

Simulação & Simuladores uma nova estética online

Paulo Frias

FLUP / CETAC.COM, Via Panorâmica, s/n
4150-564 Porto PORTUGAL
FCSH / UNL, Av. Berna, 26-C
1069-061 Lisboa PORTUGAL
Email: pfriasc@yahoo.es

Resumo

Numa cultura contemporânea de simulação, a presente comunicação tem como objectivo principal reflectir sobre as manifestações de construção, reformulação e comutação das novas identidades: “eus” ubíquos, plurais, reflexivos e multiformes. Para isso, são abordados temas como espaço, presença e reconhecimento, na tentativa de repensar como se manifesta essa nova estética de simulação em instâncias online, e em particular nos weblogs pessoais. Os temas referidos ao longo da comunicação, conduzem à formulação de uma questão central: numa cultura de simulação, não será o utilizador (o da cultura do cálculo) o novo simulador por excelência?

1. Introdução

Tendo como referência a existência de uma nova cultura contemporânea, a da “simulação” (Turkle, 1995) constitui objectivo principal desta comunicação a reflexão sobre as manifestações de construção, (re)formulação e “cycling through” (Turkle, 1995) do “eu” em weblogs pessoais: um “eu” ubíquo, plural, reflexivo, multiforme, “captológico” (Fogg, 2003).

Nesse sentido, pretende-se abordar o tema à luz de noções transdisciplinares como as de espaço, “um espaço de fluxos” (Ince, 2003), de presença, tele-presença e reconhecimento (Heeter, 1992) de múltiplas aspirações (Dennett, 1991) de um “knowing self” (Haraway, 1991), de reflexividade (Bromberg, 1994), que contribuam para a formulação de questões que tentam entender os espaços pessoais online enquanto manifestações de fortalecimento e de simulação das múltiplas identidades contemporâneas.

Num quadro teórico que coloca em oposição a estética do cálculo que caracteriza a modernidade e a cultura da simulação

contemporânea, parece ser pertinente a tentativa de entender as motivações e, sobretudo, os mecanismos de afirmação das identidades no ciberespaço, onde a tecnologia aparenta assumir-se cada vez mais como um facilitador de operações complexas que se jogam na esfera do pensamento individual sobre o “eu”. O pensamento determinístico da era moderna, em que a invenção de novas tecnologias “orientadas para o utilizador” ditava o surgimento de novas formas de comunicar, parece ter dado lugar a um quadro de reflexividade e retro-alimentação, em que o sujeito, fruidor de espaços mentalmente construídos, determina os avanços tecnológicos, e que pode ser entendido como o verdadeiro simulador da contemporaneidade.

A manifestação destas ideias tentará ser detectada em weblogs pessoais, que se entendem como espaços privilegiados para a confirmação da existência de uma nova estética online.

2. Espaço

Como ponto de partida, entende-se importante a referência à construção mental de um espaço de fluxos, em oposição a um espaço de lugares, proposta por Manuel Castells (Ince, 2003), e que põe em causa a validação do espaço enquanto território físico, carente de noções de vizinhança e de proximidade geográfica. Nessa nova rede de fluxos, a construção mental do espaço está para além das definições quânticas que caracterizam o pensamento moderno, e processa-se antes num novo “território” nascido das reflexões de cada um sobre si mesmo.

Um espaço sem um referencial ortonormado, não georeferenciado, onde a representação mimética da realidade entendida à luz das leis da física perde sentido e se reconfigura de uma forma desterritorializada na busca de novos paradigmas de representação.

O indivíduo plural, ambíguo e ubíquo ocupa, em cada momento da sua vivência online, um espaço mentalmente elaborado e concordante com a(s) identidade(s) assumida(s).

Apesar disso, as mais recentes propostas de “construção” de espaços online continuam a revelar uma profunda ligação às construções mentais herdadas, não clarificando questões tão essenciais como a dicotomia entre público e privado.

Em alguns casos, por detrás de uma proposta de construção de um espaço pessoal e privado, surge o apelo à criação de relações sociais ambíguas e exponenciais, que têm como objectivo promover a criação de uma rede de contactos onde o indivíduo facilmente se afirma pelo reconhecimento automático da sua identidade: salas de conversação, blogs, galerias de fotografias pessoais são alguns dos instrumentos disponíveis para um rápido processo de reconhecimento público. No entanto, a construção mental do espaço, do “meu espaço”, não se afasta significativamente da forma mais comum de criar relações e redes sociais, apenas alterando os meios à disposição para a sua criação.

O mesmo se passa com os sistemas de “realidade virtual”, uma expressão só por si pouco consensual e com múltiplos significados de acordo com quem dela se apropria. Steuer arrisca mesmo afirmar que “provavelmente a solução mais eficaz para o problema da utilização actual do termo “realidade virtual” será abandoná-lo inteiramente (pelo menos para fins de investigação)” (Steuer, 1992). A forma mais comum de entender a “realidade virtual” remete para a ideia de mimetização de uma realidade espacial geo-referenciada e comunicacional, agora em suportes digitais, o que constitui desde já uma razão mais do que suficiente para que, no âmbito deste trabalho, a abandonemos em definitivo.

Um espaço de fluxos e não um espaço de lugares, pressupõe a concepção de uma nova ideia de espaço, partilhado ou não, mas

sobretudo vivendo de novas representações superficiais, de novos paradigmas gráficos e comunicacionais. Esse passará a ser o “território” das novas simulações, os “lugares” das novas identidades desmultiplicadas, e que carecem de outras identidades e de ambientes que validem a sua presença.

3. Presença & Reconhecimento

A reflexão acerca de um espaço mental e ciclicamente (re)construído, apenas faz sentido considerando a noção de presença, ou de reconhecimento de uma existência plasmada numa superfície opaca. A experiência do indivíduo pode ser enriquecida se outros seres houverem e se aparecerem para reconhecer a sua existência. Segundo Heeter, três dimensões da experiência subjectiva de presença parecem ser essenciais: a presença “pessoal”, a “social” e a “ambiental” (Heeter, 1992); a pessoal pretende reflectir sobre as razões que levam o indivíduo a sentir que está presente num dado ambiente; a social diz respeito à existência de outros “seres” nesse espaço e que parecem acreditar que o indivíduo existe, o que pode ser suficiente para que este se convença que também existe; a ambiental, tal como a social, produz o mesmo efeito de reconhecimento da existência do indivíduo nesse espaço, embora parta de elementos espaciais e não de outros seres.

No entanto, há luz de uma cultura de simulação contemporânea, como veremos mais adiante, a questão da presença do indivíduo e do seu inerente reconhecimento parece não constituir um dado fundamental para a construção de um “eu” online, contrariamente ao que referia Heeter em 1992. A visão moderna de um “eu” unitário e coerente perde sentido na contemporaneidade, onde a representação superficial do indivíduo se baseia precisamente na ideia de um “eu” múltiplo e plural. A construção de um “eu” (ou de

múltiplos “eus”) por via da simulação (ou da ficção), passa a ter a mesma validade da construção efectuada no mundo da vida.

As ideias de presença, ou de tele-presença, tal como as define Heeter, assumem-se assim como temporalmente deslocados, pois partem do pressuposto de que a presença online carece de uma análise particular e específica.

Um dos propósitos deste trabalho é precisamente equacionar se as identidades online se constroem por processos que não só não diferem daqueles com que lidamos na nossa vida quotidiana offline, como se misturam com estes últimos, propondo ao indivíduo um permanente movimento de “comutação”, ou de “cycling through” (Turkle, 1995), entre as suas diversas identidades online e offline. Mais adiante, aludir-se-á de novo à noção de reconhecimento, por se revelar de extrema importância para a compreensão das identidades online.

4. Simulação

Numa tentativa de contextualizar o discurso, parece ser de particular importância reflectir sobre o papel das novas tecnologias na vida quotidiana do indivíduo, e, acima de tudo, como tem evoluído a relação de “cumplicidade” entre homem e máquina.

A cultura moderna que nos fez crescer, sempre nos ensinou o mundo como uma construção lógica e racional, onde é valorizado o entendimento correcto do seu funcionamento. Mais que tudo, numa perspectiva moderna parece ser fundamental a percepção de causas e efeitos, de razões objectivas para compreender e explicar os fenómenos e os objectos que nos rodeiam. Esta é uma cultura sistémica de método, de disciplina, de cálculo, validada por disciplinas científicas.

As novas tecnologias emergentes em meados do séc. XX, nomeadamente os computadores pessoais, à semelhança de tantas

outras tecnologias já não tão “novas” nascidas do modernismo, reflectem a capacidade para conceber e produzir dispositivos que reproduzem a cultura do cálculo num cenário de coerência: o Homem enquanto criador, a máquina enquanto produto do acto criativo e da descoberta das relações mais óbvias entre causas e efeitos, onde se aplicam as leis universais da Física, da Matemática (ou de todas as disciplinas cientificamente validadas) e as noções de massa, distância e tempo.

A nossa infância de construções de Lego, de puzzles, de carrinhos de corda, tem como base a assimilação dessa cultura moderna, onde se estimula a compreensão do funcionamento das coisas, onde se premeia a desconstrução do carrinho apenas para tentar perceber como funciona. Neste quadro, ao surgimento dos primeiros computadores (ou das grandes máquinas de calcular) associa-se a vontade de resolver problemas objectivos: de velocidade e de rigor de... cálculo. Esse pragmatismo que caracteriza a criação das novas máquinas, ou “o tradicional desejo modernista de espreitar por baixo da superfície para perscrutar a mecânica do sistema operativo” (Turkle, 1995), revela uma forma de ver o mundo físico em três dimensões, onde não faz sentido utilizar um computador sem entender com rigor o que se está a passar “lá dentro”. Uma estética de cálculo, de permanente compromisso com a verdade absoluta dos materiais, dos processos, dos lugares, das memórias: o modernismo na sua mais pujante expressão nos mais diversos campos, das artes e humanidades à ciência. Dessa estética resultou uma forma particular de nos relacionarmos com a tecnologia, mais centrada nos processos do que nas formas, aparentemente mais transparente e mais lógica: o utilizador do computador visto como especialista, como um virtuoso capaz de descodificar códigos binários e de entender o funcionamento da máquina.

As duas últimas décadas marcam uma forma diferente de encarar a tecnologia e, em particular, a forma de nos relacionarmos com os computadores. A criação de novos sistemas apelidados de operativos (enquanto conjunto de normas que regulam novas formas de agir), elegem o utilizador como o epicentro da evolução do conhecimento, em detrimento da visão moderna centrada na máquina. O pós-modernismo, recém-chegado à tecnologia, constrói novos paradigmas, novos códigos, novas equações, novos espaços. Ciberespaço, ícones, janelas, a óptica do utilizador, vírus, chats, e-mails, e-learning, e-commerce, e-democracia, blogs, vlogs, podcasts... são faces visíveis de uma nova cultura ou de uma nova estética. Uma estética que se afasta da noção de profundidade do modernismo, e que privilegia a superfície e as formas em detrimento do entendimento pleno dos processos. Uma estética de simulação, aparentemente mais opaca. "A simulação oferece-nos uma grande esperança de acedermos à compreensão das coisas. Quando o nosso mundo (...) é tão complexo que a mente humana deixa de poder representá-lo como uma síntese mental baseada em primeiros princípios, (...) temos que navegar dentro dos limites desse mundo, aprendendo as suas regras de forma instintiva, sentindo-o, partilhando-o, usando-o. Se pusermos de parte a nossa inteligência analítica, isso permite-nos por vezes lidar com esse mundo de forma mais eficaz. O computador oferece-nos a esperança de, através da simulação, ganharmos um novo instrumento analítico." (Turkle, 1995)

Instintos, sentimentos, partilha, passam a ser valores com os quais convivemos quando falamos de tecnologia. Mas convivemos também com a perspectiva moral herdada das nossas fantásticas construções de Lego, tal como com dois toques no botão do rato abrimos a "porta" de uma pasta ou aplicação. Mantemos uma forte

ligação com os paradigmas espaciais offline, quando “entramos” num site, ou quando “navegamos” na Internet, qual “homem do leme”.

As culturas do cálculo e da simulação convivem, e “o computador é um actor na luta entre as visões moderna e pós-moderna do mundo.”

(Turkle, 1995)

Redescobrimos o prazer de um puzzle, mas, com uma postura renovada, fazemos parte desse puzzle, conferindo novos significados ao acto da (nossa) construção. Produzimos “conhecimento” e não informação. (Orihuela, 2006)

Sem perder de vista o objectivo desta reflexão, parece ser particularmente pertinente reter a co-existência cultural referida, de carácter geracional, mas que mais adiante toma sentido na abordagem que se fará à construção de novas identidades emergentes no início da era da simulação em que vivemos, onde predomina um estado de apatia no qual já não nos perguntamos como somos manipulados por simulações, antes delas disfrutamos. Como refere, desconcertantemente, Sanes “Deixem-nos comer, beber e trocar mensagens carregadas de sexo na Internet, porque, de qualquer forma, nunca vamos entender o que tudo isso significa.” (Sanes, 2006)

5. Identidade(s)

A simulação constrói uma realidade plasmada na superfície, bidimensional e opaca. As perguntas cruciais sobre a própria existência do “eu” já não se dirigem ao mundo como ele é, antes passam a centrar-se num mundo representado, simulado. Desejo e consumação fundem-se numa nova realidade constituída por identidades plurais, por novas comunidades que partilham novos interesse.

“Com a passagem dos objectos às objectivações, da realidade às construções da realidade, cruzamos a fronteira que nos faz entrar num mundo virtual de dúvida sobre o “eu”, já que o próprio facto de entender a maneira de como se constroem as coisas é descendente da dúvida - dúvida de toda a autoridade, de toda a pretensão de verdade. Mas resolvida a dúvida, enfrentamos a horrível ironia de que as dúvidas que cada um alberga estão também sujeitas a dúvidas.” (Gergen, 1991)

Uma vez reconhecido o ecrã de um computador como uma superfície onde existem simulações a ser exploradas, também a realidade pode ser vista da mesma forma.

Daí resultam novas concepções de espaços mutantes e multiformes, de indivíduos que adquirem uma nova forma de conhecimento, que esquecem as desconfianças e que são absorvidos pelo que se passa no ecrã.

Uma vez imerso num mar de superfícies, o novo “eu” contemporâneo não confere maior legitimidade a nenhuma das superfícies, sendo que nem a vida do dia-a-dia não é mais nem menos real do que um RPG (role-playing game) na Internet.

Como refere Turkle, “... um utilizador de um MUD (multi-user domain) pode desenvolver uma forma de pensar na qual a vida é feita de muitas “janelas” e a “vida real” é apenas mais uma delas.” (Turkle, 2002)

Para Turkle, os utilizadores de MUD's facilmente descobrem que a ideia de que eles próprios são um “eu” unitário é apenas mais uma ficção. Rapidamente percebem que podem ser vários “eus” e que nenhum desses personagens é menos real do que aquilo que eles pensam ser o verdadeiro “eu” – todos eles estão aí para serem explorados. As novas experiências do “eu” contemporâneo não são apenas modelos alternativos de identidade, são também a base para um estilo de vida alternativo.

Turkle refere ainda a presença constante do modelo moderno de identidade, em que o “eu” unitário mantém a sua unicidade reprimindo tudo o que não se adequar a esse modelo. O “eu” contemporâneo não se sente compelido a julgar os elementos da multiplicidade. Não se obriga a excluir as coisas que não se adequam. Atingido esse estado, a(s) identidade(s) múltipla(s) dos dias de hoje estão preparadas para jogar com todas as fantasias, para viver a vida como um jogo de ficções, sem sentimentos de culpa ou desconforto, uma vez que aquilo que fazem via simulação tem exactamente o mesmo valor daquilo que fazem no resto da vida. Um estado só possível uma vez ultrapassadas as preocupações existenciais de autores dos finais do séc. XX: “Talvez a ciência-ficção da era cibernética e hiper-real se possa apenas basear na ressurreição “artificial” de mundos “históricos”, tentando reconstituir in vitro, ao mínimo detalhe, as peripécias de um mundo anterior...”. (Baudrillard, 1981)

Pelo contrário, diz Turkle: “...os MUD’s reduzem as fronteiras entre o “eu” e o jogo, o “eu” e o seu papel, o “eu” e a simulação.” (Turkle, 2002)

Desta forma, a emergência de uma nova cultura contemporânea de simulação revela-se na tentativa de transcender os limites da existência criando simulações que parecem reais, e tornando a realidade cada vez mais parecida com uma simulação.

Por outro lado, o carácter ficcional dos personagens criados online, é validado da mesma forma que legitima os indivíduos na vida real: através de processos de reconhecimento que conduzem à noção de presença e de participação activa nos universos em que se movem.

6. Simuladores

Uma vez contextualizada a discussão acerca da simulação enquanto fenómeno indissociável da cultura contemporânea, nomeadamente na sua relação mais profunda com a tecnologia e com a participação individual online, pretende-se, como conclusão, apresentar algumas pistas para a reflexão sobre o papel do “eu” contemporâneo neste quadro.

Retomando a reflexão anteriormente apresentada sobre a cultura de cálculo da era moderna e a da simulação que caracteriza a contemporaneidade, parece pertinente tentar entender como, em cada uma delas, se entende o simulador.

Indelévelmente marcada pela emergência de novas tecnologias nas últimas décadas do século passado, a cultura do cálculo entende a simulação e os simuladores como a tentativa de replicar, em plataformas tecnológicas inovadoras, a realidade do “mundo da vida” (a “ressurreição “artificial” de mundos “históricos” de Baudrillard). O encantamento provocado pelas sucessivas conquistas tecnológicas, fez com que as previsões mais futuristas e inimagináveis proliferassem num território espartilhado por uma cultura de saberes constituídos e cientificamente validados.

É neste quadro que se entende com alguma naturalidade o entusiasmo criado pelo desenvolvimento de hardware e software sob a capa das novas tecnologias. Acrescido a este facto, a atitude herdada do passado que faz depender do entendimento de causas e efeitos a validação das novas “conquistas tecnológicas”. No entanto, o ritmo de desenvolvimento de novos produtos acolhidos por uma sociedade ávida de consumo, rapidamente fez com que o “utilizador comum” (e a sua “óptica”) se afastassem cada vez mais da referida tentativa de entendimento de funcionamento das máquinas, sobretudo pela sua complexidade.

Se o trabalho com sistemas operativos como o DOS, em linhas de comando, exigia, mais do que um esforço de memorização, uma compreensão da lógica das operações efectuadas e das diversas partes do sistema, muito rapidamente essa atitude se manifestou ineficaz dado o grau de conhecimento exigido para entender tudo o que se passava nas “caixinhas maravilhosas”.

Este terá sido o momento de inflexão, onde é permitido ao utilizador colocar-se numa posição cada vez mais afastada da lógica de funcionamento das máquinas. Dum referencial tridimensional onde era possível conceber a profundidade como o eixo que permitia “entrar” na máquina e entendê-la, passa o utilizador a repensar as ferramentas tecnológicas numa forma bidimensional, transportando a vida para o ecrã.

Daí resulta, do ponto de vista cognitivo, o entendimento da tecnologia como algo transcendental, sempre justificado como muito complexo: simuladores da vida real, inteligência artificial, máquinas complexas quase humanas.

A máquina, o simulador por excelência, permite ao mais comum dos mortais fazer viagens fantásticas por cenários paradisíacos, conduzir automóveis em corridas fascinantes, participar em guerras siderais com impunidade. E tudo sem linhas de comando, apenas manipulando um dispositivo (o rato) que simula (uma vez mais) as aptidões manuais do utilizador.

No entanto, e vividas décadas de experiências fantásticas com máquinas inteligentes na mesa de trabalho, o utilizador de antes começa a confundir-se com o próprio sistema, imergindo na sua lógica, e fundindo-se com a sua matéria.

Do ponto de vista existencial, o sujeito já não se revê no papel de utilizador, antes sente que faz parte de um novo sistema complexo que não se limita a facultar-lhe ferramentas impensáveis, mas que dele depende para a sua sobrevivência.

Nesse preciso momento, o da confluência entre homem e máquina, os papéis repensam-se e reformulam-se. As construções mentais associadas têm implicações sociais e espaciais profundas.

Graças ao desenvolvimento de novos paradigmas comunicacionais, como vimos antes, constrói-se um espaço fluído, intangível por vezes, e não geo-referenciado. O novo “eu” multiforme desmultiplica-se e assume diversas identidades, por vezes em simultâneo.

Herdadas as metáforas espaciais (janelas, portais, sítios,...) as identidades contemporâneas com elas convivem, enquanto novas figuras de estilo são criadas.

Os ambientes sociais , como os weblogs pessoais, passam a constituir os novos espaços vivenciados por... simuladores.

Os actores de novos espaços comunicacionais numa cultura contemporânea de simulação, serão afinal, os próprios simuladores?

A fruição de espaços multifacetados e recicláveis em cada instante, potenciam a formação de identidades plurais, compreensivas, que aceitam as diferenças e a diversidade. Mas, acima de tudo, que pretendem gozar a faculdade de serem aquilo que querem e que eventualmente não podem ser no mundo da vida. Esse mesmo mundo que, progressivamente, se transforma em apenas mais uma instância de simulação.

7. Weblogs pessoais

Numa abordagem empírica a instâncias online que ilustrem as ideias até aqui expostas, parece interessante a análise dos weblogs pessoais, onde parece claro um objectivo primeiro: comunicar.

E, à luz da reflexão anteriormente exposta sobre a existência de um novo “eu” contemporâneo pluriforme, como se explica, do ponto de vista psicossociológico, a necessidade premente de

comunicar compulsivamente? Antes do mais, parece ser fundamental para a construção dessas identidades plurais o reconhecimento de cada uma delas por parte de outras identidades igualmente fluídas, que conduz à sensação de “presença” num dado espaço, seja ele qual for.

Nos weblogs pessoais, o reconhecimento e noção de presença carecem de validação instantânea por parte de outros, sem as quais perde sentido a sua função, uma vez que não existe comunicação. A sobrevivência de weblogs pessoais sem a participação de terceiros está sempre votada ao fracasso, uma vez que faz parte da sua função a presença e a colaboração de outros indivíduos. Para um utilizador que cria, pela primeira vez, um weblog pessoal, o momento em que recebe o primeiro comentário de alguém é inesquecível, e significa apenas: eu “existo”, alguém “reparou” em mim, estou finalmente online.

Mas se a comunicação parece ser o fio condutor, porquê associá-la a uma estética de simulação, de múltiplos “eus”, por vezes até de logro? Porque passam os utilizadores destes espaços a constituir os verdadeiros (ou únicos) simuladores?

Aparentemente, todo o processo comunicacional nestes ambientes se pode processar da mesma forma que se processa offline, presencialmente. E aí reside provavelmente a diferença mais importante: num universo plasmado na superfície, que apela à simulação e dela depende, o “eu” contemporâneo encontra o território mais adequado à manifestação de toda a sua pluralidade. Ou seja, pela inexistência de confrontação física, a possibilidade de construir múltiplas identidades e de “saltar” entre elas em segundos parece ser a maior vantagem.

Em muds, chats ou weblogs, o sujeito desenvolve um processo sistemático de transformações sucessivas, em função das características dos seus interlocutores de forma a nunca romper o

processo comunicativo. Constrói-se como indivíduo fluído, multifacetado e polivalente, capaz de trocar de género ou de possuir em simultâneo géneros diferentes, livre para simular sem mentir, uma vez que os juízos de valor se alteram. É lícita e assumida por todos a transformação, o desejo de cada um querer ser aquilo que, na realidade, não é porque não pode.

Esse dom da ubiquidade que visa a persuasão para o estabelecimento de âncoras de relacionamento social profícuo, parece fortalecer a auto-confiança de cada um dos indivíduos participantes, sem se tornar, como afirmam alguns agentes mais conservadores, algo de obsessivo e doentio. E apenas por uma razão: cada um dos sujeitos que activamente participam nestes “espaços” de afirmação pessoal e de comunicação tem a consciência perfeita da relatividade da informação que recebe, já que o seu próprio processo de construção e reformulação do “eu” é idêntico.

Por outro lado, pode ainda fomentar uma tendência egocêntrica ou até narcisista pela facilidade em justificar a difusão de opiniões pessoais contraditórias. “O meu problema não são os blogs escritos por pessoas estúpidas. O meu problema são os blogs escritos por gente inteligente, quando estes possuem egos que funcionam como comboios de alta velocidade (...) Desconfio que não é inteiramente uma coincidência que os blogs e os egos andem tantas vezes juntos. Por outras palavras, não é culpa minha...o meu blog fez-me escrever isto! (...) Parece existir algo no formato dos blogs que parece encorajar um aumento quase cancerígeno dos nossos egos.” (Hiler, 2006)

As reflexões contemporâneas acerca da blogosfera, e em particular dos weblogs pessoais, indiciam a existência de uma fase de particular preocupação sobre a motivação dos bloggers indefectíveis. LiveJournal, na sua página de apresentação, propõe aos futuros bloggers a “partilha de pensamentos e fotos com os amigos em

privado ou a manutenção de um jornal público para todos verem.” (!) Mais ainda, “LiveJournal é um local onde tu podes ser tu. Podes personalizar o aspecto do teu jornal exactamente como desejares, e exprimir o teu estado de espírito e qual a música que estás a ouvir em cada um dos teus artigos. Nós sabemos que tu és único, e gostamos de ti assim.” (LiveJournal, 2006)

As propostas de LiveJournal para a criação de blogs pessoais, são, à luz das reflexões anteriores, curiosas.

Por um lado, confirmam a necessidade do sujeito contemporâneo de construção de um espaço / lugar pessoal, até “único”. Por outro, confirma a vontade de cada um em expressar-se em liberdade, e de acordo com a sua motivação num dado momento. A unicidade proposta contrasta com a multiplicidade disponibilizada e com a predisposição cada vez mais evidente dos bloggers em construir “personagens” pluriformes, por vezes até antagónicas. O “aumento quase cancerígeno dos egos” na blogosfera referido por Hiler, parece resultar antes da necessidade de comutação do sujeito (“cycling through”) entre as suas múltiplas identidades com o intuito de comunicar permanentemente. E a necessidade de reconhecimento como sobrevivência faz com que essa comutação se processe a velocidades alucinantes.

Em 30 de Agosto de 2006, LiveJournal contabilizava a criação de 11.031.454 blogs e comunidades desde 1999, e de 247.238 novas entradas no dia anterior!

Da lista de interesses mais populares (cerca de 448), só os 20 primeiros contabilizavam já um total de 9.121.977 bloggers. (LiveJournal, 2006)

A declaração de “interesses” nos “perfis” dos bloggers parece constituir um processo de identificação com os temas maioritários, na tentativa de um reconhecimento mais acelerado e potenciador da criação exponencial de uma vasta rede de contactos. O sujeito

contemporâneo, o simulador por excelência, é (ou declara ser) aquilo que mais lhe interessa num dado momento para comunicar, ou aquilo que nunca conseguiu ser na realidade.

Numa análise superficial da blogosfera na era da geração myspace e hi5, parece evidente a perda sucessiva do espaço antes ocupado por opinion makers em favor de uma nova geração de opinion shakers. Os blogs pessoais enquanto espaços editoriais e de divulgação de ideias ou ideologias parecem transformar-se progressivamente em “espaços de fluxos” de informação dispersa, desconexa e com contornos difusos. Assemelham-se a não-lugares onde o “eu” contemporâneo encontrou a fluidez necessária para exprimir pensamentos controversos, assumindo identidades díspares. Essa será a melhor contribuição para um universo de liberdade, tão caótico quanto democrático.

Referências:

- BAUDRILLARD, Jean, – Simulacres et Simulation. Galilée, 1981.
- BROMBERG, Philip M., – Awakening the Dreamer. Clinical Journeys, 2006.
- DENNETT, Daniel C., – Consciousness Explained. A Back Bay Book 1991.
- FOGG, B.J., – Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do. Morgan Kaufmann Publishers, 2003.
- GERGEN, Keneth, – El Yo Saturado – Dilemas de la identidad en el mundo contemporaneo. Paidós, 1991.
- HARAWAY, Donna J., – Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. Routledge, 1991.
- HEETER, Carrie, – Presence: Teleoperators and Virtual Environments. MIT Press, 1992.
- HILER, John, – Blogging Types.
<http://www.caslon.com.au> (consultado em 30.08.2006).
- INCE, Martin, – Conversas com Manuel Castells. Campo das Letras, 2003.
- LIVEJOURNAL – What is LiveJournal?.
<http://www.livejournal.com>
(consultado em 30.08.2006)
- ORIHUELA, José Luis, – Los 10 paradigmas de la e-comunicación.
<http://mccd.udc.es/orihuela/paradigmas>
(consultado em 25.05.2004)
- SANES, Ken, – Welcome to Transparency.
<http://www.transparencynow.com>
(consultado em 20.04.2006)
- STEUER, Jonathan, – Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication, 1992.

TURKLE, Sherry, – A Vida no Ecrã - A Identidade na Era da Internet.
Relógio d'Água, 1995.

TURKLE, Sherry, – Surface, surface everywhere.

<http://www.transparencynow.com> (consultado em 20.04.2006)