**, em 21 de dezembro de 1993.
- Edwards, David B.
1994 "Afghanistan, Ethnography, and the New World Order". **Cultural Anthropology** 9 (3): 345-360
- Escobar, Arturo
1994 "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture". **Current Anthropology** 35: 211-231.
- Featherstone, Mike (org.)
1990 **Global Culture.** Londres. Sage Publications.
- Feenberg, Andrew
1990 "Post-Industrial Discourses". **Theory and Society** 19 (6): 709-737.
- Ferguson, C.A.
1972 "Diglossia". In Paolo Giglioli (org.), **Language and Social Context.** Harmondsworth, Inglaterra. Penguin Books, pp. 232-251 (originalmente publicado em 1959).
- Geertz, Clifford
1963 "The Integrative Revolution. Primordial Sentiments and Civil Politics in the New States". In Clifford Geertz (org.) **Old Societies and New States. The quest for modernity in Asia and Africa.** Nova Iorque. The Free Press, pp. 105-157.
- Gupta, Akhil
1992 "The Song of the Nonaligned World. Transnational Identities and the Reinscription of Space in Late Capitalism". **Cultural Anthropology** 7: 63-79.

- Harvey, David
1989 **The Condition of Post-Modernity**. Oxford. Basil Blackwell.
- Jameson, F.
1984 "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism". **New Left Review** 146: 53-92.
- Kadi, M.
1995 "Welcome to Cyberbia". **Utne Reader** 68: 57-59.
- Kroker, Arthur & Michael A. Weinstein
1994 **Data Trash. The theory of the virtual class**. Nova Iorque. St. Martin's Press.
- Landow, George P.
1992 **Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore e Londres. The Johns Hopkins University Press.
- Laquey, Tracy & Jeanne C. Ryer
1994 **O Manual da Internet. Um Guia Introductório para acesso às redes globais**. Rio de Janeiro. Editora Campus.
- Leis, Hector
1995 "Globalização e Democracia". **Revista Brasileira de Ciências Sociais** 28: 55-69
- Maldonado, Tomás
1994 **Lo Real y lo Virtual**. Barcelona. Gedisa Editorial.
- Martins, Hermínio
1994 "Hegel, Texas: Temas de Filosofia e Sociologia". In Maria Angela D'Incao e Isolda Maciel da Silveira (orgs.), **A Amazônia e a Crise da Modernização**, Belém, Museu Paraense Emílio Goeldi, pp. 05-23.
- Mattelart, Armand
1994 **Comunicação Mundo. História das Idéias e das Estratégias**. Petrópolis. Vozes.
- Nash, June
1981 "Ethnographic Aspects of the World Capitalist System". **Annual Review of Anthropology** 10: 393-423.

- 1983 "The Impact of the Changing International Division of Labor on Different Sectors of the Labor Force". In June Nash and María Patricia Fernández-Kelly (Orgs.), **Women, Men and the International Division of Labor**. Albany. State University of New York Press, pp. 3-38.
- Ortiz, Renato
 1994 **Mundialização e Cultura**. São Paulo. Editora Brasiliense.
- Quéau, Philippe
 1993 "O Tempo do Virtual". In André Parente (org.) **Imagem-Máquina. A Era das Tecnologias do Virtual**. Rio de Janeiro. Editora 34, pp. 91-99
- Rheingold, Howard
 1993 **The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier**. Nova Iorque. Harper Perennial.
- Ribeiro, Gustavo Lins
 1991 **Empresas Transnacionais. Um Grande projeto por Dentro**. Rio de Janeiro/São Paulo. ANPOCS/Marco Zero.
- 1992 "Bichos-de-Obra. Fragmentação e Reconstrução de Identidades". **Revista Brasileira de Ciências Sociais** 18: 30-40.
- 1992a "Ambientalismo e Desenvolvimento Sustentado. Nova Ideologia/Utopia do Desenvolvimento". **Revista de Antropologia** 34: 59-101
- 1994 **Transnational Capitalism. Hydropolitics in Argentina**. Gainesville. University Press of Florida.
- 1994a "The Condition of Transnationality". **Série Antropologia** no.173. Universidade de Brasília.
- Rothstein, Frances Abrahamer & Michael L. Blim
 1992 **Anthropology and the Global Factory. Studies of the New Industrialization in the Late Twentieth Century**. Nova Iorque. Bergin & Garvey.
- Rouse, Roger
 1995 "Thinking through Transnationalism: Notes on the Cultural Politics of Class Relations in the Contemporary United States". **Public Culture** 7: 353-402.

Ruben, Guillermo

1995 "Empresários e Globalização". **Revista Brasileira de Ciências Sociais** 28: 71-87.

Santos, Milton e Maria A. A. de Souza, Francisco C. Scarlato, Monica Arroyo (orgs.)

1994 **Fim de Século e Globalização**. São Paulo. Hucitec e ANPUR.

Sapir, Edward

1956 "The Function of an International Auxiliary Language". In **Culture, Language and Personality**. Berkeley. University of California Press, pp. 45-64. Primeira edição 1931.

Sassen, Saskia

1991 **The Global City. New York, London, Tokyo**. Princeton. Princeton University Press.

Schwartz, Winn

1995 **Information Warfare: Chaos on the Electronic Superhighway**. Nova Iorque. Thunder's Mouth Press.

Sklair, Leslie

1991 **Sociology of the Global System**. Baltimore. The Johns Hopkins University Press.

Stone, Allucquère Roseanne

1992 "Virtual Systems". In Jonathan Crary & Sanford Kwinter (orgs.) **Incorporations**. Nova Iorque. Zone. pp. 609-621

1994 "Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary stories about Virtual Cultures". In Michael Benedikt (org.), **Cyberspace: first steps**, Cambridge, The MIT Press. pp. 81-118. Primeira edição 1991.

Stuart, Reginald

1995 "High-Tech Redlining. Are Afro-Americans being frozen out of the New Communications Network?". **Utne Reader** 68: 73.

Viola, Eduardo

1995 "As Dimensões do Processo de Globalização e a Política Ambiental". Trabalho apresentado no GT Ecologia e Sociedade, no XIX Encontro Anual da ANPOCS, Caxambú, MG.

Weber, H.L.

- 1994 "The Social Organization of an Electronic Community: a Case Study".
Trabalho apresentado na 93a. Reunião da Associação Americana de
Antropologia, Atlanta.

Weissberg, Jean-Louis

- 1993 "Real e Virtual". In André Parente (org.), **Imagem-Máquina. A Era das
Tecnologias do Virtual** . Rio de Janeiro. Editora 34, pp. 117-126.

Wolf, Eric

- 1982 **Europe and the People without History**. Berkeley. University of
California Press.