

O real e o virtual – como usar a internet a seu favor, sem perder o contato com o mundo que corre fora da tela

Giancarla Brunetto

Vivemos neste mundo. Mas, que mundo é este em que vivemos? Podemos dizer que o mundo real e o mundo virtual são mundos diferentes, divergentes? Podemos afirmar a existência de um mundo antes e outro depois do advento da Internet? Seriam mundos paralelos? Ou, afinal, é tudo uma ilusão?

Partindo da afirmação de que tudo o que existe é real, considera-se realidade (do latim, *realitas*, coisa) tudo aquilo que é. Então, tanto o mundo externo, físico, como o mundo interno, das ideias, existem. O mundo da ação é o mesmo mundo da imaginação. Ôntico, lógico, ontológico, fenomenológico. E o que é dado como não existente, pelo fato de que não o conhecemos, não significa que não existe. Há uma existência, como potência, como predeterminação, que se denomina mundo virtual (do latim, *virtus*, virtude, potência). É um processo em movimento, sempre em um contexto, em construção e desconstrução. Nesses contextos acontecem as mais diversas relações, conexões, interações. Do eu com o próprio eu, do eu com o outro, do outro com outro eu. E, no mundo do ciberespaço, criam-se redes com novas formas de ligações possibilitadas pela tecnologia. Conversas, relacionamentos, mensagens, comunidades, redes interligadas, de IPs para IPs (Internet Protocol). Para Pierre Levy (1999), o virtual é um real fantasmático, ou seja, latente. É a humanidade transitando pela realidade da virtualidade e pela virtualidade da realidade. Se o ser humano criou e precisa das máquinas para em tese melhor viver, o mundo possibilitado pela tecnologia poderia – e deveria - ser o melhor dos mundos. Mas não é.

A filosofia e as ciências vem na linha do tempo expondo teorias a respeito do que seja a verdade, a gravidade, a relatividade. O muito e o pouco que se sabe até o momento é que há muito mais dimensões do que imaginávamos existir. Não apenas uma composição de átomos, como também quarks, supercordas, e ainda, a possibilidade de existência de outras partículas, e de outras dimensões. Neste sentido, viver no mundo internético e cibernético é viver em um mundo no qual a tecnologia potencializa novas e importantes descobertas sobre os velhos sempre novos temas de sempre: quem somos, de onde viemos, para onde iremos. Mas há sempre um contexto. E refiro-me agora a um muito intrincado e controverso contexto, na esfera do cultural, do político, do humano. Mesmo diante de tantas possibilidades e informações, o ser humano vive enclausurado em sistemas, encaixotado em sociedades de controle e descontrole cada vez maiores. No mundo da cibercultura.

Em uma cena do filme *Matrix* (1999), dos Irmãos Wachowski, o personagem Morfeu diz, mostrando uma bateria: “A Matrix é um mundo dos sonhos gerados por computador... Feito para nos controlar... para transformar o ser humano nisto aqui!”. O que me faz lembrar de recente declaração de Umberto Eco (Época, dez.2011): “A Internet ainda é um mundo selvagem e perigoso... O excesso de informação provoca amnésia”. Fato é que nunca houve tanta informação disponível sobre tudo e para todos como nos tempos hodiernos, causando uma espécie de congestionamento de dados. O novo logo se torna velho, o útil logo se torna obsoleto nesse mundo da tecnologia. E mesmo assim, há uma imensidão de excluídos desse mundo que corre na tela de um computador. E para os que desse mundo fazem parte, o sistema se encaminha para um esgotamento de sua aparente infinita capacidade de expansão. O acelerado mundo da tecnologia digital causa uma aceleração no desenvolvimento da economia, uma aceleração no abastecimento das redes de informação, uma aceleração nas formas de relação. Tudo instantâneo, momentâneo, compartilhado em inúmeras ligações, acessos e redes. Tempos pós-modernos.

Esses tempos pós-modernos são mostrados nas páginas dos livros e nas telas do cinema, com filmes que apresentam temas distópicos, futuristas, nos quais o humano cria a sua criatura, o seu substituto, e talvez o seu algoz: o robô. Isaac Asimov, no livro de ficção “I, Robot” (1950), descreve as três leis da Robótica: um robô não pode fazer mal a nenhum ser humano e nem permitir que algum mal lhe aconteça. Um robô deve obedecer às ordens dos seres humanos, exceto se essas ordens contrariarem a primeira lei. Um robô deve proteger a sua integridade física, sem contrariar as duas primeiras leis. Já a lei zero refere-se ao zelo do robô pela humanidade: um robô não pode fazer mal à humanidade, nem permitir que ela sofra algum mal. Porém, no ciberespaço e na cibercultura, como saber se em nome de um pretenso zelo pela humanidade, poderiam as máquinas decidir em detrimento da liberdade individual dos humanos, transformando-se, assim, em uma nova forma de ditadura?

Como desbravar esse mundo selvagem do pós-civilizatório, quando os limites entre o real e o irreal, o virtual e o atual, o longe e o perto, o humano e o não humano, parecem não fazer mais sentido? Como valer-se dos poderosos recursos da Internet de modo a evitar, nas palavras de Umberto Eco, que “a longo prazo, o resultado pedagógico será dramático”. Eco aponta um caminho: filtrar. Conhecer é filtrar. Perceber pela lente do livre arbítrio as diversas possibilidades, a riqueza da multiplicidade, o discernimento das vontades e das ações que visam ao bem de si e de todos. É o que dá sentido ao ser humano: fazer-se, constituir-se humano e reconhecer-se na humanidade de outrem. Perceber-se, em tempos de cibercultura, como alguém que possui um nome, uma identidade, e não um I.P.