

Eduardo Jorge Esperança

Dinâmicas da Técnica

Cultura, Valores e novos modelos de relação social



EDIÇÃO, DISTRIBUIÇÃO E VENDAS
SÍLABAS & DESAFIOS - UNIPessoal LDA.
NIF: 510212891
www.silabas-e-desafios.pt
info@silabas-e-desafios.pt

Sede:
Rua Dorília Carmona, nº 4, 4 Dt
8000-316 Faro
Telefone: 289805399
Fax: 289805399
Encomendas: encomendar@silabas-e-desafios.pt

TÍTULO
DINÂMICA DA TÉCNICA - Cultura, Valores e novos modelos de relação social

AUTOR
Eduardo Jorge Esperança

1ª edição
Copyright @ Eduardo Jorge Esperança e Sílabas & Desafios, Unipessoal Lda. – outubro 2017
ISBN: 978-989-8842-27-5
Depósito legal:

Pré-edição, edição, composição gráfica e revisão: Sílabas & Desafios Unipessoal, Lda.
Pré-impressão, impressão e acabamentos: Gráfica Comercial, Loulé

Capa: Sílabas & Desafios

Reservados todos os direitos. Reprodução proibida. A utilização de todo, ou partes, do texto, figuras, quadros, ilustrações e gráficos, deverá ter a autorização expressa do autor.

ÍNDICE

APRESENTAÇÃO	5
A WEB SOCIAL DAS SOCIALIDADES TRADICIONAIS AO PEER-TO-PEER	11
O Aumento da Complexidade	13
O Design para a Usabilidade do <i>Website</i>	15
Tempo de resposta	17
Uma Nova Interatividade; o Trabalho dos Designers	18
Conteúdos	20
Comunidades Virtuais – Novas Formas de Sociabilidade?	21
O Que Há de Interessante no <i>peer-to-peer</i>	22
Porque É Que Esta "partilha" tem sido tão problemática?	24
Porque É Que o P2P Interessa à Sociologia?	27
Os Objetos Moduladores e os Novos Afetos	28
Que Perfil de Relação se Forma Nestas Comunidades?	31
NOVAS MEDIAÇÕES, NOVAS REDES SOCIAIS, NOVAS FORMAS DE INVESTIMENTO AFETIVO	35
As Novas Dinâmicas de Investimento Afetivo	40
O Espaço de Interação nas Redes Sociais	46
Um Rasto Valioso	50
As Novas Jazidas	52
Privacidade ou Espaço Público?	54
Epílogo	58
DINÂMICAS DA TÉCNICA, CULTURA & VALORES	61
Os Processos de Gramatização	64
O Problema da REDE	65
O Isolamento Mitigado	67
Novos Dispositivos, Novas Formas de Sujeição	69

A Cultura Como Dispositivo	70
Que Cultura É Esta?	71
O Dispositivo Coletor	71
Borgmann e o Determinismo do Paradigma do Dispositivo	73
<i>Big Data</i> , Grande Controlo	74
ATENÇÃO, EMOÇÃO, TECNOLOGIA E PROGNÓSTICOS	77
O Investimento Tecnológico	80
Epílogo Questionante	82
O MEDIUM E SUA PERFORMANCE	83
A Razão Mediática — Processos e Formas de Mediação Geral	90
A Razão Mediática - o <i>Medium</i> Linguagem;	93
Os <i>Media</i> de Difusão	95
Operacionalidades Diferentes, Processos Diferentes, Diferentes Formas de Mediação	99
OS MEMES COMO CIMENTO CULTURAL NA WEB 2.0	107
Os <i>Memes</i> e a Evolução da Cultura	107
A Evolução das Ideias Para <i>Memes</i>	109
Como os <i>Memes</i> se Constituem Operacionalmente na Seleção dos Conteúdos?	111
Mapeamento dos <i>Memes</i>	114
<i>Memes online</i> , afinidades e produção cultural.	114
Anatomia dos <i>Memes</i> do Youtube	116
Conclusão	117
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	119

Apresentação

Para inteirar o leitor acerca do conteúdo deste livro devo confessar que o meu interesse pelo objeto técnico e, em geral, pela tecnologia, existe pelo menos desde a minha adolescência. Lembro-me do contacto com aparelhos de rádio e televisão que, já nos idos anos 70 consertava de modo a conseguir um suplemento de ordenado. A seguir, nos anos 80, lembro-me de olhar para o curriculum do Curso de Ciências da Comunicação e entusiasmar-me com a disciplina de «Tecnologia dos Media» de que pressupunha saber alguma coisa e, obrigatoriamente, a possibilidade de vir a ter uma nota alta para arredondar a média. Desde aí, ainda que envolvido em temáticas aparentemente distantes da Técnica, nunca deixei de observar, em particular, o modo como esta modela e influencia as práticas culturais, objetos tradicionais e as formas de relação entre pessoas e instituições.

A emergência de arquiteturas computacionais de partilha de ficheiros fez aparecer, nestes últimos tempos, um olhar teorizador acerca das formas de socialidade inerente a estas práticas. Muito se tem dito e mais especulado. Este é, sem dúvida, um terreno fértil e de possível reimplantação para algumas sociologias mais estagnadas. Sobressaem, neste contexto, uma panóplia de objetos mediadores de filiação, afinal os agentes do novo tipo de relações que devem facilitar ao sociólogo a perceção de um novo tipo de conexões mediadas por objetos digitais e simbólicos, conexões organizadas de um modo produtor de um novo tipo de configuração relacional. É disto que trato em «**A Web Social**». Observa-se aqui, parcialmente, a relação entre algum *software* em operação, as suas relações funcionais e os modelos de agenciamento a que programas e agentes humanos se inter-sujeitam. Aparecem igualmente novas expressões - «perfil de relação», «comunidade virtual», «*peer-to-peer*», «partilha digital». Não se pode negar que, em termos latos, é de uma nova "economia das relações" que se trata aqui.

Esta novidade e potencial de mudança ao dobrar do milénio, levavam-me a debruçar-me sobre as alterações que essa nova "economia das relações",

aliada a um novo perfil do social poderia fazer alterar na cultura portuguesa, particularmente nesta cultura conservadora e pouco dada à mudança. Para espanto dos mais céticos é precisamente esse traço de limitações que estende o tempo passado em casa a ver televisão, seja por falta de meios ou ausência de solicitações alternativas, que auxilia em parte, geralmente os mais novos, a transferirem-se para o computador e explorar os vários potenciais, dos jogos à partilha, passando pelas redes sociais.

Em «**Novas Mediações, Novas Redes Sociais, Novas Formas de Investimento Afetivo**» agrega-se uma extensão ao artigo anterior orientando o olhar mais para a forma como os media tradicionais sentem a presença tanto dos novos media como das comunidades virtuais e a eles reagem. Na prática, com o aparecimento de *software* de desenvolvimento e suporte à criação de redes sociais no ciberespaço, os modelos tradicionais de relação social e afetiva sofrem grandes mudanças e colocam novas questões ao sociólogo que observa de perto o modo como a mediação tecnológica afeta a vida-de-todos-os-dias. Colocam-se aqui algumas questões iniciais circulando entre o espaço tradicional e o ciberespaço que, na verdade, não coexistem isolados. Interessa ver que dispositivos e como são operacionalizados, e qual a extensão dos seus efeitos sociais.

Em «**Dinâmicas da Técnica**», que empresta o nome a este livro, introduzem-se os quadros de alguns psicólogos cujo pensamento desagua na temática da mudança social através do investimento objetal desde a infância. Na prática fui à procura de quem inspirou Bernard Stiegler nas suas deambulações e verificar o sentido desse quadro de raciocínios no âmbito da sociologia. É que no grande espaço social onde a sociologia averigua a construção contínua da cultura através de todos os movimentos e objetos novos introduzidos e usados pelas pessoas, uma atenção especial é orientada para a emergência de valores e protovalores direta ou indiretamente promovidos por estes novos objetos (materiais e imateriais) e seus usos. Conjugam-se aqui as abordagens e teorias que mais recentemente têm observado a inserção dos sujeitos na técnica, e o modo como objetos técnicos e tecnológicos alteram o estar-em-sociedade em geral, e o perfil das relações sociais em particular.

No artigo seguinte - «**Novos Dispositivos – novas formas de sujeição**» entramos pela definição de dispositivo no sentido de Foucault, depois aprimorada por Agambem quando ele diz que "Ampliando ainda mais a já grande classe de aparatos Foucaultianos, vou chamar aparato/dispositivo literalmente a tudo o que tem, de alguma forma, a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar ou fixar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos. Não apenas, portanto, prisões, hospícios, o *panopticon*, escolas, religião, fábricas, disciplinas, medidas judiciais e assim por diante (cuja ligação com o poder é de certa forma evidente), mas também a caneta, o escrever, a literatura, a filosofia, agricultura, cigarros, navegação, computadores, *smartphones* e porque não a própria linguagem, que é talvez o mais antigo dos dispositivos - um no qual, milhares e milhares de anos atrás, um primata inadvertidamente se deixou capturar provavelmente sem perceber as consequências que teria de enfrentar." Aqui percebe-se que é a homologia entre o dispositivo institucional e o técnico que estão em causa; particularmente o modo como a sua morfologia se assemelha em termos abstratos e os efeitos sociais que se observam como consequência da sua ação. Por outro lado somos, sem querer, introduzidos ao fenómeno atualíssimo do acesso aos BIG DATA; outra vez atual devido ao perfil de aparatos envolvidos, porque na sua essência, ele existe há muito e era até agora monopólio do Estado - a Estatística. Isto leva-nos a um circuito novamente fechado de poder-acesso-conhecimento-poder; só quem tem poder de acesso aos BIG DATA pode recolher informação, transformar a informação em conhecimento que se pode transmutar em poder (Afinal pode ser a descoberta da Pedra Filosofal contemporânea) que por acaso até usa terminologia Mineira – *Data Mining* – para encontrar o ouro na informação.

Em «**Atenção, Emoção, Tecnologia e Prognósticos**» observamos, no campo dos *media*, um conjunto de práticas e constrangimentos que levam à produção daquilo a que podemos chamar uma "Economia do Acesso" (às audiências, ao mercado, ao espaço público) numa macroperspetiva. Por sua vez, esta induz em termos gerais, mas mais localizados, uma "Economia da Atenção" – grande condicionante material da produção e consumo de bens mediáticos. Este estado-de-coisas reproduz a concorrência (pelo tempo de atenção). Torna-se necessário ao *medium*/empresa reunir e aplicar todos os trunfos,

fatores de Acesso, — numa estratégia próxima da estratégia da publicidade. Estes são trunfos que se incorporam em produtos centrados sobre a produção de conteúdos que - giram em volta de eixos-tipo que classificamos - numa observação heurística - em quatro eixos: **espetáculo**; (apelo ao lado voyeur da audiência) **afeção/emoção**; (transmissão co-movente, dinâmica da *e-motio*) **massagem**; (relação mecânica de agitação do corpo); **seleção/segurança**; (relação securizante com um conteúdo conhecido e estabilizado - monogenia de consumo).

N' «**O Medium e a sua Performance**», emerge o problema da mediação, no contexto comunicacional em que nos deslocamos, central e muito debatido neste século "mediático" em que a emergência de organizações e aparelhos funcionalmente preparados para a comunicação e funções mediáticas, assumem um papel destacado. Os media, os processos de mediatização, as teorias sobre os media, adquiriram nos últimos cinquenta anos, matizes próprios, inerentes às suas performances na sociedade e ao modo como estas se observam, tanto pelo senso comum, como pelos investigadores e teóricos da comunicação e de outras áreas científicas. Observando a generalidade das novas formas de mediação que nos são presentes, que se automatizam e rapidamente passam a articular e gerir novos padrões de relação, é possível afirmar que, em termos gerais, estas são responsáveis por um **aumento e aceleração dos circuitos relacionais no tecido social**. Com todas as implicações, acontece que essa aceleração pode não ser diretamente proporcional ao contacto entre sujeitos — pois que é uma aceleração orquestrada por mediações, que se reproduzem umas nas outras.

Em seguida, e para finalizar, o trabalho acerca dos **memes**, questiona a plausibilidade da exposição aos conteúdos da Web poderem constituir-se, quando envolvendo grandes audiências, em património cultural. Isto no sentido do registo em imaginário intensivo na memória de uma grande quantidade de espectadores com o poder de o constituírem como património.

Os **memes** sempre fizeram parte da cultura humana, mesmo antes do advento da Internet. A flexibilidade, a facilidade de acesso e a ubiquidade da internet e das suas várias aplicações (novos media) num contexto Web 2.0, proporcionam o ambiente ideal para a sua disseminação rápida e precisa em larga

escala, num ambiente sociocultural favorável. O próprio agenciamento humano é uma parte integrante na conceptualização dos *memes*, descrevendo estes como entidades dinâmicas que se difundem em resposta às escolhas tecnológicas, culturais e sociais feitas pelas pessoas.

Os *memes* são unidades de informação cultural, auto-replicáveis por contágio, que encorajam qualquer pessoa que a eles se exponha para a criação de mais cópias, bem como a sua exposição nas redes sociais. Através de mecanismos de imitação (*mimicking*) e transferência, propagam-se sob a forma de *links* e imagens que podem ser partilhadas. Graças ao seu poder de fidelização que torna os conteúdos memoráveis, à sua fecundidade (taxa com a qual as ideias ou conteúdos são copiados ou divulgados) e a sua longevidade - esta é uma característica chave para um *meme* com sucesso, i.e., quanto mais tempo sobrevive, mais ele pode ser copiado e difundido para novas mentes garantindo um fluxo exponencial de transmissão - os *memes* têm, assim, facilidade em captar a atenção mediática tanto *offline* como online e apelar à participação social e cultural nesta cultura digital contemporânea globalizada.

Os próprios *memes* têm sido objeto de estudo, especialmente a sua propagação e características nos novos média. A utilização do conceito de *meme* constitui-se assim como ferramenta analítica para identificação de padrões e atributos culturais dos conteúdos gerados pelos utilizadores e a sua transformação em património cultural imaterial.

No seio desta problemática, emerge o interessante papel dos algoritmos de seleção de audiências e do modo como estes selecionam os conteúdos específicos a expor e a quem, interessando-nos em particular o quadro da sua operacionalização.

Recentemente, pelo de operar em várias plataformas - *Google, Youtube, Facebook, Instagram* e outros, faz sentido indagarmos acerca desses modelos de operacionalização, os seus objetivos e, mais que tudo aqui, o seu resultado a nível social e visibilidade desse resultado.

A Web Social

das socialidades tradicionais ao peer-to-peer*

«As características do software como objecto material, como meio de produção, como tecno-humano híbrido, como meio de comunicação, como espaço de contestação económico-política – em resumo, como socialidade – parecem difíceis de representar. O software enquanto material com especificidades, singularidades, traços e modos de existência, tem vindo a ser substituído pelo software como aplicação mundana, como elemento de infra-estrutura num mais vasto campo de mudança social ou tecnológica (a revolução da informação, “a cultura digital”, “os novos media”, “a sociedade em rede” ou a “convergência”)(...)»

Os sociólogos e antropólogos que estudam a tecnologia estabeleceram que qualquer formalização necessita de ser entendida “na-prática”: “as análises de práticas em contexto situacional ... apontam para as contingências da acção pática nas quais a lógica-da-utilização, incluindo tudo o que assenta na produção e utilização de cenários e formalismos. Deste modo, tais análises oferecem uma alternativa às formulações de raciocínio idealizadas enquanto operações mentais desencarnadas”.

Cutting Code: Software and Sociality, Mackenzie, A.,
Ed. Peter Lang, N.Y., 2006

Relativamente à quase totalidade dos *websites* se pode dizer que existem e implicam uma interação e algum modo de sociabilidade, pela forma como as pessoas os utilizam e igualmente a forma como o *software* que suporta a sua existência permite e determina o modo como as pessoas os podem utilizar. Nos últimos cinco anos surgiu no entanto um perfil de *websites* mais orientado para esta interação social, e de tal maneira que se observou a emergência de

* «Tecnologia e Configurações do humano na era digital - contribuições para uma nova sociologia da técnica», orgs. Manuel da Silva e Costa e José Pinheiro Neves, ed. Ecopy, Ermesinde 2010.

nomes e conceitos como «*web social*» e, num estágio mais avançado, a sua integração no que se veio a chamar a “web 2.0”.

Interessa-nos aqui o modo como o sociólogo pode observar e tratar estes fenómenos que mudam quotidianamente e, mais que isso, quando parecem ter uma possibilidade de determinação mais precisa – até o mais atento explorador destes vários tipos de *social webs* consegue encontrar novidades e acontecimentos imprevisíveis a acontecer todos os dias. Por esta razão, talvez seja sensato começar pela base e tentar aplicar um quadro heurístico a estes “objetos”.

Especificamente no que diz respeito ao *social software* e *social websites*, apesar das perspetivas de observação do sociólogo poderem ser múltiplas e para lá do tipo de software e perfil de utilizadores, começo por me preocupar mais com o papel de mediação destes dispositivos, o modo como produzem constrangimentos ou facilitam a intenção e ação do utilizador. Por outro lado, interessa-me a possibilidade destes dispositivos poderem ser observados enquanto “matéria social” desencarnada do *logos* tecnológico, enquanto objeto heurísticamente isolado.

Vale a pena voltarmos um pouco atrás e olhar a génese dos processos de interatividade que hoje conhecemos na Internet e o papel dos designers de sites e *webmasters* neste processo.