

# **O domínio norte-americano e a dromocracia na sociedade cibercultural**

## **RESUMO:**

Neste artigo discutimos algumas características da internet sustentando que é ilusória a tão propalada idéia de que se trata de um veículo sem controle, anárquico e, portanto, democrático na sua essência. Os Estados Unidos mantêm controle sobre a rede mundial e não deixa dúvidas a respeito do caráter político de seu domínio. As redes apontam para um processo de colonização caracteristicamente pós-moderno, que sucede as antigas colonizações territoriais, marcadas por guerras e batalhas. O domínio é agora viabilizado pela tecnologia. Neste tipo de domínio também vigora a desigualdade e a exclusão como princípios de regulação. Neste artigo também analisamos como a cibercultura afeta nossas vidas, haja vista o papel que a tecnologia passa a desenvolver na sociedade. Para compreender a história e os processos políticos e sociais, analisamos a história a partir do prisma do vetor dromológico. *Dromos*, prefixo grego que simboliza rapidez, celeridade, agilidade e aptidão. A dromocracia é uma das principais características da Cibercultura e estabelece uma nova hierarquia que é perversa e excludente.

Palavras chaves: Cibercultura, Internet, Dromocracia, Velocidade e Guerra, Exclusão Digital.

Muitos teóricos defendem a idéia que a internet venha a provocar um impacto positivo na participação do cidadão nas questões políticas. Uma nova forma de democracia estaria se desenhando. A nova tecnologia parece, de pronto a satisfazer, todas as condições para uma discussão pública extensa e efetiva. Para Stevem Barnett a internet corresponderia a uma “zona neutra.”

“ (...) onde o acesso a informação relevante que afeta o bem público é amplamente disponível, onde a discussão é imune à dominação do Estado e onde todos os participantes do debate público fazem isso em bases igualitárias. ( Curran, 1991; Barnett, 1997. p.207)

O ex vice-presidente americano Albert Gore chegou rotular a internet de ‘a nova e grande Ágora grega’ Local onde se praticaria a democracia e que, agora, seria infinita por sua capacidade de conectar indivíduos em redes, tornando possíveis discussões e debates participativos em grandes distâncias. ( Barber, 1984, p. 274).

Contudo, talvez isto não seja tudo. Desvirtuamentos já podem ser apontados e tão sérios que comprometem as possibilidades democráticas da internet. Para entender este risco é importante analisar alguns aspectos de como se deu a revolução da tecnologia da informação em diversas regiões do mundo. É bom lembrar que a rede se forma por iniciativa da *Advanced Reserarch Projects Agency*, a *ARPA*, agência de pesquisa criada pelo presidente norte-americano Dwight Eisenhower, em 1957, em decorrência da chamada ‘guerra fria’ iniciada no pós-segunda guerra com a então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas, URSS. A presença de mísseis nucleares na ilha de Cuba aumenta a tensão e a *ARPA* trabalha para o desenvolvimento de um sistema capaz de garantir as comunicações governamentais mesmo diante de um ataque nuclear. Em 1962, visando a expansão e o aprimoramento da tecnologia, toda pesquisa que vinha sendo desenvolvida por estas agências de pesquisa avançada é disponibilizada para universidades, lançando bases para o que viria a ser a *ARPANET*. O objetivo de repassar este conhecimento às universidades e não à iniciativa privada era de que elas investiriam nos estudos das tecnologias independente de lucros, o que não ocorreria com as empresas privadas(melhorar frase). Também havia a visão de que deveria ser desenvolvida uma maneira de facilitar a comunicação entre os civis e não só entre os militares, capaz de transmitir informações como textos científicos, fotos e ilustrações gráficas ou anotações

a mão. Em 1969 a Universidade da Califórnia de Los Angeles ( *UCLA*), propõe à *ARPA* que ela assuma e mantenha uma rede especial para o projeto *ARPANET*. Em 1972 a *ARPA* muda de nome. Passa a ser *DARPA*, *Defense Advanced Research Projects Agenc*, e já conta com 23 servidores conectados na *ARPANET*. Em 1976 é adotado o protocolo *TCP/ IP*, *Transmission Control Protocol/ Internetworking Protocol*, para a comunicação entre as máquinas. Os computadores passam a ter um ‘protocolo’ para ‘conversarem’ entre si. Esse protocolo estabelece que cada computador tenha um número e esse número seja como um ‘telefone’ da *ARPANET*, que poderá identificar, assim, onde o computador está. Esta mudança permite uma comunicação de maior número de dados e maior controle sobre os pontos da rede, já que cada servidor passa a contar com seu próprio número IP para onde os dados são enviados. Também em 1976 é usado, pela primeira vez, o termo *INTERNET* pelos professores Vint Cerf e Bob Kahn. O termo é usado para descrever o futuro da *ARPANET*, que acabaria, na visão dos professores, englobando outras redes menores de fundo universitário e de pesquisa.

Em 1979, já se percebe o interesse comercial pelo potencial da rede que está sendo criada. A *IBM* funda a *BITNET*( *Because It’s Time Network*), um serviço que permite aos usuários trocar e-mails e participar de grupos de discussão. Um passo fundamental para a época, sendo investida soma considerável de dinheiro em um negócio de que muitas pessoas desacreditavam até então. Em 1983 é criado um comitê: *IAB* ( *Internet Activities Board*) para regulamentar, manter e desenvolver a *internet*.

Em 1984, o projeto é dividido em dois, ficando a *ARPANET*, agora *INTERNET*, aberta ao público, e a *MILNET*, para a rede já existente, de fins militares.

A vocação deste meio de comunicação como ‘arma de guerra’ muda consideravelmente a partir de 1989, com a queda do muro de Berlim. Com o fim da ‘guerra-fria’, a partir de 1990 a rede entra em fase globalizante, começando a ocorrer progressivamente sua comercialização. Entra em operação o primeiro provedor de acesso comercial e intensifica-se o avanço internacional em direção ao mercado. Neste mesmo ano de 1990, o Brasil, ao lado da Argentina, Áustria, Bélgica, Chile, Grécia, Índia, Irlanda, Coréia do Sul, Espanha e Suíça, conectam-se formalmente à *NSFnet*. Em 1991 é criada a *Internet Society*, organismo não-governamental que assume o gerenciamento da rede. O estado norte-americano se afasta mais da administração formal e assume posições indiretas, ainda dominantes, como veremos mais à frente. Neste ano é adicionado à *internet* o serviço *World Wide Web* ( *WWW* ) , um consórcio que seria responsável pelas determinações técnicas de programação e linguagem da *Internet*. Através da

linguagem *Hyper Text Markup Language* ( HTML) o usuário poderá ‘navegar’ por documentos que contêm múltiplas mídias, ou seja, fotos, sons, imagens e textos.

O ‘afastamento’ do estado norte-americano da administração formal da internet é descrito por Lévy como a apropriação pelos sujeitos de componentes criados em estrutura de poder e dominação, “a potência de cálculo arrancada do Estado, do exército, dos monstros burocráticos que são as grandes empresas e restituídas, enfim, aos indivíduos’ ( Lévy, 1993 p. 45).

Castells parece mais sóbrio ao lembrar que “a revolução da informática” é decorrência de condições sócio-históricas que, entre outras coisas, transformaram o Vale do Silício, na Califórnia, Estados Unidos, em ambiente propício ao desenvolvimento da tecnologia e à interação das pessoas na criação de técnicas e usos inovadores.

“(…) concentração espacial de centros de pesquisa, instituições de educação superior, empresas de tecnologia avançada, uma rede auxiliar de fornecedores, provendo bens e serviços e redes de empresas com capital de risco para financiar novos empreendimentos. Uma vez que este meio já esteja consolidado, como o Vale do Silício na década de 70, ele tende a gerar sua própria dinâmica e a atrair conhecimentos, investimentos e talentos de todas as partes do mundo.  
( Castells, 199, p. 73)

O autor lembra ainda que, conscientes do papel estratégico e movidos pelo espírito de alta competição entre as nações, houve uma efetiva participação do Estado, em várias regiões do mundo, para a implantação da nova tecnologia. Japão, Coréia, China e Europa investiram grande soma de recursos para ter acesso à nova descoberta. Volumosas verbas governamentais também haviam sido usadas pelo governo norte-americano para o desenvolvimento da internet. “Portanto, foi o Estado, e não o empreendedor de inovações em garagens que iniciou a Revolução da Tecnologia da Informação tanto nos Estados Unidos como em todo o mundo.” ( Castells, 1999. p.73)  
Analisando diversos mecanismos de controle dos padrões e normas que regem a expansão e a adesão mundial à internet e através do cruzamento destes diversos controles, Silveira aponta uma “hierarquização de redes”:

“ A coordenação do Estado norte-americano sobre a rede mundial não deixa dúvidas a respeito do caráter político de seu domínio. A lógica de

decisões da rede busca beneficiar os interesses norte-americanos ( do Estado, de suas empresas, de sua cultura). A internet nasceu dentro do Estado norte-americano e foi se espalhando pelo mundo ainda num contexto de Guerra Fria. Ligar-se à rede era ligar-se aos provedores de *backbone* (espinha dorsal da internet) norte-americanos e aceitar os seus padrões e protocolos. ( Silveira, 2000, p. 127)

Portanto, a tão propalada anarquia da internet, resultado da inexistência de um centro emissor não se configura. Houve e há uma centralização de operações a partir dos Estados Unidos, definindo os rumos e distribuindo ao restante do mundo. A inexistência de um centro emissor não exclui a existência de uma hierarquia e de padrões. “Na economia da informação, uma economia tipicamente de rede, dominar padrões significa dominar o mercado.” (Silveira, 2000,p.127) Mesmo que a internet não possua uma estrutura centralizada, os Estados Unidos mantêm uma posição privilegiada de influência nos rumos da apropriação social da rede. Entre outros argumentos usados por Silveira neste sentido ele lembra a IANA ( *Internet Assigned Numbers Authority*), órgão que coordena a distribuição de domínios ( sistema de endereçamento na rede e os parâmetros utilizados para protocolos de conexão à internet, à época da constituição do *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* ( *ICANN*). Este organismo foi criado a partir de 1998 e assumiu as políticas de distribuição de domínios em substituição à IANA. Foi formado por quatro representantes dos Estados Unidos, três da Europa, dois da Ásia e Austrália, nenhum da África ou América Latina, impedidas, assim, de qualquer influência na definição das políticas que determinam o funcionamento da rede. Boaventura de Souza Santos diz que “em relação ao acesso ao espaço eletrônico, é já claro que as auto-estradas da informação não vão servir por igual todos os países, todas as cidades, todas as regiões, todos os grupos sociais que constituem a sociedade civil global.” ( SANTOS, 20096. p. 307)

“O mundo da comunicação está dividido em Norte e Sul. Os moradores do Norte ( Estados Unidos e Europa) construíram a grande cidadela ciberespacial, unidos por amplas redes tecnológicas e comerciais que superam toda fronteira física e espaço geográfico. O Sul ( Ásia, países árabes e América Latina) é um planeta com milhões de habitantes que se encontram fora da cidadela. Cerca de 65% da população não têm telefone e 40% não têm eletricidade. Como nos contos maravilhosos russos, a história começa com carência – falta alguma

coisa nesse mundo; e seus habitantes têm de conseguir mudar a história.”  
(VILCHES, 2003. p. 31)

O avanço da conexão à internet no mundo passa a ser de fundamental importância, haja vista o papel da tecnologia na sociedade. Esta expansão obviamente está associada às questões estratégicas, tanto políticas quanto econômicas, definidas no seu modelo. Boaventura, em seu questionamento sobre o acesso dentro do espaço eletrônico, lembra que há diferenciações e estratificações iminentes:

“A própria estrutura organizativa altamente concentrada de um espaço que seduz pelo seu carácter aberto, anárquico e infinitamente acessível, não pode deixar de levantar questões perturbadoras. Todos os endereços eletrônicos mundiais ( IP – *Internet Protocol*) estão alojados em treze servidores, dez nos EUA, dois na Europa e um no Japão. Se estes servidores forem desligados desaparece toda a Internet. Por outro lado, é uma empresa privada sem fins lucrativos norte-americana, com sede em Los Angeles, ( ICANN – *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*) que, em articulação com o Departamento de Comércio dos EUA, gere todos os domínios de internet atribuídos no mundo inteiro ( ou seja, gere o cadastro da Internet mundial)” ( SANTOS, 2006. P. 307 – 308)

Para Eugênio Trivinho, as redes apontam para um processo de colonização caracteristicamente pós-moderno, que sucede as antigas colonizações territoriais, marcadas por guerras e batalhas. O domínio é agora viabilizado pela tecnologia.

“Trata-se de uma colonização ‘branca’ porque os interesses que a motivam e as batalhas comerciais que a embasam produzem resultados assépticos, purificados, sem derramamento de sangue dos vencidos: nenhuma imposição de força pelas armas, nenhuma escravização, nenhum morto em campos e praças, nenhum genocídio por proliferação proposital de vírus. A colonização ‘pura’ sempre esteve vinculada a métodos mais requintados de domínio, como, por exemplo, as espionagens industriais, as chantagens, os subornos. Deixa trilhas, porque todo investimento nas redes tende a resultar produtos. Enquanto as colonizações pré-moderna e moderna dos territórios se traduziam em crimes bárbaros e escravização de corpos e mentes, a colonização pós-moderna da esfera da espectralidade se registra em discos fonográficos, fitas magnéticas, disquetes e CD’s, que compõem os atuais arquivos e bancos de dados e

imagens. Estética da exorcização de mazelas: nada de manchas, tudo se apresenta “alvo”. ( TRIVINHO, 1998, p. 26-27)

## **Sobre dromocracia, velocidade e guerra**

Após termos visto o avanço da conexão à internet no mundo e o processo de ‘colonização pós-moderna’ é oportuno examinar como a cibercultura afeta nossas vidas, haja vista o papel que a tecnologia passa a desenvolver na sociedade.

Como algo novo, a *web* tende a crescer e sua consolidação como meio hegemônico é questão de tempo, segundo indicam analistas de mercado, especialistas e estudiosos da tecnologia. Bill Gates, símbolo do sucesso na era da microinformática, dono de uma das maiores fortunas mundiais e condutor das estratégias da Microsoft, empresa que detém o domínio do mercado de sistemas operacionais para equipamentos do tipo PC com seus Windows, no livro “*A empresa na velocidade do pensamento*” propõe: “adote o estilo de vida *web*” ( GATES, 1999, p. 121). Este estilo consiste transformar a *web* num estilo de vida que inclui a centralização de diversas atividades por meio da internet, incluindo trabalho, diversão, sociabilidade e, principalmente, consumo.

“Dentro de uma década, a maioria dos americanos e muito mais gente em todo o mundo estará levando o estilo de vida *Web*. Será um ato reflexo para essas pessoas entrar na *web* para saber notícias, aprender, divertir-se e comunicar-se. Será tão natural quanto pegar o telefone hoje para falar com alguém ou encomendar algo de um catálogo. Pela *web* você vai pagar suas contas, administrar suas finanças, comunicar-se com seu médico ou realizar qualquer negócio. Da mesma forma natural, levará consigo um ou mais dispositivos pequenos, para estar em contato constante e realizar negócios eletrônicos onde quer que esteja. ( GATES, 1999 p. 122-123)

A virtualização, de modo compulsório, amplia este território para as experiências do cotidiano, numa cibercultura generalizada, com conseqüências em todos os aspectos e setores da vida humana..

O mundo que conhecemos ainda é analógico, porém, as mudanças parecem inevitáveis e são percebidas dia-a-dia. Haverá, a partir disso, um novo arranjo tecnocultural. Incorporaremos as mudanças em nossas vidas cada vez com mais intensidade. Negroponte previa em 1995 que, “no próximo milênio, vamos nos surpreender falando tanto ou mais com as máquinas do que com outros seres humanos” (1995, p.141). Este novo arranjo tecnocultural, esta dependência dos meios à nova economia e às tecnologias do conhecimento podem ser consideradas como fenômenos culturais cujas dimensões futuras ainda são incertas.

“Na cibercultura, pela necessidade seja de mobilização de racionalidade técnica, seja de expressão lúdica, evidencia-se, pois, este processo: não há sujeito que doravante viva sem que tenha de se haver, em algum momento, com as tecnologias do virtual e com a sociossemiose que as abarca e as promove.”  
(TRIVINHO, 2003 p 107)

E isso num ritmo alucinante, tendo em vista o predomínio da dromocracia, também como um estilo de vida moderno. Seria a “dromocracia cibercultural”, apontada por Trivinho (2001a, p.209-297): um fenômeno implicitamente ligado aos *media* e às redes digitais com a velocidade acelerada de forma estonteante, na velocidade tecnológica e com os reflexos sociais e culturais que lhe dizem respeito. *Dromos* é prefixo grego que simboliza rapidez, celeridade, agilidade, e aptidão. Na cibercultura é uma condição básica para sobrevivência no mercado. É preciso ser cada vez mais rápido “tanto em relação ao domínio das senhas infotécnicas de acesso como de suas reciclagens estruturais (TRIVINHO, 2003. p 113-114)

O conceito de dromocracia foi trazido para as ciências humanas e sociais por Paul Virilio em *Velocidade e política* (1977), e sinaliza fundamentos teóricos para a compreensão da história e dos processos políticos e sociais pelo prisma do vetor dromológico. Na época, Virilio estava interessado em mostrar os elos de ligação entre os vetores da velocidade, da política e da guerra. Trivinho traz o conceito de dromocracia para o contexto da cibercultura, como lógica exponencial da cibercultura (TRIVINHO,2002, p.271). Em ensaio à crítica do que denomina de “*modus operandi*” da cibercultura vai trabalhar a questão neste campo apontando a dromocracia dos tempos atuais como um vetor para intensificar a exclusão e a distância entre aqueles que

dominam as senhas infotécnicas de acesso às novas tecnologias de informação, sejam eles indivíduos, instituições, empresas ou estados. As grandes corporações e demais controladores das novas tecnologias, nos obrigam a reciclagens estruturais constantes, permanentes e velozes, que em seu bojo vão excluindo do acesso os que, por motivos diversos, sobretudo cognitivos e econômicos, vão ficando à margem do processo. Para o autor, a cibercultura criou uma lógica de reciclagem estrutural própria do capitalismo que dificulta a sobrevivência porque segrega. Nesta perspectiva, o indivíduo, a instituição, a empresa ou mesmo o país que não dispõe (ou dispõe de maneira insatisfatória) do *capital dromocrático cibercultural*, está fadado a ficar excluído, sem condições de competir.

A questão da velocidade como vetor de dominação também havia sido adiantado por Zygmunt Bauman.

“O jogo da dominação na era da modernidade líquida não é mais jogado entre o ‘maior’ e o ‘menor’, mas entre o mais rápido e o mais lento. Dominam os que são capazes de acelerar além da velocidade de seus opositores. Quando a velocidade significa dominação, a ‘apropriação, utilização e povoamento’ do território se torna uma desvantagem – um risco e não um recurso. ( BAUMAN, 2000. p 115)

Paul Virilio lembra a influência da velocidade ao longo da história, garantindo a sobrevivência e a vitória nos combates de então aos que desenvolvessem técnicas que permitissem mais rapidez. Questões de estratégia e logística usadas no campo bélico, velocidade e guerra estariam ligadas, desde os primórdios da civilização, em dois aspectos simultâneos: o mapeamento cognitivo e o domínio prático do espaço e de suas possibilidades. Antes se tratava de uma questão de ações de assalto ou de proteção, de avanço ou recuo, de abastecimento e de retaguarda no menor espaço de tempo possível. A questão dromológica estava ligada a vetores de movimentação geográfica de corpos, objetos e valores, materiais e simbólicos. Segundo Paul Virilio (1998. p.35) teria sido o dorso feminino, o primeiro vetor desta velocidade. Na sociedade primitiva nômade é o dorso feminino que carrega os pertences domésticos e demais apetrechos, liberando o homem para a caça e para a guerra. Um sustentáculo logístico, portanto, fazendo com que a mulher tenha exercido papel fundamental no eventual adentramento e ocupação do território inimigo e para a posse de seus bens. Daí foram surgindo vetores cada vez mais eficazes, que vai vencer e superar barreiras que impedem a movimentação humana, como o mar, por exemplo. As mais diversas invenções vão se suceder para vencer este obstáculo à movimentação humana. E vencido o mar, o homem se volta para

outro obstáculo a ser superado: o ar. Novamente sucedem-se técnicas que resultam em equipamentos cada vez mais eficientes. Vencidos os obstáculos que se apresentavam, após a dominância trans-histórica do mar, da terra e do ar e para além deles, surge um novo oceano agora invisível, inserido na cultura, de fluxos simbólicos e imaginários:

A busca pela velocidade, dos tempos primórdios até hoje, tem uma relação direta com a busca pelo domínio e pela posse. Também sempre vai estar marcada pela violência com que as ações se procedem. Violência concreta ou simbólica, de conquistas territoriais e de vantagens logísticas em relação ao inimigo em nome de Deus, do Rei, do Estado, da Nação, da Razão, do Homem, da Utopia, do Proletariado e ou da Paz, e assim por diante. O uso dos vetores para atingir maior velocidade quer em solo, mar, ar ou das ondas eletromagnéticas se liga, fundamentalmente, na procura de eficiência para atingir necessidades de estratégia e de tática “não raro para otimizar o exercício da tirania (ostensiva ou velada), segundo Trivinho. (2006.p.7)

Virilio vai relacionar os meios de comunicação como meio de transporte em várias de suas obras (1980, 1984a, 1984b, 1996a, 2002) fundamentando que ambos são ‘elementos estruturais de vetorialização sociodromológica da existência humana.’ Se o veículo de transporte é um meio específico de comunicação (entre dois pontos geográficos), o meio de comunicação propriamente dito é, de modo congruente, um veículo de transporte (de “coisas espectrais, afetas ao plano simbólico da cultura”). Nesta condição, em se tratando das novas tecnologias relacionadas aos meios de comunicação, houve uma superação em favor da lógica do tempo. Neste novo caminho a ser superado, já não importam mais as condições de partida e chegada, já que são imediatas. O destino é atingido sem movimento físico propriamente dito.

Se a lógica da velocidade tutelou a vida humana desde o início, como teorizou Paul Virilio é bom lembrar que nem sempre se configurou com legitimidade social-histórica e jamais atingiu a maioria. Para que essa grande maioria tenha acesso a alguns possíveis benefícios trazidos pelos processos dromocráticos, é necessário um grande período. Até porque a dromocracia só se dava em processos locais. A capacidade de atingir o ‘sistema’ global só se evidencia em condições avançadas de desenvolvimento tecnológico e social. E só beneficia estratos sociais privilegiados. A partir desta constatação, conclui-se que ‘uma nova lógica de desigualdade se estrutura à sombra da condição ‘dromocrática-cibercultural’ da existência.’

Trivinho usa a expressão dromoaptidão propriamente cibercultural ( Trivinho,m 2001, p. 209-227) para caracterizar esta nova desigualdade. Esta nova lógica de desigualdade

gira em torno do imperativo que ele denominou de *dromoaptidão propriamente cibercultural* (TRIVINHO, 2001<sup>a</sup> p. 209-227. 2002-2003) como capital simbólico necessário para a ‘manifestação’ individual, grupal, empresarial e institucional no social em rede. Para ser veloz, ou pelo menos para se obter a velocidade que faz com que os indivíduos, instituições e estados tenham condições de competitividade iguais ou semelhantes, são necessárias algumas competências como as de ordem econômicas e cognitivas, para acompanhar a lógica da reciclagem estrutural, implantada pelas grandes organizações do setor. Esta ordem é praticamente impossível de ser acompanhada pela grande maioria, seja de indivíduos, instituições ou Estados, já que a reciclagem é constante e feita, cada vez mais, num período mais curto de tempo. As grandes corporações do ramo criam exigências digitais cada vez mais sofisticadas, com impressionante intensidade, e que são submetidas ao mercado. Exigem-se *hardwares*, *softwares*, novos programas operacionais e modos de processamento de dados ( DOS, Windows, HTML, DHTML, Java, JavaScript, PHP, VRML etc.) e demais fatores informáticos cada vez mais potentes, sempre cada um apresentando-se como melhor. Para dominá-los, primeiro é preciso ter a condição econômica para efetuar as novas mudanças e depois é necessário adquirir um novo saber, um novo poder cognitivo, que é de tal ordem que basta um curto período longe das novidades para que indivíduo, instituição ou estado estejam fora do mercado, sem condições de igualdade com aqueles que estão no pleno domínio destas “*senhas infotécnicas de acesso*”. Formou-se algo como uma espécie de ‘pirâmide social’ de domínio. No topo está a elite *cibercultural dromoapta*, que opera com a máxima capacidade e condições fornecidas pelas novas tecnologias de informação. No centro desta pirâmide, aqueles que têm acesso a estas novas tecnologias *en passant*, através do uso de um computador pessoal, frequentadores de *lan house*, cibercafés, de quiosques públicos, geralmente alunos daqueles milhares de cursinhos, oferecidos gratuitamente ou por mensalidades módicas, por ‘escolas particulares’, instituições religiosas ou públicas, órgãos governamentais, *ongs*, sindicatos, etc. Enfim, são aqueles que têm contato com as novas tecnologias, e pensam, muitas vezes, poder dominar alguns de seus aspectos; mas trata-se de um acesso limitado, muito distante da elite virtual. Aqui é bom lembrar que a lógica destes novos meios é completamente diferente da lógica dos ‘antigos’ meios de comunicação. Antes, para ter domínio das senhas infotécnicas de acesso, bastava um aproximar-se, adquirir os saberes para manusear aquele meio e, assim, assegurar seu domínio. Agora é necessário atualizar-se constantemente, cada vez mais. Não bastam, portanto aqueles

cursinhos promovidos por sindicatos e governantes, nem os mais bem-intencionados programas que recebem os mais diversos nomes, como alfabetização digital, inclusão digital. Apesar da boa-vontade de milhares de *ongs* e sindicatos, quem hoje consegue o acesso, basta um período distante das novas tecnologias para não ter mais condição de acompanhá-las.

Na pirâmide da desigualdade, na sua base está a grande maioria: os desprovidos de qualquer recurso, sejam de ordem econômica ou cognitiva, para acompanhar a velocidade das transformações. Esta lógica de desigualdade é a mesma que separa os países que dominam os novos mecanismos, estão na ponta dos saberes tecnológicos e, via de regra, ditam as ordens, em relação ao restante do mundo que se coloca nesta pirâmide da desigualdade de acordo com suas capacidades e limitações. Numa analogia com os conceitos de dromocracia de Virilio (1984b), a diferença da velocidade nesta pirâmide da desigualdade pode ser comparada com a velocidade daqueles que usam, para sua movimentação, helicóptero ou jato particular, automóveis e a grande maioria que ainda se serve apenas dos pés como vetor de deslocamento.

Na cibercultura quem for mais veloz terá acesso a uma posição tecnicamente qualificada no mercado de trabalho, acesso a um rendimento anual médio satisfatório, acesso ao universo interativo da informação, acesso às novas formas de atividades de lazer virtual, acesso, enfim às tendências majoritárias da era em curso.

Uma nova hierarquia foi estabelecida, perversa, que não garante estabilidade aos que atingem determinado ponto. Hoje incluído, amanhã, longe do meio, estará fadado a não calcar mais aquele patamar.

“ Na hierarquia cibercultural dos acessos, o usuário que, conectando-se a partir de base externa ao domo, sendo ela, ainda de propriedade alheia ( e tanto mais defasada, se for o caso), se encontra inapelavelmente em posição inferior à daqueles que contemplam totalmente o *modus operandi* da cibercultura a partir do domo (...) Não obstante, convém lembrar, com ênfase, que o acesso primário e derivado, uma vez conquistado, não se subordina a nenhuma cláusula de estabilidade ou garantia de preservação de direitos: dissipa-se com relativa brevidade, como o ar puro quando atacado por dióxido de carbono. O tempo de vida do domínio de um objeto intotecnológico completo e atualizado vê-se tão periodicamente comprometido quanto o acesso a determinados rincões do *cyberspace*, quando as corporações do ramo, consagradas pelo mercado, materializam, a cada ciclo de pouco mais de dois semestres, a lógica da reciclagem estrutural do parque informático instituído, ao liquidar a versão

anterior (daquele objeto) ( na numerológica de praxe: 4.0, 5.0, 5.1, 5.2 etc) por meio do lançamento de versão de maior potência ( 7.0. 8.0 etc), em termos de velocidade operacional, processamento e armazenamento de dados e facilitação ampliada da interatividade. ( TRIVINHO, 2003. p. 111)

A cada nova mudança, a cada aumento de potência, praticados pelo interesse de mercado das corporações do ramo e de forma ditatorial, que agem como que sempre à procura obsessiva de mais velocidade operacional, da maior possibilidade de dados, da mais-memória, enfim... subordinam-se os usuários infotecnológicos à necessidade artificial, na maioria das vezes, à reciclagem compulsória, parcial ou total, para garantir condições de sobrevivência no *cyberspace*. A cada um destes ciclos criados elimina-se parcial ou totalmente a capacidade cognitiva de um grande número de usuários, assim como a capacidade econômica de outro tanto, de poder acompanhar as mudanças. Estabelece-se, portanto, uma modalidade renovada de segregação social “tão implacável quanto invisível e doce em sua maneira de ser, seja no espaço interno de um país, seja no cenário das relações internacionais” (TRIVINHO, 2003,p 112). Os que tiverem condições de poder dominar as senhas infotécnicas de acesso, e, posteriormente, acompanhar suas reciclagens estruturais constantes se distanciarão cada vez mais dos que não tiverem esta condição, criando aí uma “forma renovada e historicamente específica dos modos sociais de aprisionamento em situações de miséria ( iminente ou efetiva) condenados a uma forma de aprisionamento em sua situação de miséria. Em escala internacional, repete-se o cenário da desigualdade social histórica do capitalismo, diferenciando os países do Norte e do Sul. Em escala individual, a privação do indivíduo às senhas infotécnicas de acesso leva, com o passar do tempo, a um círculo vicioso do subemprego ou desemprego. Serão milhões que estarão à margem desta nova sociedade cibercultural, por estarem desqualificados já que não tiveram o domínio do capital dromocrático cibercultural.

Também aqui, no aspecto individual, não podemos responsabilizar a cibercultura por esta segregação. A exemplo das diferenças entre os países do Norte e Sul, elas já existiam anteriormente. A sobrevivência não é agora mais difícil do que foi antes. Cada época tem sua característica e inventa e impõe novas formas de dificuldades para o viver. Repetem-se, portanto. A diferença é que agora, numa velocidade infinitamente mais acelerada. Ao ritmo dos *bits*.

## REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

- BARNETT, S. *New Média, Old Problems: new technology and the political process*. European Journal Of Communication. 1997.
- BARBER, B. *Strong Democracy: participatory politics for a new age*. Berkeley: University of California Press, 1984.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacro e simulação*. Lisboa: Relógio D'água. 1991.
- BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro Jorge Zahar Editor. 2000.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*, v1. São Paulo: Paz e Terra. 1999.
- CURRAN, J. *Mass Media and Democracy: A Reappraisal*. In: CURRAN, J. GUREVITCH, M ( Org) *Mass Media and Society*. London. 1991.
- DETOUZOS, M. *O que será*. São Paulo, Cia das Letras, 1997.
- DELEUZE, G., GUATTARI, F. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol.1. Rio de Janeiro. 1995.
- GATES, B. *A empresa na velocidade do pensamento*. São Paulo: São Paulo. Cia. das Letras, 1999.
- GILDER, G. *A vida após a televisão: vencendo na revolução digital*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.
- GREIMAS, A.J. *Sobre o sentido: ensaios semióticos*. Petrópolis: Vozes, 1975.
- LÉVY, P. *Cibercultura* São Paulo: Editora 34, 1999.
- *A Inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.
- *A revolução contemporânea em matéria de comunicação*. São Paulo: Edipicuro, 2000.
- *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- *Ciberdémocratie – essai de philosophie politique*, Paris: Odile Jacob, 2002.
- MACLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.
- NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- SANTOS, B. *A gramática do tempo: para uma nova cultura política*. São Paulo, Cortez, 2006.
- TRIVINHO, E. *Epistemologia em ruínas: a implosão da teoria da comunicação na experiência do ciberpaço*. In: MARTINS, F e SILVA, J. *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2000.

- Cyberspace: crítica da nova comunicação* São Paulo. ECA.USP. 1999.
- *Redes: obliterações no fim de século.* São Paulo: Annablume: Fapesp. 1998.
- Velocidade e violência: dromocracia como regime transpolítico da cibercultura.*
- In Porto, Sergio Dayrell ( Org) Brasília: IESB ( Série Comunicação) . 2002.
- VILCHES L. *A migração digital.* São Paulo. Edições Loyola. 2003