

# Sherry Turkle, percurso e desafios da etnografia virtual

## Sherry Turkle, trajectory and challenges of virtual ethnography

Francisco Rüdiger<sup>1</sup>

### RESUMO

O ciberespaço chamou a atenção da antropologia como campo de investigação ainda em meados dos anos 1990. O estudo aqui apresentado se propõe a caracterizar e refletir sobre o percurso que se encetou a partir deste momento, centrando sua análise na obra de Sherry Turkle. O artigo começa com indicações sobre a forma como se configuraram os estudos de cibercultura. O segundo passo assinala a aproximação do campo feita, no período apontado, pela antropologia. O terceiro propõe uma reflexão crítica sobre os méritos e limites de todo esse estágio da investigação, distinguindo entre as pesquisas etnográficas propriamente ditas e as reflexões epistemológicas a que elas deram origem entre os praticantes do ofício. Além do artigo pioneiro de Arturo Escobar e do foco na obra de Sherry Turkle, comenta-se no trabalho reflexões como as de David Hakken e Christine Hine.

**Palavras-chave:** cibercultura, etnografia virtual, Sherry Turkle.

### ABSTRACT

Cyberspace has called the epistemic attention of anthropologists in the middle of the 1990's. This paper aims to characterize and discuss the trajectory put in action by it from this moment onward, focusing on Sherry Turkle work. Our article begins with some indications about the way the cyberculture studies were structured. Following, we stress the methodological bias by which the field was approached by anthropology. Finally, we offer a critical reflection about the merits and limitations of all this stage of research. Besides the pioneer article of Arturo Escobar and the focus on Sherry Turkle trajectory, we make some remarks about the contributions originated from David Haken and Christine Hine.

**Key words:** cyberculture, virtual ethnography, Sherry Turkle.

---

<sup>1</sup> Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Av. Ipiranga, 6681, 90619-900, Porto Alegre, RS, Brasil. E-mail: frudiger@pucrs.br

Arturo Escobar parece ter sido um dos primeiros antropólogos a pensar as estratégias teóricas e metodológicas em que os fenômenos de mídia digital poderiam servir para fazer avançar o projeto da disciplina no sentido de compreender as sociedades contemporâneas desde o ponto de vista da cultura. Segundo o autor, os computadores e as práticas sociais que emergem por meio deles estão provocando transformações fundamentais em nossa existência, que interessam à antropologia. Nesse quadro, os estudos etnográficos de cibercultura seriam os concernentes aos processos de “construção e reconstrução cultural em que se baseiam as novas tecnologias, tanto quanto os que essas últimas contribuem para formar” (Escobar, 2000, p. 56).

Escobar refere o termo cibercultura “a um amplo processo de construção sociocultural [da realidade] posto em marcha no rastro das novas tecnologias”, à tecnossocialidade formada em um “ambiente indelevelmente estruturado por novas formas de ciência e de tecnologia” (2000, p. 57). Do ponto de vista antropológico, a tecnologia representa uma invenção cultural, no sentido não apenas que se origina de condições sociais muito amplas, mas também no sentido de que cria um cerro mundo. O fato de, hoje, a cultura haver se tornando mais dependente da tecnologia obriga que todo antropólogo interessado em compreendê-la em sua atualidade se aventure por essa arena.

O programa que ele esboça para o desenvolvimento desta pesquisa consta de quatro pontos de interrogação:

(i) Quais são as práticas e discursos que se geram ao redor dos computadores e fenômenos conexos?

(ii) Qual é o pano de fundo em que essas práticas e discursos emergem e como eles determinam nosso entendimento a seu respeito?

(iii) Qual é a economia política da cibercultura e como ela vai trabalhando as relações materiais e simbólicas entre classes, raças e gêneros em uma época de globalização?

(iv) Quais são os conceitos e métodos mais apropriados para se estudar esse âmbito, em seus respectivos contextos geopolíticos, sociais e étnicos?

Divisando as propostas existentes no começo dos anos 1990, o autor comenta duas abordagens a respeito do impacto da tecnologia sobre os processos culturais que estavam chamando a atenção os antropólogos.

A primeira salienta a relevância em se estudar a cibercultura devido à sua condição de cenário em que estaria

ocorrendo uma passagem das sociedades orgânicas e industriais para as sociedades cibernéticas ou pós-orgânicas. A computação cada vez mais ubíqua seria sinal, creem seus defensores, do aparecimento de formas de vida em que o substrato natural de nosso corpo tende a perder sua primazia como foco de interesse antropológico, em que emergem novas formas de criatividade e de organização da experiência.

A segunda se volta, em vez disso, para o estudo das fronteiras em que se desenham e redesenham as relações entre homem e máquina na contemporaneidade. Os fenômenos culturais são híbridos de máquina e ser humano, de modo que às primeiras também deve ser conferido o *status* de agências. Aos antropólogos cumpre examinar etnograficamente como as tecnologias de informação servem de agentes no campo da produção social e cultural.

Contra ambas, Escobar (2000) endossa uma outra postura, então emergente, que era a de evitar tanto o futurismo da primeira, quanto a tecnolatria escondida na segunda, em favor do desenvolvimento de uma antropologia do e no ciberespaço. Para ela, os fenômenos de computação não devem ser tomados pelas suas pretensões radicais, pelo seu suposto ímpeto revolucionário. O principal é estudar os contextos dos quais se originam e em meio aos quais operam, sem perder de vistas suas conexões com as demais ordens da vida social.

*Conforme entendida neste contexto, a antropologia da cibercultura parte do fato de que não devemos assumir a priori nem a existência de uma nova era, nem a necessidade de abrir um novo ramo na disciplina. Vendo bem, a antropologia está bem equipada para começar o que seria antes mais um tradicional projeto etnográfico: isto é, descrever, em termos de diagnóstico inicial, o que está acontecendo em meio às práticas e transformações culturais associadas com os progressivos desenvolvimentos tecnocientíficos (Escobar, 2000, p. 62).*

Escobar sai pela tangente e postula que, diante das mutações no espaço em que a cultura passa a se processar com o aparecimento de fenômenos como o ciberespaço, a cibercultura exige a elaboração de uma atitude metodológica diferenciada que, sem cair nos extremos futuristas e tecnocráticos, se habilite a entender a composição de força e sentido, vida e tecnologia, efetivamente original que a ciência e sua apropriação cotidiana estão criando e que nós podemos chamar de cibercultura (Escobar, 2000, p. 62).

Desde este ponto de vista, os campos de pesquisa etnográfica seriam, sobretudo, os seguintes:

- (i) A produção e o uso das novas tecnologias em seus contextos socioculturais;
- (ii) A formação e estrutura das comunidades mediadas por computadores;
- (iii) A representação da tecnologia na cultura popular *on* e *off-line*;
- (iv) Os processos de comunicação por meio de redes telemáticas;
- (v) A economia política da cibercultura como novo vetor de globalização.

Além disso, arremata o autor, enveredando por aí, talvez acabe sendo o caso que a antropologia encontre um meio de romper a camisa de força que se tornou, para ela, a discussão das figuras do mesmo e do outro. Afinal, as relações entre real e virtual, espaço imediato e espaço abstrato, que surgem, sem deixar o plano da vida cotidiana, com a cibercultura questionam algumas das tradições mais caras deste ramo do saber. As questões a partir deste âmbito colocadas, vendo bem, “dizem respeito ao que trata a antropologia: à estória de vida, tal como esta tem sido e é vivenciada hoje, nesse exato momento [mas em toda uma nova perspectiva]” (Escobar, 2000, p. 72).

## Cibercultura e etnografia virtual

Desde então, a pesquisa tem avançado sobre os processos e fenômenos de cibercultura, sem parar ou perder o seu interesse entre os praticantes da disciplina. David Hakken, por exemplo, retoma quase ponto por ponto as teses de Escobar em seu livro sobre o que chama de antropologia ciborgue. Para ele, o termo é menos um elemento de ficção científica ou pesquisa tecnológica do que uma condição característica de virtualmente toda cultura e, assim, dos especialistas em sua investigação (Hakken, 1999, p. 216). Donna Haraway (2000 [1986]) restringe o uso do mesmo ao que está se processando agora, mas sempre fomos híbridos de matéria orgânica e artifício tecnológico (cf. Latour, 2001), embora sem dúvida existam patamares de relacionamento entre ambos. À antropologia cabe estudá-los em suas respectivas estruturas, processos e práticas, seguindo os preceitos de uma etnografia do ciberespaço que, ambiciona o autor, “possui a capacidade de promover uma ampla reconstrução da prática tecnocientífica” (Hakken, 1999, p. 222).

Para Hakken, os antropólogos podem ajudar a redimensionar as pesquisas tecnológicas e o uso de suas invenções se perceberem que estamos em vias de entrar num modo de vida virtual e que esse modo de vida exerce e exercerá poderosa influência em nossa imaginação. O pensamento científico e tecnológico, mas também o político e social precisam aprender a se relacionar e conhecer este processo em sua dimensão maior, para não sermos vítimas de miopia e não nos assenhorearmos de suas circunstâncias. “Uma etnografia ampliada do ciberespaço poderia sustentar um imaginário mais fundamentado, que poderia se tornar um importante componente da criatividade deliberativa do ciberespaço” (Hakken, 1999, p. 227).

Bem menos pretensiosa, Christine Hine, como outro/as (cf. Markham, 1998), postulou que a etnografia pode ser usada para elaborar melhor, enriquecer nosso conhecimento das novas tecnologias, relevando a maneira como elas são agenciadas pela cultura, mas, ao mesmo tempo, a agenciam. Para ela, os estudos etnográficos sobre a internet acabaram se dividindo em dois grupos, cujas perspectivas ela comenta e se propõe a transcender teórica e praticamente (via a pesquisa).

O primeiro a entende com um artefato cultural, cujo sentido depende dos que o criam, desenvolvem e utilizam e, assim, priorizando o estudo dos cenários que lhe são exteriores. A abordagem é feita nos ambientes cotidianos *off-line*, seja com cientistas, técnicos e profissionais que a desenvolvem, seja com os seus vários grupos de usuários, os cidadãos comuns. O segundo a privilegia como cenário cultural, cuja dinâmica depende dos que a utilizam para criar um mundo virtual possuidor de suas próprias circunstâncias e, assim, foca nas experiências e processos que ocorrem nela enquanto meio de comunicação. A abordagem, no caso, se centra no espaço *online*, salientando suas peculiaridades, seu caráter de cenário em que a cultura é criada e recriada com uma outra dinâmica (Hine, 2000, p. 14-38).

Hine argumenta que essa dicotomia pode ser relativizada empregando-se uma estratégia de pesquisa etnográfica que, embora partindo do que ocorre *online*, “abra a possibilidade de se obter um entendimento reflexivo do que significa ser parte [objetiva] da Internet” (2000, p. 10). Cada um dos enfoques possui suas vantagens e respectivos prejuízos, quando postos em confronto, porque a distinção feita em estudá-la como cenário ou artefato cultural estabelece uma dicotomia entre real e virtual que obscurece os processos globais por meio dos quais inclusive essa distinção é construída. A primeira perspectiva soa mais palatável aos antropólogos, porque eles estão acostumados

a se engajar em pesquisas espacialmente delimitadas pelo senso comum, como aldeias, bairros, associações ou mesmo uma comunidade científica. O problema é que, em boa parte das vezes e no tocante à novidade, os fenômenos que interessam a uma antropologia da cibercultura ocorrem num espaço virtual, no qual os sujeitos se apresentam fluida e espectralmente (para usarmos a expressão de Guillaume, 1989).

Desenvolvendo sólida e rigorosa discussão a respeito dessas possibilidades, a autora conclui que é preciso tentar superar uma e outra, que as alternativas externalista e pontual (no limite coincidente com a abordagem sociológica), de um lado, e internalista e totalizadora (no limite coincidente com a abordagem da crítica cultural), de outro, devem dar lugar, na pesquisa, à aplicação de um princípio conexionista. Os fenômenos de cibercultura exigem a adoção de uma postura em que a observação do fluxo deve predominar tanto sobre a descrição do lugar, quanto do relato genérico ou abrangente em que pode sucumbir a abordagem internalista, da internet como cenário cultural.

Para ela, “a emergência de uma etnografia multisite, entendida como exploração engajada, interativa e vivenciada da conectividade, é uma notícia encorajadora para a etnografia da Internet” (Hine, 2000, p. 61). O entendimento permite explorar etnograficamente as relações e processos cotidianos que têm lugar no ciberespaço, sem cair numa análise cultural (textual) que o imobiliza, privando-o do que lhe seria mais próprio, mas também sem fechar as portas para a contribuição que pode fornecer uma etnografia de lugares, ainda que seu foco seja o que ocorre ou se constitui no mundo virtual (Hine, 2000, p. 62).

Resumidamente, as fundações metodológicas desta empresa seriam as seguintes, segundo a autora:

(i) A cibercultura não possui nenhum movimento inerente, ela acontece e se sustenta onde as pessoas usam, interpretam e reutilizam seus meios de comunicação.

(ii) O ciberespaço se insere em contextos concretos, em que é usado de acordo com as várias maneiras pelas quais suas tecnologias são empregadas.

(iii) A pesquisa etnográfica dos fenômenos de cibercultura é móvel, em vez de multisite ou determinada localmente, porque seus objetos sempre se encontram em fluxo.

(iv) Os campos que o objeto cria (real x virtual, por exemplo) não são para serem aceitos como tal, mas investigados em seu movimento de recorte, de acordo com o interesse que as conexões que a pesquisa descobre relevem valor heurístico para o problema em estudo.

(v) A pesquisa é intersticial, em vez de contínua, e necessariamente parcial, em vez de totalizante, porque não há como delimitar previamente seu campo e duração.

(vi) A reflexividade do pesquisador importa, porque sua interação com a máquina e com os outros é virtual com outros e importante fonte de informações.

(vii) A interação virtual é tão relevante quanto à face a face como fonte de informações, porque o objetivo é entender como se forma um mundo social relativamente autônomo com a ajuda das novas tecnologias de comunicação.

Qualquer que seja o juízo crítico que possamos fazer a respeito dessas proposições, acreditamos ser plausível postular que elas, sintetizando novos interesses de pesquisa com uma autorreflexão sobre a trajetória do método etnográfico, acabaram por se tornar a referência com que boa parte, senão a parte maior da pesquisa feita no último decênio se desenvolveu (cf. Baym, 2010).

## Sherry Turkle: trajetória e circunstâncias

Turkle é autora de uma série de trabalhos (1984, 1995, 2011) que, neste contexto, pode servir de caso paradigmático para a análise e comentário das circunstâncias e fortuna desta trajetória no plano da investigação etnográfica mais ambiciosa, conforme levada a cabo no campo da cibercultura, durante o período que estamos estudando. Em todos eles, parte a autora da premissa de que o computador é a matriz material de certas ideias grupais e, ainda, a de que o estudo e o entendimento da relação entre as pessoas e essas ideias exigem um estudo da subcultura em que elas se inserem e ajudam a criar em cima daquele objeto. A cosmologia ou sistema de crenças e conhecimentos que fornece coerência e esquemas de ação para elas lidarem com aquelas máquinas e, assim, se relacionarem com seus semelhantes remete à elaboração social e emprego seletivo de certas ideias, não só aos equipamentos que lhes servem de referência.

*Os significados da computação para o indivíduo são modelados pelo grupo, que enfatiza e mitologiza determinadas maneiras de se relacionar com o computador (por exemplo, o fanático e a ideia de triunfo, o aficionado e a ideia de transparência) (Turkle, 1984, p. 315).*

Quando se analisa as comunidades formadoras de uma cibercultura, é preciso levar em conta seu marco social, seus ritos de iniciação, sua função econômica, mas, sobretudo, no caso da autora, as metáforas e imagens com que as pessoas criam uma forma de estruturar e significar suas vidas e suas relações humanas. Desde essa perspectiva, a autora chega à conclusão de que o notável em relação à cibercultura é o aparecimento de uma crença cujo centro ou ator central é uma máquina, o computador, ou outro dispositivo informático. A construção social que lhe subjaz se caracteriza não apenas pela mediação com certos objetos, mas pelo fato de esses objetos serem o foco ou eixo do processo.

Os computadores são matriz de uma cibercultura na medida em que, seguindo o exemplo de outros artefatos tecnológicos, como carros e televisores, elevam o fenômeno a uma nova intensidade e lhe imprimem novo formato. “O computador, devido à sua capacidade de interação, a seu caráter animado (o fato de que fala, joga, ganha, sabe de coisas) e as possibilidades que oferece para trabalhar questões de domínio e destreza, efetivamente, se incorpora ao desenvolvimento cognitivo e afetivo [do indivíduo]” (Turkle, 1984, p. 317).

Turkle observa que muitas pessoas o tratam como uma pura e simples ferramenta, que o empregam de forma instrumental, mas muitas outras elaboram sua relação com ele para, com base nisso, estruturar seu modo de pensar sobre si e sobre os outros, de acordo com sua idade e o mundo social em que elas e as máquinas se encontram. Em *The second self* (1984), a pesquisa serviu para a elaboração de três categorias sociológicas, no seu tempo, postas em circulação. As chaves conceituais para mapear o modo como as pessoas pensaram sua relação com os recursos informáticos seriam: a metafísica, para os especialistas em inteligência artificial, a identidade, para os consumidores curiosos e a destreza, para os fanáticos (subcultura hacker).

Os primeiros simpatizam com a ideia de que a inteligência artificial pode nos ensinar a respeito da inteligência humana e de que aquela talvez seja uma forma essencial para explicar esta última. O eu pode ser entendido como um programa que comanda a máquina que seria o corpo; via a exploração de suas potencialidades, é possível saber mais a respeito de nossa natureza como animais racionais (Turkle, 1984, p. 296).

Os fanáticos fazem do emprego dos computadores um fim em si mesmo, cuja recompensa se encontra na capacidade de manipular e explorar a máquina, provar a si mesmos como virtuosos de uma nova casta ou

elite intelectual. Jovens em sua maioria, eles competem para saber quem tem mais destreza e pelo “desejo de perfeição, centrado no controle sobre as coisas” (Turkle, 1984, p. 201).

Os consumidores curiosos ou informatas amadores são, enfim, todos aqueles que não aceitam a transformação em caixa preta, artefato cuja estrutura interna pode ser ignorada em favor do seu uso pragmático, como acabará ocorrendo a partir da popularização da internet, depois de 1993/1995. Para eles, o computador deve se tornar transparente e inteligível, em vez de ser apenas consumido (Turkle, 1984, p. 188-190).

Turkle parte, nesta etapa, da tese segundo a qual os computadores servem para pensarmos (nossa condição mundana), chegando à conclusão de que esses aparatos ensinam entre os usuários a projeção de um outro eu, variável de acordo com o contexto em que eles se tornam utilizáveis. Em *Life on the screen* (1995), em vez, a pesquisadora investiga como a mídia digital interativa nos permite viver vidas paralelas a que temos no cotidiano, flanando pelo ciberespaço. A conclusão era a de que havia ali um espaço de flexibilização libertária da personalidade, a chance de experimentarmos com muito segurança as potencialidades de nosso eu, interagindo com a subjetividade de outros indivíduos e comunidades.

A autora observa que a cibercultura é o cenário de uma mudança na maneira como criamos e conduzimos nossa identidade como pessoas. O fenômeno se insere “na história da erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo, que ocorre tanto nos campos da investigação científica de ponta, quanto nos modelos da vida cotidiana” (Turkle, 1995, p. 16).

Para ela, os propagandistas das virtudes políticas e sociais das novas tecnologias caem em exagero igual aos que contestam seus efeitos positivos. Os partidários de uma e outra tese oferecem relatos equivocados, que colidem com a experiência vivida pelos usuários que ela entrevistou. A pesquisa revela que o ciberespaço é valioso como lugar em que se pode reconhecer e explorar as várias dimensões e tendências nosso eu, senão de nossas divisões e diversidade interiores.

*As possibilidades inerentes à virtualidade, por outro lado, podem proporcionar a algumas pessoas a desculpa para serem irresponsáveis, a se expressar criativamente de modo que, noutro contexto, seriam reprimidas (Turkle, 1995, p. 319).*

Destarte, prossegue a autora, a vida virtual, cada vez mais inevitável, não deve ser tratada como vida alternativa, mas antes como espaço de eventual crescimento e aprendizado, sob pena de ela vir a mutilar nossa existência. Estamos entrando em uma época de transição, marcada por tensões, reações e oportunidades, cujo destino será decidido de acordo com a nossa capacidade de explorar consciente e responsabilmente o ciberespaço e, assim, empregarmos as experiências virtuais para promover o crescimento integral da personalidade (Turkle, 1995, p. 338).

Na conclusão de sua trilogia, a autora, contudo, verifica que a expansão da cibercultura tem sido concomitante ao surgimento de geração para qual o contato virtual é preferível à experiência concreta. O romance que se estabeleceu entre nós e a mídia digital está fazendo com que evitemos os demais, por conterem menos riscos e perigo de desapontamento (Turkle, 2011, p. xii). O futuro sinaliza para um mundo em que a interação via máquina, senão apenas com esta última, se revela mais gratificante em comparação com a que temos em presença de nossos semelhantes. O contato com um número sempre crescente de outros, mas cada vez mais rápido, efêmero e superficial, viabilizado pela mídia digital interativa, permite às pessoas se sentirem juntas e seguras, embora realmente estejam sozinhas e, eventualmente, fragilizadas, projetando em estágio mais avançado do que foi diagnosticado como um dos principais males a serem superados na velha mídia e sua cultura de massas.

*[No mundo online] as próprias performances colocam você no centro de uma nova comunidade, com os melhores amigos virtuais e uma sensação de pertencimento. Não é incomum para as pessoas se sentirem mais confortáveis em um lugar irreal do que no real, porque elas sentem que, na simulação, elas revelam seu melhor e talvez mais verdadeiro eu (Turkle, 2011, p. 212).*

Conforme a tecnologia nos oferece sucedâneos para nos conectarmos com os outros sem ter contato direto com eles, agora que ela nos oferece robôs e todo um mundo de máquinas mediadoras de relacionamentos baseados em mecanismos interligados em redes, ocorre que estamos nos modificando. Por meio das redes sociais e de sistemas de troca de mensagens, a mídia digital interativa redesenha as fronteiras entre a solidão e a intimidade, entre a esfera virtual e a vida cotidiana. Agrilhoados à tecnologia, nos sentimos, ora em posse de uma vida social realizada, ora curiosamente isolados, ainda que em cumplicidade com uma multiplicidade de estranhos. Estamos nos re-

criando como personagens *online* e, assim, nos atribuindo novos corpos, lares, empregos e romances, embora em meio a tais comunidades virtuais, de súbito, possamos nos sentir totalmente sozinhos.

*Desfrutamos da conexão permanente, mas raramente temos toda a atenção do outro. Podemos ter audiência instantânea, mas nivelamos por baixo o que temos a dizer uns aos outros. Gostamos de saber que a rede nos conhece, mas isso só é possível porque comprometemos nossa privacidade. Espalhamos migalhas de pão eletrônico, que podem ser exploradas política e comercialmente. Temos muitos novos encontros, mas tendemos a vê-los como tentativas, a serem postas à espera, se outras melhores aparecem, ou nem isso, porque nós estamos predispostos a lhes responder positivamente simplesmente por serem novas (Turkle, 2011, p. 280).*

Na cibercultura, os relacionamentos estão se reduzindo a conexões, o princípio do contato virtual saiu do ambiente de trabalho e passou a ocupar o terreno da vida privada e suas expressões cotidianas. As pessoas seguem usando seus aparatos de comunicação inclusive nos intervalos da vida (corrida de táxi, por exemplo) e em situações de comunicação presencial (durante uma palestra ou conferência, por exemplo). Nesses casos, existe o compartilhamento de um mesmo espaço objetivo, mas cada pessoa fica no seu aparelho privado, preferindo manter contato com as outras via *online*.

Em *Life on the screen* (1995), a autora chegou a pensar que a criação de avatares virtuais poderia ser um meio de explorar o próprio eu e, até mesmo, inventar ou acrescentar novas qualidades à personalidade. Agora, a conclusão é a de que, em excesso, que ela não sabe como seria contido, pode levar as pessoas à frustração com os contatos imediatos e, mesmo, ao desgosto com seu eu cotidiano. Os perfis que encontramos ou elaboramos nos espaço virtuais nos agradam mais do que os reais, as interações ligeiras e superficiais com um grande número estão se tornando mais atraentes do que as reuniões e encontros mais densos e profundos com um pequeno número. “As pessoas nos desapontam; os robôs, alguns já creem, não o farão” (Turkle, 2011, p. 10).

“Estamos passando a nos ligar à existência pela [e para] a tecnologia” (Turkle, 2011, p. 16) e, por isso, nos angustiamos quando nos faltam os meios de comunicação: sem eles, desponta um novo mal-estar na cultura, o de se estar desconectado, pelo fato de havermos perdido acesso às redes e aos aparatos em que, cada vez mais, se

sustenta nossa subjetividade. O ciberintimismo é assombrado pelo fantasma da ciber-solidão, em um mundo no qual as pessoas estão optando por viver em companhia das máquinas, em vez de interagir imediatamente com seus semelhantes.

A cibercultura é, portanto, sinal de que as pessoas preferem a simplificação dos relacionamentos e a redução de sua complexidade, a se envolverem nas inevitáveis complicações da vida cotidiana. Por meio da nova mídia, elas estão abrindo mão da habilidade que consiste em aprender a negociar com os outros em meio a situações abertas, densas e desafiadoras. Agora, a perda de contato imediato com outros está deixando de ser entendida como alienação para se tornar motivo de alívio, senão um fato propriamente desejado pela consciência. A perda de afeto ou crescente desgosto em relação às pessoas é compensado por uma crescente intimidade com as máquinas, dos celulares, tamagochis e laptops, até os robôs e bonecas sexuais, com os quais muitos já têm vida matrimonial atualmente (cf. Levy, 2007).

Para a autora, a razão para as pessoas, por exemplo, preferirem tuitar com dezenas de outras, a travarem contato imediato, ou afirmarem o quanto é aborrecido conversar durante o almoço, em comparação com se manter ligado e interagindo via serviços e sites de relacionamento, reside no fato de a nova mídia responder ao nosso crescente temor em travar contato direto e não controlado. O sentimento de vulnerabilidade individual e o medo de se envolver em relações íntimas, que ela não explica de onde provêm, limitando-se a sugerir sua dependência ao narcisismo vigente em nossa época e à acumulação de máquinas em nosso redor, estão na raiz de uma cibercultura em que já se pode entrever a chegada de um momento em que os robôs e outras máquinas talvez nos dispensem de manter a própria sociabilidade tradicional.

Turkle revela-se, assim, responsável por um programa de pesquisa que, rejeitando a ideia de que os computadores são meros instrumentos, visa saber “como eles estão mudando as pessoas”. O propósito não é saber o que eles fazem por nós em sentido técnico e pragmático, mas como eles nos levam a refazer nossas crenças. Para ela, as pessoas usam essas máquinas para pensar sobre si e os outros, “somos moldados por nossos utensílios”, e os computadores estão fazendo isso, promovendo uma cibercultura. O fato é que, cada vez mais intolerantes com a companhia de nosso semelhante, estamos nos viciando, não à tecnologia, mas “aos hábitos mentais que a tecnologia nos permite pôr em prática” (Turkle, 2011, p. 288).

Para ela, a civilização maquinística nos isola e leva ao estranhamento uns com os outros, enfraquece nossas capacidades relacionais concretas, mas em um mesmo movimento providencia recursos que engendram um simulacro de intimidade. A cibercultura seria, portanto, palco do surgimento de uma intimidade com a máquina, abstrata e tipicamente solipsística, em que ao progresso das conexões corresponde uma crescente solidão objetiva; ao avanço de uma sociabilidade espectral, um estado de isolamento coletivo cotidiano. A comunicação à distância se tornou preferível à conversão direta e imediata, com os novos meios nos amarramos cada vez mais a outros, todavia sem nos comprometermos e nos revelarmos integralmente. “As conexões digitais e os robôs sociáveis nos oferecerem a ilusão do companheirismo, sem as demandas da amizade” (Turkle, 2011, p. 1).

Em *The second self*, recapitulando, Turkle mostra que a máquina está fazendo com que passemos a pensar em termos radicalmente novos o próprio pensar humano. Aparece com a informática a crença de que a mente é uma máquina, um processo que introduz a filosofia na vida cotidiana. *Life on the screen* avança a pesquisa demonstrando como o ciberespaço criado por aquela tecnologia permite às pessoas fazerem exercícios e experimentações com sua identidade junto com outras. A cibercultura é vista como um espaço libertário em que as pessoas comuns podem adquirir novas competências relacionais e desenvolver seu autocohecimento. *Alone together*, enfim, conclui negativamente seu projeto de etnografia *on e off-line*, postulando, em chave de crítica cultural, que estamos optando por viver com as máquinas, em detrimento do relacionamento concreto com nossos semelhantes. Resumindo anos de pesquisa e reflexão, a autora conclui que “acabamos nos conectando como nunca antes, mas parece que estamos tendo prejuízo [como seres humanos] com este processo” (Turkle, 2011, p. 293).

## Antropologia do ciberespaço e crítica cultural

Conforme vimos de início, os estudos de etnografia do ciberespaço tendem a se distribuir em dois grupos: o dos autores que o entendem com um artefato, cujo sentido depende dos que o criam em certo contexto objetivo, e o dos autores que o entendem como um cenário, cuja

dinâmica social importa enquanto mundo virtual criado pela tecnologia informática. Sherry Turkle elaborou obra que, neste contexto, pode ser considerada exemplar para a análise, se levarmos em conta que seu percurso passa, grosso modo, por essas faixas de trabalho, para ir além, em seu último movimento.

O primeiro passo explorou as circunstâncias em que os computadores são apropriados pelos usuários de distintas proveniências, para reestruturar sua maneira de pensarem sua própria condição como sujeitos sociais e humanos. O segundo, embora tenha mantido a observância a uma abordagem de fundo externalista, revelou como sua conexão em rede e conversão em meio de comunicação estaria abalando a crença no sujeito da consciência moderno e estimulando a experimentação e flexibilização da identidade que, segundo a autora e outros, seria um dos sinais de nossa pós-modernidade (cf. Wood e Zucher, 1988; Lifton, 1993).

Curiosamente, o terceiro e último combinam as duas abordagens em chave de crítica cultural, sinalizando, cremos, o quanto é desafiador, mesmo para a boa praticante da etnografia, manter o distanciamento moral e político diante do seu tema de estudo, quando este tão próximo e presente está em seu cotidiano como sujeito social.

Turkle partira, no início de sua pesquisa, da premissa etnográfica de que os sujeitos sociais modelam sua relação com os instrumentos, e que as pessoas significam os computadores, para concluir, no fim, com o veredito crítico cultural de que, em vez disso, “somos moldados por nossos utensílios” e “os computadores estão mudando as pessoas” (2011, p. x). Diante disso, ressalva a autora que, em seu estudo, ela pretende evitar as narrativas triunfalistas tanto quanto o negativismo em relação às formas cotidianas de expansão das novas tecnologias de informação, não deseja louvar nem condenar a robótica e à mídia digital interativa. Porém, seu realismo tecnológico ou otimismo cauteloso, para usar seus termos, se esgota na exortação a pormos aquelas formas em seu lugar, isto é, em um plano menor do que o humano imediato, sem que se saiba como e de onde sairão as pessoas capazes de realizar tal tarefa.

Pode-se perfeitamente dispensar a lembrança dos estudos de Bruno Latour, para reconhecer que os objetos não humanos têm poder de agência e que, assim, os sujeitos sociais sempre se encontram condicionados em seu processo de ação por fatores que escapam ao seu controle e arbítrio. Por mais que o advento das máquinas de terceira geração, cibernéticas, sinalize uma vida social cada vez mais automatizada no futuro, esse truismo sociológico, por outro lado, não servir de licença para ignorar o fato de que essa circunstância genérica varia conforme a época

e que, se há muitas agências no mundo histórico, apenas a nós toca a capacidade (sempre limitada) de sermos (em parte) sujeitos de nosso destino.

Com relação a Turkle, isso significa dizer que, mesmo quando somos influenciados por nossos utensílios computadorizados, subsiste, do ponto de vista teórico, o primado do sujeito, já que aqueles são construídos, programados e operados, arquitetados para funcionar e serem usados por certos atores sociais, em condições históricas determinadas. O entorno informático no qual nos vamos prendendo, às vezes positivamente, é fruto de um processo histórico decerto não planejado, mas em que interveio centralmente não um racionalismo tecnológico, mas antes as forças da ação econômica desencadeadas pelas relações sociais de tipo capitalista.

Conforme notam Adorno e Horkheimer (1985 [1947], p. 206-207), o progresso econômico por elas trazido literalmente vai separando as pessoas, ao impor o primado da competição individual no mercado, primeiro em suas condições de trabalho e, mais tarde e aos poucos, em todas as demais ordens de existência. Aos seres humanos entregues a este paulatino isolamento não parece estar restando tipicamente, depois de tanto tempo, senão manter-se em contato com os aparatos técnicos capazes de ajudá-los a se reproduzir como sujeitos e de manter a sociabilidade requerida pelo sistema, desde o rádio e a televisão, até a internet e as redes sociais.

Portador de déficit sociológico do ponto de vista teórico do conjunto, o percurso da autora em foco também nos parece problemático no tocante à crítica cultural com que ele se dá por concluído. Turkle defende que a presença de um desejo de se relacionar com a máquina, em vez das pessoas de carne e osso, é sinal da perda de sua capacidade em se relacionar com seu semelhante, de profundos problemas éticos e emocionais, como o temor de estar com outro e a fuga ao princípio da realidade, abrindo polêmica com pensadores tecnófilos que a propagandeiam, como David Levy (cf. Turkle, 2011, p. 6-7; Levy, 2007).

Porém, podemos nos perguntar se é sempre assim ou, necessariamente, se a migração para o mundo virtual, sempre relativa em termos objetivos, mas, poderíamos concordar, tendencial para boa parte da humanidade, seria apenas sinal do nosso desejo de fuga da realidade e temor ao contato imediato com nossos semelhantes. A humanidade, sim, parece estar começando a se reorientar historicamente, fazendo uma opção de investimento pela sociabilidade maquinística: mas terá essa de ser pior do que a antes conhecida?

As redes sociais e ambientes virtuais, hoje já como os robôs que, segundo tudo indica, nos aguardam no futuro, oferecem às pessoas via de escape necessariamente mais pobres ou eventualmente prejudiciais do que a que, até pouco tempo, lhe ofereciam as revistas ilustradas e os programas de televisão, para não falar das conversas com a vizinhança e as experiências com suas redes de amizades territoriais?

O êxodo para o mundo maquinístico que a nova mídia digital e a parafernália tecnológica em desenvolvimento promove não deveria ser encarado linearmente como negativo, por mais que alguns a ele integrados nos deem indícios disso. O processo está inscrito nas condições de nossa atual civilização e, se prospera, é porque produz alguma forma de recompensa ou gratificação para os seus sujeitos, ainda que essas sejam discutíveis do ponto de vista do seu estudioso.

Para aqueles, as vantagens e benefícios são evidentes, embora raramente, podemos hipotetizar, as eventuais perdas e danos sejam levadas em conta ou pensadas conscientemente. A relação humana concreta, enriquecedora e criativa, sempre foi privilégio de uns poucos, por mais que os tempos modernos tenham sonhado com sua democratização. A cibercultura, podemos esperar, não vai, necessariamente, acabar com ela, em um mundo cada vez mais pluralizado, senão estilizado em termos subjetivos.

Talvez o temor de estar com os outros imediatamente não seja, na maioria e no final das contas, um temor, mas a opção por um modo de vida melhor nas condições objetivas em que a história os enfiou; quiçá a fuga da realidade, em vez de prejuízo, não seja em meio a tanto, nesta história, uma forma de dispor dos prazeres que aquele princípio não lhes proporcionou e nem lhes proporcionaria, sem sacrifícios que as pessoas não querem e, agora, nem podem fazer.

Sempre foram poucas as pessoas que, excetuado o trabalho sério e controlado, não estavam, em regra, num lugar sem estar, ao mesmo tempo e vagamente, com a cabeça noutro; sempre foi minoritário o número de pessoas capazes de experimentar e desfrutar da própria vida conforme os padrões de excelência de sua própria época. Mas por isso mesmo, agora, estando mais separadas das demais, sobretudo em seu tempo de consumo, elas, ainda que alienadas concretamente, talvez seja o caso de elas virem a desfrutá-la melhor, pelo menos, até que não surjam movimentos de insatisfação.

Suscitar todas estas reflexões, partindo da prática de pesquisa etnográfica, é um dos méritos dos estudos de Turkle, cuja obtenção, todavia, só é viabilizada introdu-

zindo na etnografia do ciberespaço, ainda que problematizadamente, questões de crítica cultural que os textos programáticos da década de 1990, conforme exemplificados no início deste artigo, não cogitaram e nós, fechando seu relato, julgamos relevantes, se bem encaminhadas, para levar adiante o trabalho daquele tipo de pesquisa sobre a cibercultura neste início de século 21.

## Referências

- ADORNO, T.; HORKEHIMER, M. 1985. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro, Zahar, 254 p.
- BAYM, N. 2010. *Personal connections in the digital age*. Londres, Polity, 196 p.
- ESCOBAR, A. 2000. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. In: D. BELL; B. KENNEDY (orgs.), *The cyberculture reader*. Londres, Routledge, p. 56-76.
- GUILLAUME, M. 1989. *La contagion des passions*. Paris, Plon, 220 p.
- HAKKEN, D. 1999. *Cyborg@cyberspace*. Nova York, Routledge, 272 p.
- HARAWAY, D. 2000. A cyborg manifesto. In: D. BELL; B. KENNEDY (orgs.), *The cyberculture reader*. Londres, Routledge, p. 291-324.
- HINE, C. 2000. *Virtual ethnography*. Londres, Sage, 192 p.
- LATOURE, B. 2001. Morale et technique. *Re-seaux*, 100:39-58.
- LEVY, D. 2007. *Love and sex with robots*. Nova York, Harper, 334 p.
- LIFTON, R. 1993. *The protean self*. Nova York, Basic Books, 272 p.
- MARKHAM, A. 1998. *Life on line*. Walnut Creek, Altamira, 248 p.
- TURKLE, S. 1984. *El segundo yo*. Buenos Aires, Galápagos, 349 p.
- TURKLE, S. 1995. *La vida en la pantalla*. Barcelona, Paidós, 414 p.
- TURKLE, S. 2011. *Alone together*. Nova York, Basic Books, 384 p.
- WOOD, M.; ZURCHER, L. 1988. *The development of a post-modern self*. Nova York, Greenwood, 187 p.

Submetido: 09/09/2011

Aceito: 10/11/2011