

Um ethos para a era digital

Resenha da obra “As 10 questões essenciais da era digital”, de Douglas Rushkoff¹

Francisco Rüdiger

frudiger@ig.com.br

Doutor em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo (USP), mestre em filosofia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

¹ RUSHKOFF, Douglas. As 10 questões essenciais da era digital: programe seu futuro para não ser programado por ele. Tradução: Carlos Alberto Silva. São Paulo: Saraiva, 2012.

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

RÜDIGER, Francisco. *Um ethos para a era digital. Resenha Resenha do texto “As 10 questões essenciais da era digital”, de Douglas Rushkoff*¹. In: **Revista Contracampo**, v. 27, n. 2, ed. ago-nov ano 2013. Niterói: Contracampo, 2013. Pags: 128-135.

Edição **27**/2013

Contracampo
Niterói (RJ), v. 27, n. 2, ago-nov/2013.
www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como

Resumo

Resenha-se no texto a obra “As 10 questões essenciais da era digital, de Douglas Rushkoff, salientando-se as virtudes de seu caráter de tratado moral mas, ao mesmo tempo, indicando os limites que uma abordagem humanista possui em meio ao que se vem chamando de cibercultura.

Palavras-chave: Douglas Rushkoff; ciberética; cibercultura.

Abstract

We review in this paper Douglas Rushkoff book “Program or be programmed”, translated to Portuguese as “As 10 questões essenciais da era digital”. The article stresses its virtues as moral tract but at same time points out to the limits of its humanistic approach inside a new epoch, dominated by the so-called cyberculture.

Keywords: Douglas Rushkoff; cyberethics, cyberculture.

Douglas Rushkoff não reivindica para si a condição de realista crítico em relação aos processos de inovação tecnológica, mas é bem esta a perspectiva que informa seu “As 10 questões essenciais da era digital” (as páginas dos trechos citados abaixo são da edição original: “Program or be programmed”, 2011). Objetivo do autor é esclarecer e articular um conjunto de regras para a condução de si mesmo em meio à nascente era digital, elaborar um protocolo prático, no sentido moral, para agirmos bem no contexto do que se vem chamando de cibercultura.

De acordo com os princípios do realismo crítico, atualizados para o âmbito da cibercultura pelo manifesto tecnorrealista de 1998, os fenômenos que envolvem tecnologia não devem ser julgados de forma apriorística. A técnica não é em si mesma uma força moral positiva ou negativa para a humanidade, embora não seja neutra, visto que sempre se acha mesclada com outras, que lhe conferem um determinado sentido. Os fenômenos em que ela intervém precisam ser analisados de maneira concreta, para não só se saber seus efeitos objetivos, mas nos armarmos dos meios para corrigir-lhes as tendências perniciosas.

Rushkoff segue estas pistas, em especial a última, apresentando-nos obra de leitura rápida e bastante fluente, sem jargão ou hipotecas acadêmicas. Evita o livro o relato empírico de resultados de pesquisa, mas também a síntese interpretativa abrangente, ao considerar sua temática. A exposição opta pela via prática da obra de aconselhamento, sem deixar de conter boas análises do que está em jogo com o surgimento da mídia digital. O resultado é uma espécie de catecismo sobre como se deve usá-la sem prejuízo, um breve manual sobre qual deveria ser o nosso ethos na era que com ela se descortina, se é para, senão sucumbirmos como seres humanos, ao menos nos beneficiarmos do desenvolvimento das novas tecnologias e equipamentos de comunicação.

Oriundo do publicismo interessado em noticiar o que acontece com os meios técnicos nos meios de vanguarda (1994, 1997) e denunciar as mazelas de nossa ordem econômica e midiática (1996, 2005), o autor, sem dúvida, o supera no livro em juízo, para tratar de nosso romance com as novas tecnologias. Em “Cyberia” (1994), ele foi

pioneiro ao relatar os experimentos e ideias da frente cultural formada pelos pesquisadores em inteligência artificial, propagandistas de novas tecnologias e ciberartistas. Depois, voltou-se o autor para os aficionados em jogos eletrônicos, propondo o papel de liderança que sua fração infanto-juvenil necessariamente possui em relação à cibercultura, em “Um jogo chamado futuro” (1997).

“As 10 questões essenciais da era digital” revela, como obra, um sentido mais crítico e reflexivo, todavia orientado por uma abordagem prática, em que as análises se estruturam a partir da preocupação do autor em, como dito, articular uma espécie de ethos para a cibercultura. Segundo o texto, os aparatos de comunicação digital podem colaborar para o nosso desenvolvimento como indivíduos integrados em uma coletividade, quando surge um ambiente inovador no qual se verifica “uma completa reorganização da forma como conduzidos nossas tarefas, nossas escolas, nossas vidas e, em última análise, nosso sistema nervoso” (p. 17).

Nossas telas são janelas através dos quais nós estamos experimentando, organizando e interpretando o mundo em que vivemos. São as interfaces através das quais nós expressamos o que somos e o que acreditamos para os demais. Rapidamente, elas estão se tornando limites de nosso aparato perceptual e conceitual, o limiar entre nossos sistemas nervosos e os dos outros, o nosso entendimento do mundo, senão o próprio mundo (p. 138-139).

O problema é que o aparato informático também pode nos conduzir a uma situação em que, no limite, reduzindo a complexidade de tudo isso a esquemas configuráveis externa e automaticamente, os computadores e as redes encamparão nossa capacidade de pensar, se não “aprendermos a conhecer as tendências das tecnologias que estamos empregando e nos tornarmos participantes conscientes das formas [de conduta e pensamento] que elas estão desenvolvendo” (p. 16).

Segundo Rushkoff, em resumo, “se nós não nos aprendermos a nos programar, correremos o risco de sermos nós próprios programados” (p. 139). Apareceu em nossa era uma tecnocracia que monopoliza o conhecimento estruturador de nosso tempo e, manejando sem esclarecimento o aparato, arrisca transferir nossa capacidade de agenciamento social e humano para o maquinário informático, se não nos conscientizarmos do que chama de tendências da mídia digital interativa. “Reconhecer os vieses das tecnologias que estamos trazendo para nossas vidas é, pois, a única

maneira de permanecer atentos às mudanças por que estamos passando”, se é para bem acomodá-las e explorá-las com o objetivo de “nos tornarmos mais humanos” (p. 40).

Desconhecendo isso, sucumbiremos em práticas cada vez mais fetichistas, em que, no lugar cultivarmos o conteúdo dos processos comunicacionais, “vamos sendo mesmerizados pelas telas e teclados em si mesmas”. Em que, no lugar de explorar a conectividade humana com nossos semelhantes, “antes almejamos nos apropriar dos últimos equipamentos lançados no mercado”, terminando por “fetichizar novos brinquedos” (p. 20).

Inspirando-se vagamente nas teses de Harold Innis, luminar da Escola de Toronto, observa o autor que, como as que a precederam, a mídia digital possui tendências ou vieses, que promovem certas atitudes e condutas em detrimento de outras. “Pensamos e nos conduzimos diferentemente, conforme a tecnologia com que operamos” (p. 27). Por conseguinte, convém perceber e avaliar estes vieses, se é para as pessoas se beneficiarem do e aproveitarem produtivamente o seu desenvolvimento.

Agrupando os vieses identificados pelo autor, podemos discernir um primeiro bloco, formado pelos vieses que tenderiam a suprimir o tempo existencial que nos é próprio, projetando-nos com prejuízo em um ciberespaço dominado por um presente perpétuo, e a nos afastar do plano local e imediato, empobrecendo as conexões e experiências que nos fornecem perspectivas de crescimento e gratificação concretas. Diante de ambas, o catecismo, crê o autor, só pode ser um: mantenha um equilíbrio entre os tempos e espaços virtual e real, para poder aproveitar produtivamente a totalidade de sua experiência existencial.

O segundo bloco reúne as tendências no sentido de reduzir a complexidade de nossos problemas e a formular nossa vida em termos de escolhas binárias do tipo isto e aquilo pré-esquemáticas. O caso seria ilustrado pelo uso que fazemos dos chamados motores de busca. A procura de tópicos muito específicos e a prática de, em seguida, pular de uma página para outra, não apenas servem para as empresas “estudarem e controlarem nossos passos na rede, visando prever e influenciar nossas próximas escolhas” (p. 59), mas nos fragilizam moral e intelectualmente, porque, em vez de

realmente satisfazerem nossas expectativas, nos fazem “mais dependentes, menos engajados, mais obsessivos, menos livres e mais controláveis” (p. 58).

O terceiro bloco remete, enfim, à nossa crescente dependência a aparatos e processos cada vez mais opacos à consciência e conhecimento que, por outro lado, colocam-nos diante de situações esquemáticas e simplificadoras, conforme se vê hoje em nosso contato com os sites de blogues e redes sociais (Twitter, Facebook, por exemplo). As telas e monitores colocam todos os campos de experiência num mesmo plano, abstrato, calculado, restrito e superficial. O resultado é a abstração das diferenças e complexidades concretas destes campos, que, baseada numa simulação da realidade, tende a desconectar os seres humanos das situações em que poderiam desenvolver sua responsabilidade e independência.

De certo que as pessoas podem prosperar como tais no espaço midiático digital, mas, conclui o autor, só quando evitam cair na dependência de processos opacos à consciência. Os prejuízos morais e intelectuais da nova mídia despontam, sempre que ignoramos a tendência da mídia digital “em nos prender à realidade simulada e a nos desconectar das pessoas e lugares que deveríamos cuidar” (p. 84).

Assumindo um ponto de vista abertamente humanista, afirma o autor que não são poucas as tendências que, no ciberespaço, favorecem o anonimato e a irresponsabilidade, que nos despersonalizam, ou promovem o fetichismo dos equipamentos, esvaziando de sentido a relação humana livre e criadora, de modo que, para ele, também, “é difícil não concordar com os prognósticos pessimistas a respeito de nosso caída ritual na simulação” (p. 84). Os virais postos em circulação nas redes fornecem factóides e lixo cultural que, oriundos de interesse comercial ou conduta narcisista, ignoram que “as pessoas só prosperam no espaço midiático digital quando aprendem a compartilhar o que de valor fático descobriram e descartam os nonsenses” (p. 116).

Apesar disso, as redes de comunicação criadas por eles contêm tendências à conexão social e socialização da experiência e conhecimentos que, uma vez percebidas, podem fazer frente às forças empresariais e políticas que, encontrando apoio nos vieses negativos ou deformando as tendências mais libertárias da nova mídia, tentam

conquistar clientelas obedientes através da exploração estratégias das redes sociais (p. 100-101; cf. Rushkoff, 2005).

Tudo isso, cremos, está bem colocado e recomenda a leitura desta obra, concebida com atitude prática e possuidora de inegável serventia para quem deseja se posicionar com esclarecimento e criatividade diante do mundo digital. A questão que se pode levantar contra ela é se a cibercultura tem condições de estimular o ethos no texto predicado em escala social e histórica. Rushkoff parte da premissa de que as pessoas possuem uma margem de liberdade em relação à nova mídia e, assim, podem ser conscientizadas a respeito de seus perigos. Ocorre que isso só excepcionalmente é o fato e, por isso, embora possa e já sirva de referencial de conduta para alguns, não cremos que seu catecismo possa servir de base teórica para o desenvolvimento de uma práxis política de alcance abrangente.

Aqueles que terão sucesso como comunicadores no novo bazar online, [diz Rushkoff], serão os que rapidamente puderem sacar o que estão ouvindo e aprenderem a passar adiante apenas o que interessa: os que criam sinais e diminuem o ruído, tornando-se autoridades mais valiosas naquele espaço (2011, p. 116-117).

A propriedade normativa da afirmação, desde o ponto de vista intelectual e humanista, não deve nos fechar os olhos para a circunstância ontológica de que as pessoas se formam em corpo e alma numa unidade com as suas circunstâncias de existência.

Significa que, quanto mais a resolução de seus problemas e a realização de seus desejos vão sendo viabilizadas por meios digitais, tanto mais elas se convertem nos sujeitos de uma cibercultura em que, aos poucos e não sem conflitos, é certo, todavia vão caducando os valores humanistas que sobreviveram ao nosso ingresso na era da indústria cultural, ainda no século XX.

Seguir pensando com as premissas destes valores, mesmo nesse novo contexto, pode ser de proveito para todos os que encontrarem apoio e estímulo para tanto em suas circunstâncias individuais. Porém, só se, promovendo as readaptações que estes valores exigem para não perder a atualidade, as pessoas se conscientizarem criticamente de que a época desses valores passou, seus sujeitos serão cada vez mais em menor número

daqui por diante e os tempos por vir pertencem, coletivamente, aos tipos que alguns já chamam de pós-humanistas.

Referências

Rushkoff, Douglas. Cyberia. Nova York: Harper, 1994.

Rushkoff, Douglas. Media virus. Nova York: Ballantine, 1996.

Rushkoff, Douglas. Um jogo chamado futuro. Rio de Janeiro: Revan, 1997.

Rushkoff, Douglas. Get back in the box. Nova York: Harper, 2005.

Rushkoff, Douglas. Program or be programmed. Nova York: Harper, 2011.

Rushkoff, Douglas. As 10 questões essenciais da era digital. São Paulo: Saraiva, 2012