

Informação não é conhecimento: teorizando a economia política da virtualidade¹

Marcus Breen²

A teoria da causalidade desempenha papel fundamental nas discussões sobre conhecimento no contexto virtual. Do ponto de vista dos estudos culturais, sugere que a fragmentação do conhecimento racional no mundo pós-moderno produziu ênfase na informação, ignorando sua história. Têm-se produzido lacunas do conhecimento que necessitam de consideração criteriosa por parte das pessoas e instituições que defendem o uso das tecnologias virtuais. A virtualidade é quase uma política de conveniência na qual o conhecimento contemporâneo caracteriza-se por duas formas de ação: matemática e 'marketing'. Argumenta que o capitalismo contemporâneo se adapta melhor a esse tipo de conhecimento. Defende que outras formas de conceituação dos relacionamentos causais entre informação e conhecimento são necessárias no mundo virtual.

Palavras-chave: Tecnologia – Conhecimento, Conhecimento – Tecnologia

Recebido em 09/04/2001 - Aceito para publicação em: 28/04/2001.

Introdução

Existe, no Reino Unido, um acadêmico calvo, de presença séria e com interesse quase que fetichista nas coisas do passado. A fotografia de Christopher Norris na orelha do livro *Espinosa e as origens da teoria crítica moderna*, mostra-o perscrutando a lente de um aparelho no conforto da biblioteca. Sua aparência não é exatamente convidativa, apesar de que a luz que irradia de sua testa proeminente sugira tratar-se de um acadêmico a ser levado a sério. Realmente ele o é. Descontraído com sua gravata solta ao redor do pescoço, seu trabalho revisita as elaboradas estruturas intelectuais associadas aos últimos dias do modernismo, antes que a precipitação radioativa do pós-modernismo tornasse problemático o moderno, antes que o desfile de idéias explosivas e de tecnologias do pós-modernismo empurrasse essa abordagem iluminista para o fundo do discurso contemporâneo. Norris oferece *insights* sobre o estado atual da teoria, especialmente como o título do texto de 1991 sugere: o projeto iluminista do conhecimento tem sido limitado pelo pós-modernismo a tal extensão que a sobrevivência do próprio conhecimento pode ser questionada. Essa proposição é difícil de se assimilar nas versões *desktop* do conhecimento computadorizado que media a vida diária de uma grande quantidade de pessoas. Contudo, a redução do quociente - ou o esvaziamento do conteúdo do conhecimento - é questionada por Norris no seu resgate da filosofia clássica, como concebida na tradição das construções racionais da realidade.

¹ Traduzido do *Journal of Computer Mediated Communication*, v.3, n.1, Dec. 1997. (<http://www.ascusc.org/jcmc>)¹ por Katia Thomaz, mestranda do PPGCI/ECI/UFMG e Isis Paim, Professora da Escola de Ciência da Informação da UFMG. Revisão: Dra. Rosa Maria Quadros Nehmy, Professora da Escola de Medicina da UFMG.

² Professor do Department of Communication Studies, University of North Carolina, Chapel Hill, NC.



Norris reporta-se à tradição da teoria crítica, proposta de forma mais profunda por Espinosa e até certo ponto revisitada pela tradição da crítica germânica da escola de Frankfurt (um ponto que não irei elaborar aqui). Norris desafia o esvaziamento do conhecimento no pós-modernismo. Estabelece uma série de estratégias preferenciais para visitar o projeto iluminista, começando pela *causalidade estrutural* (NORRIS, 1991). Cunhado por Louis Althusser, o termo evoca a *autonomia relativa* da ordem das relações entre as instâncias econômica, cultural, social e científica. Essas relações, diz Althusser (e Norris), necessitam ser destacadas e enfocadas de maneira que a *ordem das relações causais* ou a lógica de suas contingências históricas possam ser reconhecidas. E a dificuldade está no *conhecimento*. Norris defende a *estratégia* da crítica intelectual da *inteligência racional* como meio de abrir as portas ao conhecimento, o qual decorre de um *processo de crítica racional* que, por sua vez, é uma extensão de nossa experiência (1991). Desejo partir desse ponto para argumentar que a percepção da teoria da causalidade pode trazer contribuição significativa para a compreensão dos desenvolvimentos no mundo virtual e acrescentar qualidade aos debates sobre virtualidade e teoria (ESS, 1994). Desejo, também, sugerir que o esvaziamento do conhecimento que emergiu da celebração da hiperrealidade pós-moderna pode ser abordado através da consideração dos caminhos pelos quais a teoria da causalidade opera para ligar informação a conhecimento.

Política da conveniência

Aqueles de nós em posição de responsabilidade, pesquisando, ensinando, produzindo, comercializando ou promovendo o mundo virtual da comunicação digital, poderíamos utilizar uma crítica da economia política para mostrar nosso comprometimento com o objeto de nossa afeição. Nem sempre é tarefa fácil de se realizar. Especialmente o trabalho acadêmico, pressupõe uma relação entre nós e o material que *empregamos* na nossa profissão. Embora possamos, de forma abstrata, manter distância de algumas questões, a competição no mercado de trabalho tende a nos forçar a abandonar a crítica, passando a defender o material que temos obrigação de criticar. A moda dita nossos gostos enquanto que o mercado de trabalho da tecnologia, recentemente mobilizado, dirige nossas profissões. Aquelas que teriam sido as pedras fundamentais do conhecimento na sociedade foram dispersadas pela disseminação na diáspora transformativa de mudança mediada pelos meios de comunicação de massa.

Afastada da certeza da história, a tecnologia parece ter somente reforçado a crise do conhecimento, produzindo, por sua vez, desconexão com a racionalidade (CONNEL, 1997). Nesse território instável do conhecimento esmaecente, a sensação de que existe uma causalidade parece estranhamente vazia. A informação é utilitária ao *extremo*, contrariando as propostas modernistas sobre a origem das coisas. Esse esvaziamento do conhecimento está associado à ausência de uma crítica estruturada, produzindo profunda confusão nos discursos superficiais sobre informação (ROZAK, 1994). Em outras palavras, à medida que a informação se move rapidamente através da superfície de nossas vidas diárias, seria de se esperar que sua desarticulação com relação ao conhecimento produzisse uma crise. Surpreendentemente, esse não parece ser o caso, uma vez que a natureza contraditória das tecnologias emergentes produz

um movimento que oscila entre o apelo da informação enquanto recurso para a reconstrução momentânea da sociedade contemporânea e a desconstrução das relações conhecidas. As novas formações econômicas, sociais e culturais resultantes são fatos aos quais poucas pessoas se sentem capazes de reagir de forma confiável e crítica. Somos encorajados a não estragar a festa, desafiando a crise do conhecimento modernista.

Em nenhum outro lugar esse fato torna-se mais evidente do que no consumismo. Tudo o que queremos está disponível aqui e agora (de maneira crescente no formato digital imaterial) e, portanto, qualquer consideração sobre causa (para não mencionar o efeito) seria uma inconveniência. A efetivação dessa política de conveniência é manifestação específica do capitalismo contemporâneo. Como irei argumentar mais tarde, a experiência contemporânea foi construída pela velocidade combinada com consumo acrítico. Em outras palavras, os consumidores são encorajados a se relacionarem com produtos digitais (e outros) com pouca ou nenhuma preocupação sobre a origem desses produtos, os danos que a sua fabricação possam ter causado ou as implicações de seu uso. Nossa experiência diária é removida da história que provoca perguntas. O dia-a-dia do capitalismo contemporâneo não nos encoraja a teorizar nossa subjetividade, o que problematizaria a vida. Esse fenômeno torna-se bastante claro quando estamos raciocinando sobre o mundo não-digital: dirigir carros é uma atividade poluente; apesar disso continuamos a dirigir, principalmente porque precisamos dirigir, apesar das conseqüências ambientais. Por outro lado, o deslocamento para o consumo digital remove o problema de se respirarem grandes quantidades de dióxido de carbono do ar. Utilizar o computador parece inócuo, inofensivo e, relativamente, passivo em comparação com o ato de dirigir um automóvel poluente. No entanto, a questão reside precisamente nessa dissociação da realidade incorporada na virtualidade. Essa dissociação da realidade é parte do contínuo observado na desconexão com a racionalidade, na qual a causalidade se evapora, uma vez que os elos na cadeia da história não mais nos relacionam ao sentido de quem somos e ao que somos, ou de onde viemos.

As elites com as quais nos socializamos e das quais participamos não estão preocupadas com tais detalhes, mas com o avanço, cada vez maior, no domínio digital que nós e eles defendemos. Nesse domínio digital, recentemente valorizado, as questões que surgem das formas ocidentais tradicionais de racionalidade têm sido reduzidas a duas modalidades de ação: matemática e *marketing*. O imediatismo da *ciência*, associado a esses dois campos de ação, é mais comportamental do que racional, como evidenciado, por exemplo, pelos *insights* de FRED MOODY (1995) sobre o desenvolvimento de *software* pela *Microsoft*. MOODY mostrou como os executivos da empresa selecionam novos programadores, sugerindo que a solução de problemas de código de computador seja um jogo prático de matemática. Ele deve resolver as dificuldades singulares de hipóteses de conhecimento específico, que se impõem nas fórmulas que operam a linguagem digital baseada em matemática. No entanto, essa *linguagem* é uma forma bem definida de conhecimento que, em alguns aspectos, é uma metáfora para a vaidade com a qual os informatas exibem seu conhecimento na companhia de leigos. É como se nós todos nos regozijássemos com a glória de nossos colegas letrados em matemática das ciências da computação. Ironicamente, os leigos confiam na causalidade dissociada, da mesma forma que a



aplicação em nível mais elevado da *expertise* em computação é implementada por aqueles que usam os teclados sem conhecer os fundamentos de seu funcionamento. Os usuários de computador, não matemáticos, estão confiantes em endossar o que quer que lhes seja oferecido. De forma abrangente, não temos ligação racional ou causal com os códigos de matemática atrás das telas, mas os confiamos aos sábios cientistas da computação. Isso não é nada novo. Desde que a divisão de trabalho acompanhou a Revolução Industrial, essa alienação tem sido típica das relações sociais. O deslocamento que ocorreu com a matemática computacional consiste no retorno à confiança nas forças invisíveis do conhecimento das atividades produtivas básicas.

A segunda ação racional é o *marketing*, que tem o objetivo de unir produtores a consumidores através da celebração da matemática. Escondido dentro dos computadores, o código carrega poder considerável: o poder da habilidade mística da matemática para ampliar a experiência e solucionar problemas. Os profissionais de *marketing* (juntamente com o pessoal criativo que desenvolve *interface* para os usuários) dizem aos consumidores para confiar na nova tecnologia. Num retorno elíptico à política de conveniência, a mensagem é que o código oculto da matemática computacional melhorará nossas vidas, tornando-as mais fáceis e superiores. O *marketing* seduz todos os defensores do virtual com sua esperteza, construindo a história da tecnologia, reinventando, constantemente, a história do progresso. Ele enquadra a história numa moldura teleológica para uso diário. O *marketing* e sua articulação com a matemática confortam-nos com a narrativa sobre o progresso racionalmente antecipado da sociedade contemporânea. À medida que cada nova aplicação se revela numa explosão de entusiasmo até o próximo grande evento, os defensores da tecnologia e seus consumidores reconhecem seu débito com a história do progresso tecnológico. É difícil saber onde essa sensibilidade está fundada. Entretanto, não há motivo para debater o fato de que a cada novo desenvolvimento, o poder de realização matemática é reforçado, uma vez que as premissas dos profissionais do *marketing* são aceitas e facilmente absorvidas. A observação de Moody sobre a *Microsoft*, recontada em *I sing the body electronic*, detalha a relação entre a matemática e o *marketing*. Enquanto os desafios das novas tecnologias são resolvidos pelo cálculo digital, a implementação dessa ação produz (como produziu) reação igual e oposta nos especialistas de mercado. Além do mais, na visão de MOODY, a especialidade de Bill Gates está no *marketing*: no conhecimento de que os detalhes do *marketing* e da distribuição, racionalmente manipulados e controlados, constituem a chave para o sucesso dos programas matemáticos. Gates é a fonte do conhecimento: ele conhece os computadores e conhece o mercado. Fetiche similar tem aparecido, recentemente, com o retorno de Steve Jobs na *Apple Computing*. Aqui, também, temos a base do conhecimento computacional perfeitamente combinada com a retomada da *Apple* no mercado. Sem dúvida, é conveniente que esses novos mediadores facilitem a transição da forma matemática da racionalidade para a forma de *marketing*.

Meu argumento é que uma economia política do virtual, em todas as suas manifestações, deverá mover-se para além das limitadas perspectivas, geradas por esses dois modos de ação. Uma resposta possível é a busca de reformulação de outros elementos da modernidade como parte do projeto iluminista, evocando assim a

teoria da causalidade como meio de preencher os espaços criados pela conexão dominante matemática-*marketing*.

Tal projeto é mais do que um cabide de termos e abordagens dentro da pós-modernidade (O’SULLIVAN e HARTLEY et al., 1994). O projeto do conhecimento vive e respira porque esse pacote específico iluminista constrói significado de forma consciente e racional. A *racionalização modernista* não deixa de existir devido ao peso do insucesso aparente do Iluminismo (MORLEY, 1996). Ela caminha para outro nível com sua conhecida história intacta. Por outro lado, o conhecimento inclui uma história de ideologia que é permeada pelo encontro engajado com a experiência humana. Nesse domínio, a história humana assume significado temporal muito real – nós tocamos, vemos, fazemos amor, comemos, dormimos, divertimos. A experiência vivida - e suas fronteiras deslizantes - é um dos componentes da cultura e dos estudos culturais, enquanto é também necessariamente parte do projeto iluminista do conhecimento (FROW e MORRIS, 1993).

Os estudos culturais trabalham, diretamente, sob a racionalidade modernista para examinar o mundo conhecido dos sujeitos viventes num processo estruturado de sentido, no qual as relações são identificadas como entrando e movendo-se num processo de mudança e de determinado significado (GROSSBERG, 1996). Por sua vez, a política é o campo no qual essa estrutura torna seu enunciado mais controvertido, recusando-se a cair sob o peso desse cabide de termos, sobrecarregado, como está, de *bits* e fragmentos de uma sociedade desmembrada. Essas articulações dentro da estrutura da experiência conhecida são o espaço de contestação no qual os estudos culturais tornam-se políticos. Político no sentido em que Norris argumentou: o conhecimento é racional, histórico e debatido dentro da estrutura política de uma luta sobre o significado de mudança na sociedade. Em outras palavras, os estudos culturais levam sua sensibilidade modernista muito a sério, ao reconhecerem as pressões do momento matemática-*marketing*. Os estudos culturais criticam esse momento e seu escopo limitante para ações social e política emergentes. Ao mesmo tempo, os estudos culturais também defendem aqueles aspectos dos campos emergentes de ação que necessitam ser defendidos. Proceder de outro modo seria uma irresponsabilidade do comprometimento dos estudos culturais para com a perspectiva de mudança democrática na sociedade.

Num sentido bastante real, os estudos culturais identificam como os mundos virtuais estão na vanguarda de uma imaginação pública, que é repleta de tentativas de fugir do iluminismo. Essa afirmação é, talvez, melhor compreendida por uma perspectiva mais equilibrada da pós-modernidade na qual, ela própria, debate-se entre os domínios do mundo conhecido de identidades racionais e os mundos incertos da fragmentação.

... um grupo limitado e confiável de identidades coerentes começou a se fragmentar numa série diversificada e instável de identidades concorrentes. A erosão das identidades coletivas, tradicionalmente seguras, tem conduzido à fragmentação crescente das identidades pessoais. ... temos testemunhado o desaparecimento gradual de estruturas de referência tradicionais e altamente valorizadas em termos das quais as pessoas poderiam definir a si mesmas e ao seu lugar na sociedade e, assim, sentirem-se relativamente seguras na sua identidade pessoal e coletiva (STRINATI, 1996, p. 238-239).

A identidade fragmentada da sociedade contemporânea poderia produzir comportamentos condizentes com estratégias de buscar esquivar-se do conhecimento



racional da história. Os estudos culturais teorizam essa busca por identidade como parte de um projeto político de reconstrução de identidade, dentro do campo do conhecimento racional. A virtualidade opera, tanto através da intensificação dessa identidade e suas características *desenfranchized* e descentralizadas, quanto da sua capacidade de troca universal: sua identidade fragmentária (POSTER, 1995). Ambas as posições de identidade são ressaltadas no domínio virtual e ambas podem ser abordadas à luz de teoria derivada da relação entre informação e conhecimento.

Na discussão que se segue, considerarei algumas questões que surgem dos debates entre os defensores da nova ordem global da informação do virtual e os do velho mundo da racionalidade iluminista. Dessa maneira, proporei uma teoria que argumenta que a fuga para a virtualidade esquivou-se do conhecimento, que foi substituído pela informação não-iluminista. É uma economia política derivada do, embora oposta ao, *culto à informação* na qual os fatos informacionais e tecnológicos são antropomorfizados para falar por si mesmos, na qual a informação transforma-se em algo místico (ROSZAK, 1994, p. 105). O resultado necessário é uma economia política que critique a velocidade irracional e a desinformação da virtualidade.

162

Epistemologia tola?

Minha visão dos estudos culturais com relação ao modernismo e ao mundo virtual é que o modernismo não necessita ser um espaço esvaziado, no qual o

pós-modernismo reine supremo, a despeito das sugestões correntes em livros-textos, dizendo que "um pós-modernista descreve e, normalmente, introduz com sucesso rupturas no conhecimento, na cultura e na sociedade, freqüentemente, atacando o moderno e, ao mesmo tempo, identificando-se com aquilo que propagam como novos e 'radicais' discursos e práticas pós-modernas (BEST e KELLNER, 1991, p.30).

Parte dessa radicalização contou com proponentes excessivamente entusiasmados e, até mesmo, ignorantes. Por exemplo, De Landa e seus defensores argumentam que *as ciências humanas são tão acorrentadas por muitas das premissas de seu domínio que são, simplesmente, incapazes de fornecer qualquer contribuição analítica útil, sobre a condição contemporânea* (FEATHERSTONE e BURROWS, 1995, p.14). Tais declarações ousadas que envolvem negações do conhecimento, promovendo em seu lugar simulações do ciberespaço numa *epistemologia* recentemente revigorada, parecem alegremente inconscientes do peso da história dentro de uma filosofia modernista do conhecimento. De fato, muito da teoria associada às celebrações pós-modernas do mundo virtual freqüentemente apresenta celebrações ahistóricas e pobremente concebidas numa busca pela 'nova expertise' (ROSS, 1994). Aqui, as características definidoras da nova ordem do mundo eletrônico constituem um anti-intelectualismo que se traduz na reificação da ordem superior da computação organizacional no mundo digital. Ela atinge seu momento na luz orgásmica ofuscante do prazer americano, no qual o conteúdo perturbador das idéias, - sua natureza e, mesmo, sua essência - pode ser esvaziado por um engajamento mítico com a matemática computacional.

Em alguns aspectos é, precisamente, a natureza celebratória e temporal do prazer que torna tão difícil uma discussão como essa. Esse fato suscita a seguinte questão: se as *expertises* digital e computacional têm a capacidade de transformar os

seres humanos em seres mais humanos, mais satisfeitos, mais excitados, então porque reclamar? O corpo tornou-se um local de reformulação da experiência sensorial, devido aos computadores. As tecnologias potencializam e incentivam a excitação, o argumento se perde. Para reiterar a contradição, a mente e o corpo podem ser construídos como limites das capacidades matemáticas e devem ser desconstruídos e, mesmo, minimizados, para facilitar o iminente apocalipse do temporal. Nesse cenário, o prazer mediado pela tecnologia torna-se o objetivo da sociedade. O pós-humanismo transformar-se-ia numa referência de engajamento com o corpo que transcende os limites existentes como imaginado por autores como Bruce Sterling e bio-futuristas como Stelarc (DERY, 1996). O pós-modernismo prestou-se a esse anti-intelectualismo, algumas vezes desfilando seu vanguardismo como rejeição à história, à qual os intelectuais gostam tanto de retomar. Consequentemente, uma séria lacuna surgiu entre os intelectuais de estudos culturais historicamente instituídos – estudos culturais enquanto projeto político – e os anti-modernistas, ahistóricos, simulacionistas vanguardistas.

Mark DERY tentou algo como uma negociação do quociente de vanguardismo em *Escape velocity* (Velocidade de fuga), notando que a nova tecnologia propagou uma subcultura de provocadores tecnologistas numa tentativa de reconstrução do humanismo a partir do terreno ocupado pela tecnologia (1996). Seus esforços estão de forma crescente no âmago dos debates contemporâneos sobre conceitos anteriormente benignos tais como o liberalismo. Para DERY, o projeto é mais radical do que essa luta simbólica. Refere-se à identificação da velocidade de fuga da tecnologia, na medida em que procura remover a si própria da gravidade da história em direção a uma fase pós-humanista, ao mesmo tempo em que mantém uma aparência real.

As visões pós-humanistas da mente livre, da Terra que diminui até um ponto azul no retrovisor, constituem uma fantasia idealizada do fim dos limites, situada (pelo menos até o momento) num mundo limitado. A decolagem vislumbrada da biologia, da gravidade e do século 20 através da 'borging, morphing, downloading', ou 'launching' de nossas mentes para além de todas as fronteiras é, por si mesma, considerada rápida pela gravidade das realidades sociais e políticas, questões morais e condições ambientais do momento (DERY, 1996, p.315).

As tentativas de fuga, - como no tecno-paganismo, peças executadas pelos *Survival Research Laboratories* (Laboratórios de Pesquisa de Sobrevivência), cibersexo e música industrial - , ainda estão localizadas dentro do senso comum da história humana e daí não podem ser retiradas na sua totalidade. Projetos como esses que brincam com o dilema da virtualidade são necessários para o desafio de intervenção que propõem ao anti-intelectualismo do mundo digital. A sugestão de DERY é de que o conhecimento está fundamentado nas lutas políticas e territoriais acima do sentido da experiência humana. A velocidade de fuga é restringida por tudo, da intervenção ativista à *confusão* grosseira da cultura para conter o tumulto impensado em direção à ciberestupidez. Não se trata de uma reinvenção do luditismo. Pelo contrário, descreve o vanguardismo num projeto histórico de mudança na qual as fronteiras são negociadas de acordo com o mundo conhecido da história. De fato, cada ator em *Escape velocity* brinca com uma descrição histórica ampliada num jogo de DERY para ligar conhecimento, história e ativismo a novas fantasias da tecnologia, que, de outra forma, seriam mal comunicadas. O desaparecimento em direção ao mundo da hipersfera do não racional é, segundo DERY, somente muita hiperestupidez.



Em muitos aspectos a hiperrealidade fornece uma extensão ao fervor pelo comportamento irracional, propagado como progresso. Tal fervor é embasado na fé cega, algo como a chamada messiânica aparentemente experimentada pelas pobres almas que cometeram suicídio em São Diego, e

Uma obsessão com o ciberespaço ou com o espaço exterior freqüentemente indica uma imaginação atrofiada, e não fértil e aberta. Realidades virtuais ou alternativas ou hipotéticas são substitutos pobres e artificiais. São supérfluas enquanto a realidade é saturada de santidade, escreve Hal CROWTHER no semanário independente 'Chapel Hill' (1997, p. 11).

Veja, também, *Heaven's gate: The end?* nessa edição. Enquanto a crítica ao *Heaven's gate* fornece um alvo fácil para todo tipo de comentário, nesse caso confirma que, pelo menos nos EUA, a racionalidade encontra-se ameaçada não somente pela virtualidade mas por tudo aquilo que parece ser um apelo igualmente irracional ao sagrado. É como se as implicações da virtualidade fossem fuga da realidade ou um tipo de espiritualidade ultranacionalista. (Estou certo de que a espiritualidade tem um lugar no mundo racional; justamente onde permanece como uma incógnita). Ao contrário, os conceitos modernistas da organização racional incentivam a noção da causalidade estrutural à qual se chocam os modos digitais dominantes da matemática e do *marketing*.

Consequentemente, a busca pelo sentido causal pode ter aplicação limitada assim como o apelo modernista ao sentido racional não pode ser claramente identificado no caos das forças competitivas e irracionais. Não que isso sugira que a questão possa ser resolvida por um apelo a algum tipo de racionalidade mais elevada (ou hiperracionalidade), a qual pode limitar-se a um grupo fechado de critérios e um regime sistemático de lógica e controle. Pelo contrário, sugere que haja um objetivo envolvido no estabelecimento de valores, conexões e causas, através do apelo a um complexo de construção teórica ao invés da fé cega numa visão única da informação (MANSELL, 1996). Na próxima seção irei sugerir que a fantasia sobre o potencial das comunicações computadorizadas ajuda a reforçar a crença de que a racionalidade seja uma inconveniência.

Fantasilândia

Não é surpresa o fato de que a confusão acerca da racionalidade seja enfatizada pelo virtual, e não resolvida por ele. Nesse contexto, a fusão da informação com o conhecimento ocorreu sob o pretexto da hiperrealidade e das práticas associadas que prometem imediatismo interativo que as tecnologias de comunicação anteriores não podiam oferecer. Antes da onipresença da abordagem do *desktop*, não era possível *clicar* na tela da televisão e receber uma *pizza*: a televisão via web torna esse tipo de ação rotineira. Em tal cenário, a informação tem extraordinário poder em si mesma, derivando sua energia da desvinculação com o conhecimento de produzir a *pizza*. Cartões de crédito oferecem um passo além do conhecimento, oferecendo poder de compra que é desvinculado da necessidade de trabalhar e, ao contrário, associado ao imediatismo dos impulsos consumistas. As estruturas de significado que por sua vez se apoiavam no sentido histórico, podem parecer remotas e, mesmo, irrelevantes no contexto da informação. A informação parece ter tornado obsoletas as definições, na medida em que os usuários são encorajados a se moverem com a velocidade de um

click, transformando os encontros em não mediados por uma crítica causal. Essa leitura pessimista da informação nessa configuração pós-moderna vê o conhecimento como uma inconveniência que impediria a retórica da conveniência. A fantasia da informação é preferida.

Manifestações extraordinárias dessa abordagem pós-moderna têm obtido considerável autoridade. O texto original e bastante inovador de LANDOW, amplamente utilizado nos trabalhos acadêmicos, cita o livro *Writing space (Espaço que escreve)* de BOLTER, 1990: *o que não é natural na escrita torna-se natural na mídia eletrônica e brevemente não será mais necessário falar, porque pode ser mostrado* (LANDOW, 1992, p. 3). É necessário problematizar um enunciado como esse para revelar o entusiasmo pelo alijamento irracional das relações lógicas e causais baseadas na história. Contudo, LANDOW faz sua afirmação como uma síntese da natureza mutante do criticismo textual. Revela algo dos sentimentos utópicos que patrocinam o hipertexto e outros hiper's, incluindo: o colapso das categorias e as falsas propostas sobre a natureza, ou seja, construções sobre o valor (ou a evaporação do valor) da verbalização, um novo sentido hierárquico em que o visual substitui as formas orais de comunicação (peça a um cego ou a uma pessoa disléxica para falar sobre isso). O entusiasmo com a escrita, talvez mesmo com o hipertexto elitista baseado na tela, mina muito do trabalho teórico proposto por ONG sobre o conceito de oralidade secundária que sugeriu a reconstrução da comunicação oral devido à transmissão de rádio e televisão (1982). A sugestão é de que o poder do ouvido e da escuta tenha ressurgido no novo ambiente (mídia) oral do rádio e televisão. Poderia ser desfeito num movimento potencialmente antagônico de volta ao texto (escrito) na tela.

O trabalho de Landow tem sido importante ao inserir a teoria literária e crítica no contexto das novas formas de conceber o escritor/leitor/autor. Sua contribuição original é menos útil ao explicar as ligações entre o domínio da informação *não linear ou mais apropriadamente... multilinear ou multisequencial* e o conjunto do conhecimento histórico da crítica (LANDOW, 1992). Na verdade, o problema de LANDOW é, de longe, mais um argumento para a nova autoridade do tecnólogo em *hiperdrive: sistemas hipermídia em rede, ao contrário (da tecnologia do livro), registram e reproduzem as relações entre textos das quais um dos efeitos é permitir ao iniciante experimentar os padrões de leitura e pensamento do especialista* (1992, p. 143).

O argumento, em defesa do especialista, como autoridade, torna-se reafirmado contra os melhores instintos do projeto político democrático das novas comunicações que poderiam ser definidas pela virtualidade. Contra a cultura da nova autoridade, a *cause célèbre* de LANDOW constata que os benefícios da tecnologia da informação são o que ligam os usuários aos múltiplos *sites* de informação. Atribui-se alto valor a essa multiplicidade na medida em que ela amplia as características da pesquisa associada à virtualidade. É precisamente essa reconstrução de novas técnicas de pesquisa e leituras imprevistas que os estudos culturais endossariam. Da mesma forma, os estudos culturais contestariam a defesa acrítica do autor especialista como pré-selecionador de material para distribuição.

Os comentários de LANDOW foram publicados em 1992, constituindo, de alguma forma, história antiga segundo os padrões contemporâneos. Por volta de 1994, LANDOW foi capaz de defender a *conexão eletrônica*, ainda perseguindo ativamente o colapso da informação em direção ao conhecimento (1994, p. 2). Sem identificar a



lacuna do conhecimento, LANDOW promove um conjunto de atividades que inclui criação, conversão, adaptação, hibridização e configuração do material literário e do conhecimento com referências críticas (1994, p. 13-14). A intertextualidade, ou as relações entre textos, é somente um dos territórios através dos quais os novos sentidos textuais podem ser construídos e LANDOW está ciente desses benefícios (FROW, 1995, p. 37). A questão é realmente a fantasia associada à crença de que a própria tecnologia preencherá de forma mágica a lacuna de conhecimento. Todas essas atividades são ferramentas valiosas para reconstruir textos de forma estratégica no ambiente da nova mídia e, ao invés de desacreditar as tentativas de encontrar novo sentido, é preferível identificar onde novas formas de sentido surgem. Por fim, esse ambiente da nova mídia torna-se viável por dois constituintes da informação virtual: velocidade e autor (*virtual/Internet/web*).

O recurso da velocidade é fator chave para a fuga das comunicações mediadas pelas mídias contemporâneas. Paul VIRILIO discutiu em profundidade essa questão recentemente descrevendo, *o fim da velocidade relativa do transporte mecânico e a primazia repentina da velocidade absoluta da transmissão eletromagnética* devido ao estado da arte da tecnologia (1995, p. 100). A virtualidade tem servido para enfatizar e individualizar a velocidade através da qual a informação é reunida. O que não podemos identificar é onde a informação está plantada. Pode ser a ferramenta mais poderosa, embora contraditória, da *interface* pós-moderna com as novas tecnologias: virtualidade interativa. Por outro lado, pode ser o ponto no qual mais retórica é gerada por direito adquirido contra a filosofia do conhecimento (ULMER, 1994, p. 348). Nesse aspecto, a celebração da nova ordem de informação de LANDOW, e de sua conveniência, é instrutiva.

“Porque a tecnologia de CD-ROM exemplifica as maneiras pelas quais a informação digitalizada aumenta a capacidade do estudioso de acessar rapidamente a informação, ela fornece uma introdução conveniente ao nosso assunto. Usando imagens coloridas armazenadas na forma de codificação digital (ou digitalizada), um historiador de arte pode usar a informação que seria de obtenção impossível através de tecnologias de ‘disclaser’ ou videotape. Essas novas possibilidades surgem porque a tecnologia digital permite recuperação praticamente instantânea de imagens e outros dados de qualquer lugar de um disco, uma vez que a busca conduz diretamente à localização (endereço) de uma imagem ao invés de exigir um rastreamento seqüencial através de centenas ou milhares de imagens (LANDOW, 1994, p. 9-10).

O meio acadêmico pode usufruir dos benefícios propostos por esse tipo de rapidez de acesso à informação digitalizada. O que essa velocidade nos diz pouco é sobre os princípios organizacionais das estruturas que trazem a informação às nossas telas e impressoras, esforços de pesquisa e publicação, para não mencionar a política de nossas vidas. Em muitos aspectos, a velocidade tanto confere poder ao usuário para acesso a fontes pragmáticas quanto enfraquece o aparato crítico do conhecimento-história. Ela desarticula um conjunto de preocupações – a recuperação da informação e recriação dos conjuntos de informação sobre o autor no mundo virtual – do campo do conhecimento. Essa construção foi denominada de *o problema do conhecimento do senso comum* por Stuart DREYFUS e usada com grande efeito por Gregory ULMER (1994, p. 349). Adicionalmente, a intuição, prima do senso comum, tem seu próprio lugar no virtual quando suas ligações às estruturas causais de práticas sociais e intelectuais são reconhecidas. Ambos, a intuição e o conhecimento, são

baseados na história através de suas articulações com a experiência humana e a causalidade. A velocidade virtual evita essas articulações, oferecendo simulações revigoradas, contudo ahistóricas.

Não é de se admirar que o capitalismo americano, na verdade capitalismo mundial, seja tão entusiasmado com a velocidade do virtual, com sua pleora de imagens como *commodity* (YOSHIMOTO, 1996, p. 115). De forma semelhante, a vida da classe média é organizada da maneira como a Microsoft apreende o mundo – a propaganda Microsoft que pergunta ‘Onde você deseja ir hoje?’ – no conforto de uma sala de espera ou mesa de trabalho no ambiente doméstico digitalizado removido da experiência do mundo dos sentidos (BREEN, 1997). Quando construído como um conjunto de interesses experimentais que explicam as causas, o conhecimento tem um impacto bem preciso, talvez desestabilizante, no consumo. Consequentemente, a desarticulação do conhecimento-história da informação gera um modelo realizável de se obter lucro, desprovido das questões de filosofia e crítica. É claro que novas questões podem surgir, mas, provavelmente, vindas dos modernistas. Não é de se admirar que velhas questões sobre justiça e valor social sejam tão difíceis de reivindicar no capitalismo contemporâneo? Seria também surpreendente que tanto esforço para elaboração de novas políticas de tecnologia ainda não tenha-se concretizado? Onde a economia representa tudo, a informação virtual serve como um meio acrítico de desarticulação das políticas sobre ela (a tecnologia). A economia da informação está, de forma bem feliz, ignorante em face da política da crítica.

Autoria

O autor é reinventado na nova economia da informação. Entretanto, leituras virtuais sobre o autor têm sido subvertidas por leituras culturais que reconhecem as limitações do culto do autor individual e a necessidade da *cultura* como processo social (MENSER e ARONOWITZ, 1996). Mas a obsessão americana pela privacidade na Internet é a manifestação mais simples de uma obsessão da *First Amendment Rights* pela liberdade individual. De modo oposto, uma versão européia de comunidade sugere a forma como as questões associadas com a celebração do autor hipertextual desafiam o culto do individual, enquanto reconhecem os limites da virtualidade.

As redes globais criam ambientes artificiais nos quais nos tornamos desarraigados de nossos próprios contextos, partes de um espaço virtual, flutuando soltos, à revelia, vivendo em nossa própria realidade virtual e completamente dependentes da tecnologia de rede para sustentação, sobrevivência e conhecimento (GILL, 1996, p. 12).

A possibilidade de uma sociedade da informação sem articulações com conhecimento-história pode deixar o autor dependente do *conhecimento* predeterminado dentro do sistema tecnológico. Ainda sobre outro aspecto dos debates sobre determinismo tecnológico, os *autores* de tais sistemas nem sempre podem concordar que seu conhecimento seja observado, criticado, usado ou compartilhado para os interesses da comunidade.

Um esforço instrutivo para se identificarem os interesses do autor revelados no campo da comunicação virtual tem sido tentado por Michele Jackson. Jackson identificou a transição do *world wide web* de *simples meio de acesso a informação* para

sua atual condição de mais extenso meio de transmissão de conhecimento (JACKSON, 1997). *É possível, diz Jackson, que uma nova estratégia de estruturação da comunicação...possa trazer implicações únicas para o conhecimento da natureza e conseqüências da comunicação humana* (JACKSON, 1997). A mediação do autor é cuidadosamente documentada dentro da descrição das possibilidades de comunicação. Significa que cada ambiente virtual foi construído em outro lugar e é o resultado de uma longa história de autoria.

O conceito proposto por Jackson implicitamente identifica o vínculo informação-conhecimento, que se torna parte de um amplo sentido de comunicação que reconhece a origem do autor. Aqui, o autor da *web* fornece os *links* de alguma base cognitiva previamente existente que são transformados pela mediação hipertextual do autor. Merece destaque a observação de Jackson sobre as estruturas da *web* em sua totalidade enquanto permanece consciente do desvio que ocorre em direção ao autor(idade) do texto elitista.

Portanto a presença de um 'link' reflete uma escolha de comunicação feita pelo projetista. Um link, portanto, é estratégico. As possíveis variações de estrutura são moldadas para fins de comunicação e não usando os meios tecnológicos. O uso do link na criação da estrutura web possibilita ao projetista o controle das formas potenciais de movimentação do usuário através da informação. Os 'web designers' poderiam escolher entre usar uma quantidade bastante limitada de links ou usá-los numa forma tradicional de indexação ou usá-los para encorajar a progressão linear através do material ou usá-los, intencionalmente, para que o usuário atinja uma experiência associativa. As diferenças na estrutura refletem diferenças nas agendas de comunicação (JACKSON, 1997, p. 8).

Jackson sugere uma resposta modernista a essa mediação: a análise de rede. Aqui, a *metodologia* busca *revelar as estruturas presentes na interação social* (JACKSON, 1997). Talvez um método mais eficaz que se baseie no retorno de Jackson à construção da estrutura modernista e ao conhecimento seja a invocação da *valorização da diversidade* dentro das sociedades onde a coerência das redes tecnológicas locais esteja baseada na apreciação do aprendizado interativo, resultando *numa base mais ampla do conhecimento* (GILL, 1996, p. 20-21). O autor não está perdido. Ao contrário, o autor retorna através do recurso da política que vê a coerência das redes como ferramentas organizadas de forma cooperativa para o conhecimento e a vida social.

Pressionando a história

A virtualidade, especialmente as variações com caráter de novidade descritas pela expressão *push technology*, tende ao anti-epistemológico. Ao invés de preencher a lacuna do conhecimento, buscou vender e promover novo imediatismo na experiência humana através da aplicação da inovação tecnológica. Como um modelo de capitalismo puro, a *push technology* é rápida, irracional e oferece a promessa de gratificação instantânea. Levei em consideração a ausência da causalidade consciente dentro do hipertexto e a desarticulação informação-conhecimento. A intenção foi reafirmar uma prioridade modernista: quer dizer que as novas tecnologias requerem informações geradas a partir da experiência humana do conhecimento-história. Há quase 20 anos, esse redirecionamento foi debatido não tanto em relação à nova tecnologia, mas em relação à mídia em geral. Umberto Eco identificou o contexto pós-modernista sugerindo

que a premissa sobre o que comunicamos é o *modus ponens*: a regra da razão (e, daí, a regra para um discurso compreensível e ajustado) (ECO, 1986, p.130). Se podemos identificar a articulação desse conjunto de regras em cada contexto e experiência, a virtualidade pode servir para ampliar a racionalidade de nossas idéias e nosso comportamento, ao invés de emascular-la. Essas regras podem integrar políticas construídas em torno da premissa do senso comum e do conhecimento-história dentro da virtualidade. Mais importante ainda, não serão regras que determinem o fim da atual primazia da matemática e do *marketing*. Podem, por exemplo, incluir sugestões para sua reconstrução em direção à vida cotidiana da ação racional.

Não quer dizer que, racionalmente, estragaríamos os aspectos celebratórios das novas tecnologias da comunicação e da virtualidade. Sua intenção é questionar para onde as regras da razão possam ter sido pressionadas (*pushed*) ou como foram reposicionadas. Uma teoria que reconheça a ruptura das regras da razão será capaz de reconstruí-las mantendo a história da ambição e da realização humanas. A alternativa tem sido a de sugerir que a informação forneça uma solução simples para todos os problemas, promovendo a melhoria do que quer que encontre, ainda que desprovida das lições históricas necessárias ao avanço da civilização. De forma interessante, a indústria da tecnologia da informação está começando a reconhecer que os limites da informação devem ser considerados. O *New York Times* sintetizou a questão na sua manchete: *New breed of worker transforms raw information into knowledge* (Nova geração de trabalhadores transforma informação bruta em conhecimento) (RICHTEL, Oct. 15, 1997). Nesse modelo, a informação sofre, nem tanto da lacuna do conhecimento, mas da necessidade de gerar informação *tangível, acessível e útil* (RICHTEL, 1997). Tais métodos utilitários de avaliação do conhecimento constituem o primeiro passo para a redefinição da informação e a morte da teoria da causalidade.

A informação e a pressão da indústria de *marketing* que a tem acompanhado conduzem aos argumentos que desenvolvi nesta discussão para uma contínua reavaliação do conhecimento e da racionalidade como parte de uma teoria da causalidade. As questões do mundo real sobre como nos apropriamos da informação em direção ao campo do conhecimento são vitais para uma discussão sobre o potencial da informação. Entretanto, os modelos estruturados que traçam os deslocamentos do nível da produção da informação em direção à história e ao conhecimento necessitarão responder às mutantes circunstâncias sociais, econômicas e políticas. A simples leitura da lacuna do conhecimento não será suficiente. Ao contrário, múltiplos níveis de atividade na produção e no uso do conhecimento exigirão igualmente teorias da causalidade, flexíveis e adaptáveis.

Por exemplo, como sugeri acima, no trabalho de Jackson e em outros lugares, a construção do conceito que liga a informação ao conhecimento está tomando forma. Em outra passagem, Resnick sugere o *construtivismo*, via redes (1996). Da mesma forma que o projeto de estudos culturais da articulação, o *construtivismo* identifica duas questões centrais: pessoas criam idéias; novo conhecimento é construído a partir de um engajamento com produtos pessoalmente significativos (RESNICK, 1996). As ligações entre conhecimento e mundo virtual são identificadas e endossadas. Parece-me que isso fornece outra opção de senso comum para abordagem da lacuna do conhecimento na virtualidade. Reconhecendo que os blocos de construção da história são parte de uma filosofia do conhecimento comunicada no mundo virtual, as



possibilidades para o engajamento racional no mundo real ficam bastante ampliadas. Esse é um aspecto-chave da teoria da causalidade desenvolvida por Norris.

Information does not equal knowledge: theorizing the political economy of virtuality

This paper argues that causation theory has a role in discussions about knowledge in the virtual context. Drawing on cultural studies, it suggests that the fragmentation of rational knowledge in the postmodern world has produced a focus on information that is unaware of its history. A knowledge gap has been produced that needs careful consideration by those people and institutions advocating the use of virtual technologies. Virtuality is about a politics of convenience, where contemporary knowledge is characterized by two modes of action: mathematics and marketing. The paper suggests that contemporary capitalism fits well with this type of knowledge. It argues that other ways of conceptualizing causal relationships between information-knowledge are necessary in the virtual world.

Key-words: *Technology - Knowledge, Knowledge – Technology*

170

Referências bibliográficas

- BEST, S.; KELLNER, D. *Postmodern theory: critical interrogations*. New York: Guildford, 1991.
- BREEN, M. Evolving at speed: rock music and corporate convergence. In: RE-PRES-ENT-ING ROCK CONFERENCE, 1997, Duke University. *Proceedings...* [s.n.t]
- CONNELL, R. Notes on the world intelligentsia. *The UTS Review*, v.3, n.1, p.74-86, 1997.
- CROWTHER, H. The voyage of the necronauts. *Independent*, Raleigh, N.C., 7-13 May 1997. p.11.
- DERY, M. *Escape velocity: cyberculture at the end of the century*. London: Hodder and Stoughton, 1996.
- ECO, U. On the crisis of the crisis of reason. In: __. *Travels in hyper-reality*. London: Secker and Warburg, 1986. p. 125-132.
- ESS, C. The political computer: hypertext, democracy and Habermas. In: LANDOW, G. (Ed.). *Hyper/text/theory*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1986.
- FEATHERSTONE, M.; BURROWS, R. Cultures of technological embodiment: an introduction. In: FEATHERSTONE, M.; BURROWS, R. (Ed.). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London: Sage, 1995. p.1-20.
- FROW, J. *Cultural studies and cultural value*. Oxford: Clarendon Press, 1995.
- FROW, J.; MORRIS, M.. Introduction. In: FROW, J.; MORRIS, M. (Ed.). *Australian cultural studies: a reader*. Sydney: Allen and Unwin, 1993.
- GILL, K. Knowledge and the post-industrial society. In: GILL, K. (Ed.). *Information society: new media, ethics and postmodernism*. London: Springer, 1996. p.3-29.
- GROSSBERG, L. Towards a genealogy of the state of cultural studies. In: GROSSBERG, L. (Ed.). *Bringing it all back home: essays on cultural studies*. London, 1997. p.272-286.
- JACKSON, M. Assessing the structure of communication on the World Wide Web. *Journal of Computer Mediated Communication* [Online], v.3, n.1, June 1997. Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/jackson.html>.
- LANDOW, G. *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1992.
- LANDOW, G. What's a critic to do?: critical theory in the age of hypertext. In: LANDOW, G. (Ed.). *Hyper/text/theory*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1994. p.1-48.
- MANSELL, R. Communication by design? In: MANSELL, R.; SILVERSTONE R. (Ed.). *Communication by design: the politics of information and communication technologies*. Oxford: Oxford University, 1996. p.15-43.
- MENSER, M.; ARONOWITZ, S. On cultural studies. In: ARONOWITZ MARTINSONS, B.; MENSER, M. (Ed.). *Techno science and cyber culture*. New York: Routledge, 1996. p.7-28.
- MOODY, F. *I sing the body electronic*. New York: Viking, 1995.
- MORLEY, D. EurAm, modernity, reason and alterity: or postmodernism, the highest stage of cultural imperialism? In: MORLEY, D.; CHEN, K. (Ed.). *Stuart Hall: critical dialogues in cultural studies*. London: Routledge, 1996. p.326-360.
- NEGROPONTE, N. *Being digital*. New York: Knopf, 1995.
- NORRIS, C. *Spinoza and the origin of modern critical theory*. Oxford: Basil Blackwells, 1991.
- ONG, W. *Orality and literacy*. New York: Methuen, 1982.

O'SULLIVAN, T.; HARTLEY, J.; SAUNDERS, D.; MONTGOMERY, M.; FISKE, J. *Key concepts on communication and cultural studies*. London: Routledge, 1994.

POSTER, Mark. Postmodern virtualities. In: FEATHERSTONE, M.; BURROWS, R. (Ed.). *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk: cultures of technological embodiment*. London: Sage, 1995. p.79-96

RESNICK, M. Distributed constructionism. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE LEARNING SCIENCES [Online], July 1996. *Proceedings*. Available: <http://www.media.mit.edu/~mres/>

RICHTEL, M. New breed of worker transforms raw information into knowledge. *New York Times*, Oct. 15, 1997.

ROSS, A. The new smartness. In: BENDER, G.; DRUCKREY, T. (Ed.). *Cultures on the brink: ideologies of technology*. Seattle: Bay Press, 1994. p.329-341

ROSZAK, T. *The cult of information: a neo-Luddite treatise on high tech, artificial intelligence, and the true art of thinking* 2nd ed. Berkeley: University of California Press, 1994.

STRINATI, D. *An introduction to theories of popular culture*. New York: Routledge, 1996.

ULMER, G. The Miranda warnings: an experiment in hyperrhetoric. In: LANDOW, G. (Ed.). *Hyper/text/theory*. Baltimore: Johns Hopkins University, 1994. p.345-378.

VIRILIO, Paul. *The art of the motor*. Minneapolis: University of Minnesota, 1995.

YOSHIMOTO, M. Real virtuality. In: WILSON, R.; DISSANAYAKE, W. (Ed.) *Global/local: cultural production and the transnational*. Durham: Duke University, 1996. p.107-118.

Nota sobre o autor

Marcus Breen leciona no Department of Communication Studies na University of North Carolina em Chapel Hill. É autor de numerosos artigos sobre música popular e indústria da música gravada, e sobre tecnologia da informação e política com ênfase na Austrália. Antes de se transferir para Chapel Hill, em 1996, trabalhou como pesquisador no Center for International Research on Communication and Information Technology (CIRCIT) em Melbourne e como consultor para o Governo de Victoria sobre iniciativas em multimídia. Seus interesses em ensino e pesquisa centram-se na economia política da nova tecnologia com ênfase na economia e na política do entretenimento.

