

CIBERCULTURA, SIMBIOSE E SINCRETISMO¹

Luís Moniz Pereira

luis.moniz.pereira@gmail.com

Universidade Nova de Lisboa - NOVA LINCS, Departamento de Informática

Introdução: Cibernética, Cibercultura, Simbiose, e Sincretismo

Pretendi identificar aqui o que é importante na imensidade do que hoje em dia se chama “Cibercultura”, tentando para isso encontrar conceitos estruturais e estruturantes. Identifiquei dois. Um prende-se com a diluição, nomeadamente com o conceito de “sincretismo”. O outro, o de “simbiose”, remete para uma individualidade contributiva e construtiva num oceano em comum de individualidades. Estes conceitos são definidos abaixo.

A questão simbiose/sincretismo nasce de longe, tratando-se de uma problemática inerente à própria vida biológica. As bactérias tiveram por força de cooperar simbioticamente para formar eucariotas, seres vivos uni- ou multi-celulares com células contendo já um núcleo individualizado, separado do citoplasma por uma membrana envolvente. As células eucarióticas formaram-se por associações de bactérias. Mantêm destas últimas, com individualidade própria dentro da célula eucariótica, entidades auto-replicantes que são as mitocôndrias. Além disso, foram adotados organelos de outras células eucarióticas (das algas verdes primitivas e unicelulares). Tudo entidades participantes na cooperação metabólica global que constitui uma célula com núcleo.

A problemática da individualidade/diluição, da simbiose/sincretismo, recorre e emerge depois em sucessivos níveis: dos órgãos ao organismo, deste ao indivíduo, deste ao grupo, deste à sociedade, e desta última às redes de informação e à info-ecologia planetária.

¹ Versão, em português, do artigo publicado, em inglês, na revista *AI & Society - Journal of Knowledge, Culture and Communication*, da Springer-Verlag London, a 11 de março de 2017. doi: 10.1007/s00146-017-0715-6 Retirado de <http://rdcu.be/qiWL>

Para prosseguir, devo antes de mais fornecer as definições estruturantes de cibernética e de cibercultura, esta definida por analogia com a anterior, bem como as definições de simbiose e de sincretismo.

Cibernética e Cibercultura

Norbert Wiener (1948)², no seu livro *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, introduziu pela primeira vez a palavra “Cybernetics.” Esta vem do Grego κυβερνητική (*kybernetike*), significando “governança”: i.e. tudo o que é pertinente quanto a conduzir, navegar, e pilotar. A palavra κυβερνήτης (*kybernetes*) significa “o homem do leme, ou capitão do navio”.

O subtítulo do livro, *Controlo e comunicação no animal e na máquina*, indicia que há algo em comum no animal e na máquina quanto a comunicação e controlo. Nomeadamente, como os sinais informativos podem ser codificados, transmitidos e decodificados; e como tais sinais permitem exercer controlo, por via de *loops* retroativos que mantêm o foco nos objetivos, e através de sensores e corretores das discrepâncias entre o estado alvo a atingir e o estado atual. Wiener estava interessado afinal de contas em empregar essas capacidades de comunicação e controlo para guiar mísseis antiaéreos, e também a estabilização do coração humano. A investigação centrou-se na formulação matemática e realização de mecanismos de controlo e comunicação, por inspiração naqueles encontrados em seres vivos. A cibernética teve aplicações imediatas no radar, controlo de mísseis e medicina, e tem desde então sido influente no estudo de sistemas mecânicos, físicos, biológicos, cognitivos, e sociais.

Embora no século XXI o termo “cibernética” seja empregue de um modo solto, para identificar um qualquer sistema usando tecnologias de informação, não estamos longe do significado de “cibercultura” no contexto de uma cibernética social (ou “sociocibernética”). Tal levou-me a uma tentativa de definição por analogia com “Cibernética”. Resulta então daí a definição “Cibercultura: Ou Controlo e Comunicação Culturais nos Mecanismos em Rede”, ou seja, faço apelo à noção abstrata de mecanismo possibilitador, enquanto algo de comum a seres vivos e seus artefactos (como as máquinas de tecnologia humana), mas alargado agora com a noção de ligação em rede, sendo esta um local de oportunidade cibercultural de cooperação.

2 Retirado de <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics>

“Cibercultura” compreende assim: comunicação cultural através de tecnologia; emergência de comportamentos culturais numa rede tecnológica; influência cultural e controlo da comunicação e dos comportamentos nessa rede.

Ela envolve variadas componentes e funcionalidades, entre outras: atenção e desatenção; codificação e descodificação; agentes humanos e não-humanos, mais avatares; sensores e atuadores; realidade aumentada; *multi-tasking*; memória coletiva e distribuída; *big data* com *data mining*; estruturas emergentes da rede; auto-evolução; controlo e descontrolo; etc.

A cibercultura abrange portanto a emergência em rede de comportamentos enculturantes – e isto é novo – porque a emergência é aquilo que ocorre quando se juntam várias coisas prévias, e aparecem nesse conjunto novas entidades e novos fenómenos que não estavam previstos à partida. É o que aconteceu quando surgiram as primeiras células eucarióticas, cuja emergência demorou no entanto um bom par de milhões de milhões de anos. A emergência cria a problemática da cooperação. Darwin não sabia como explicar a cooperação: como é que apesar de toda a competição surge cooperação, sendo esta uma necessidade do gregarismo.

É extremamente importante estudarmos a emergência, porque quando colocamos todas as muitas entidades juntas – algumas inteiramente novas – na rede mundial, há novas coisas que vão emergir. Vão surgir entidades e comportamentos novos, ajustados ao novo sistema de interações co-dependentes. E tal como um organismo é feito de células similares, funcionando agrupadas e sincreticamente em órgãos, e estes por sua vez funcionando em simbiose nesse organismo, etc., por vários multiníveis de associação, poderemos dizer que estamos ainda numa fase digamos infantil da emergência em rede, na qual provavelmente nos vamos diluir. Põe-se a questão de até que ponto nos vamos diluir sincreticamente, ou até que ponto iremos introduzir, individualmente ou em grupo, alguma parcela de estruturação simbiótica.

Tenho estudado bastante essa faceta da cooperação emergente, usando a Teoria dos Jogos Evolucionários (ou *Evolutionary Game Theory* – EGT), isto é, a aplicação da teoria dos jogos a populações evolutivas em mutação. De facto, a EGT providencia andaimes para a definição matemática de jogos competitivos, estratégias, e análise de modelos da competição e cooperação, sendo usada para prever os resultados de se ter uma multiplicidade de estratégias que evoluem em co-presença. A EGT difere da teoria dos jogos clássica pela sua ênfase na dinâmica da frequência de cada estratégia, inclusive sob o efeito de mutações espontâneas. A EGT ajuda a explicar a base dos comportamentos

altruístas na evolução, seja esta biológica ou cultural. Consequentemente, tem obtido o interesse de economistas, sociólogos, antropólogos, filósofos, e cientistas da computação.

Assim, venho examinando como e em que condições é que em redes de agentes emergem comportamentos morais (Pereira, 2016). Porque sem regras morais não pode haver cooperação entre agentes, sejam eles máquinas ou humanos. Estou acometido em investigar como tornar morais as máquinas, já que elas têm que conviver connosco, e vão ter que conviver entre si também (Pereira & Saptawijaya, 2016). Máquinas de diferentes fabricantes vão precisar de ter algo em comum, que respeita às respetivas regulações de comportamentos, e que será a tal moral emergente. A teoria matemática ideal para estudar a emergência de comportamentos morais em resultado de diversas estratégias em co-presença é a EGT, pois permite analisar tal em abstrato, e indicar como elas se poderão implementar em concreto, computacionalmente.

Como pensar nesse problema do ponto de vista da cibercultura, com algumas das componentes e funcionalidades mencionadas acima? Cibercultura que envolve toda uma info-ecologia – uma ecologia da informação –, onde somos cada um uma reduzida parcela de uma enorme rede (simbiótica?), ela própria em evolução (excessivamente sincrética?). Como e por onde agarrar numa coisa tão complexa no que ela nos concerne como um todo?

Ora a cibercultura manifesta-se por estruturas quer sincréticas quer simbióticas; pelo que importa antes do mais fornecer as definições que vamos empregar.

Simbiose

Os sentidos de “Simbiose,” segundo a Infopédia Porto Editora, são três, sendo os dois últimos em sentido figurado³: “Sentido em biologia: associação de indivíduos de espécie diferente, com benefício mútuo (pelo menos aparente); Sentido figurado: associação íntima de indivíduos; Sentido figurado: relação de cooperação que beneficia os indivíduos envolvidos”.

Destes sentidos agora citados adotaremos especificamente o terceiro.

³ Retirado de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/simbiose?ic-click>

Sincretismo

Os sentidos de “Sincretismo,” segundo a Infopédia Porto Editora, são três⁴: “1) Sentido em Religião: fenómeno de fusão de diferentes doutrinas ou práticas religiosas; 2) Sentido em Sociologia: fusão de elementos culturais diferentes; 3) Sentido em Psicologia: forma primitiva de perceção e de pensamento; caracterizada por apreensão global, indiferenciada, indistinta; verificada nos primeiros estádios da mentalidade infantil”.

Destes sentidos agora citados adotaremos e extrapolaremos mais especificamente o terceiro. Este sentido psicológico começa quando a criança nasce, em que ela ainda está fundida com o seu exterior, como se ainda estivesse no útero; em que não distingue entre si e o mundo. Só depois começa a destrinçar o homogéneo e o heterogéneo, a distinguir entre si e a mãe, entre si e o mundo, e a iniciar-se o processo de criação de identidade.

O Foco nos Jovens

Ora, nós estamos todos numa fase infantil do desenvolvimento da *web* (rede ou *net*). O impacto do que nos vai acontecer no futuro, a prazo, vai ser muito a resultante do que de importante vai acontecer às nossas crianças no seu desenvolvimento com a *web*. Como é que os nossos filhos e netos vão ser afetados por esta fase, a da conquista de identidade num ambiente que é mormente o de uma diluição?

Por isso, pela importância que tal diluição tem para o desenvolvimento futuro do nosso próprio e atual estágio conjunto infantil na *web*, vou focar-me aqui sobretudo na problemática do desenvolvimento identitário dos jovens nesta época envolvente da *web*, deixando de lado aqueles de nós que desenvolveram a sua identidade em época anterior. E concentrar-me-ei daqui em diante apenas neste foco de origem, nos jovens, de forma a agarrar por uma qualquer ponta a vasta complexidade do tema “cibercultura”, um tema demasiado incomensurável para um só livro, quanto mais para um curto artigo.

Até agora, não tem sido prestada muita atenção a esta problemática, exceto por autores de matriz psicanalítica. Em particular, tem sido dada atenção às razões

⁴ Retirado de <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/sincretismo?ic-click>

ou motivos que levam as pessoas jovens a estarem cada vez mais juntas pela *net* e simultaneamente mais sós, segundo o título lapidário do livro de Turkle (2011), *Alone Together*.

Nesse livro, Sherry Turkle também nos fala extensamente dos robôs para a terceira idade e robôs para crianças e jovens, e no que isso também prejudica a criação e manutenção de identidade, na medida em que precisamos ter um outro que não é apenas uma extensão de nós, um outro que é um humano, que tem iniciativas, que pode dizer que não, que pode argumentar. Tal outro tem tendência a desaparecer.

Não é só propiciador de diluição a relação com ecrãs ativos, como ainda o aceder em excesso à rede. Mas também as relações de proximidade com os robôs, que vão sendo cada vez mais intensas e difundidas. Não trataremos aqui desses “robôs de peluche”, mas mais em abstrato sobre a comunicação digital.

A tecnologia digital tem imprimido mudanças profundas nos hábitos de vida, na rapidez da comunicação interpessoal, e na qualidade das relações (Gonçalves, 2016). Para os jovens, os dispositivos digitais são extensões do próprio corpo, indissociáveis do sentimento de *self* (Turkle, 2011), e da identidade de grupo (Lemma, 2013). Os limites entre mundo virtual e realidade externa ficam diluídos, e o *self* pode, onipotente, perder as referências organizadoras das circunstâncias reais (Lemma, 2013).

Qual a influência destas mudanças na vida subjetiva dos jovens e no seu desenvolvimento (Gonçalves, 2016)? Há mais impulsividade, atividade e percepção, mas menos pensamento estruturante da informação. Não há tempo para organizar a informação. Os mecanismos (psicanalíticos) de defesa são pois mais primitivos, dando-se por isso mesmo uma maior clivagem do *self*, uma maior denegação e uma maior tendência para as identificações adesivas.

Tais mudanças na vida subjetiva dos jovens não respondem às suas necessidades evolutivas e emocionais (Gonçalves, 2016). As tensões entre as necessidades internas e as determinações externas aumentam, a sua resolução frustra-se e, em linguagem psicanalítica, passa a haver menos recalçamento (mecanismo que mantém no inconsciente emoções, pulsões, afetos, etc.), e menos deslocamento (transferência inconsciente de uma emoção intensa acerca do objeto de origem para outro). Diminuem também a paciência, a atenção e concentração, a tolerância à frustração, à espera, e à incerteza (Bilbao, 2016), de tal modo os estímulos são rápidos. A ligação à *net* cria uma dependência tal que precisa de ser contínua (Kardaras, 2016).

Há pois mais exteriorização (vive-se mais para o que é externo), e portanto menos interioridade e coesão do *self*. A própria dispersão parental, quando ocasionada em permanência e diariamente por essa mesma tecnologia digital, agrava no jovem o sentimento de isolamento e de auto desvalorização. Cria-se a necessidade aditiva de ver respostas imediatas aos *postings* cujo retorno produz bioquimicamente prazer, como demonstrado em laboratório. Quase como os ratinhos que pressionam incessantemente o botão que lhes produz prazer por via de um eletrodo implantado no cérebro.

Escreve a este propósito José Pacheco Pereira:

Sociedades sem relações humanas de vizinhança, de companhia e amizade, sem interações de grupo, sem movimentos coletivos de interesse comum, dependem de formas artificiais e, insisto, pobres, de relacionamento que se tornam aditivas como a droga. Não há maior punição para um adolescente do que se lhe tirar o telemóvel, e alguns dos conflitos mais graves que ocorrem hoje nas escolas estão ligados ao telemóvel que funciona como uma linha de vida.

Nada é mais significativo e deprimente do que ver numa entrada de uma escola, ou num restaurante popular, ou na rua, pessoas que estão juntas, mas que quase não se falam, e estão atentas ao telemóvel, mandando mensagens, enviando fotografias, vendo a sua página de Facebook, centenas de vezes por dia. Que vida pode sobrar? (Pereira, 2016, 31 de dezembro).

A ligação permanente à rede, e o estar amarrado aos seus dispositivos, não favorece a independência em relação ao objeto – o outro –, nem a elaboração mental em virtude da sua ausência (Turkle, 2011). A rede é um prolongamento de nós e dos nossos avatares. Podem criar-se *alter egos*, não consolidando nenhum ego em particular por ser mais fácil permanecer diluído entre *alter egos*. Tal leva a situações esquizoides.

Compromete-se obviamente a construção de uma identidade própria sólida, com diferenciação bem definida, que é essencial à criatividade, à consolidação, e à segurança. Uma das razões que leva os animais no geral a estarem sempre atentos ou a mexerem-se, permanentemente ocupando o tempo de acordados, é a de que estar vivo exige energia e esta deve pois estar constantemente a ser usada o melhor possível. Se o animal usa calorias para permanecer vivo e não usa bem essa energia, olhando em volta para perceber e perscrutar o ambiente, e detetar se há predadores, o custo energético é desperdiçado. Há portanto uma angústia

de fundo da própria vida em usar bem o tempo. Esse horror ao vácuo tem que, no ser humano, ser reformulado em construções internas que nos preparam para o futuro, não ficando obcecados em permanência com o presente.

Põe-se em causa também o trabalho psíquico da des-idealização da imagem dos pais. O jovem passa para uma fusão mais vasta ao invés de se esforçar por se libertar da fusão parental. Compromete-se assim a capacidade de estar só, consigo mesmo. Perde-se o historial de realidade, no espaço e no tempo. Nega-se a identidade pessoal por via das sempre disponíveis identidades flutuantes, patentes nos perfis pessoais fornecidos nas redes sociais e nos avatares de jogos. Pode mesmo negar-se a diferença sexual. Em súplica, não se tiram boas lições pela alienação demasiado fácil no mundo virtual relacional e das oportunidades aparentes.

Por tudo isto, reforçam-se as identificações miméticas e adesivas (Gonçalves, 2016). Tem-se tendência a dizer “sou igual àquele” ou “eu rejeito aquele”. Estabelece-se um crescer por mimetismo e adesão dependentes, e não por construção própria.

Simbiose e Sincretismo

Tenho estado a pôr nos dois pratos da balança o sincretismo e a simbiose – esta, note-se, não é a do uso psicanalítico do termo. São necessários ambos e coexistem. O problema que levanto é haver cada vez mais sincretismo e menos simbiose. Arriscamos a diluirmo-nos como seres individuais na info-ecologia do planeta, na rede semântica global, e a perder a identidade. Podemos vir a diluirmo-nos num superorganismo. Talvez como as formigas, talvez seja inevitável mesmo diluirmo-nos nesse superorganismo. Não tenho respostas para isso mas entendo que as questões sobre a cibercultura passam por estes dois conceitos e colocam esta problemática.

Destacamos estas construções claramente poucas mas decididamente exemplificadoras da Simbiose em Cibercultura:

- Wikipedia, Wiktionary;
- Blogues comuns;
- Reportórios públicos de dados;
- *Software* em comum (SourceForge⁵);

5 Ver <https://sourceforge.net>

- Cooperação científica em tempo real;
- Disponibilização de recursos comuns na *Cloud*;
- Elaboração de abaixo-assinados;
- Depósitos de acervos conjuntos.

Destacamos de igual modo estas facetas diluidoras resultantes do Sincretismo em Cibercultura:

- Imperfeita evolução psíquica;
- Superficialidade;
- Falta de tempo. Tempo mal usado. Agitação;
- Hiperatividade e déficit de atenção;
- Incoerência fusional. Necessidade constante de novos estímulos;
- Descontinuidade e falha de continuação, mercê do saltitar;
- Multitarefa ineficazes;
- Esquizóidismo;
- Diluição do *self* e enviesamento emocional.

Em súpula dir-se-ia que na Cibercultura, para os jovens:

- Há sincretismo a mais e simbiose a menos;
- Falta uma maior co-construção do conhecimento;
- Falta um maior e mais independente aprofundamento cognitivo pessoal;
- Falta a capacidade para o estar só, ao invés do *Alone Together*, na serendipitosa expressão de Sherry Turkle (2011).

É pois o próprio desenvolvimento cognitivo das novas gerações que está em causa. O que isso significa para a humanidade como um todo, e para as gerações seguintes, é que cada vez existe mais “o estar juntos mas sós”. Perde-se o face-a-face e a relação como um todo. Cada um está no seu *smartphone*. No Facebook, ou outras redes sociais, cada um está a controlar o que diz. Hoje os jovens não gostam de telefonar, pois o telefone abre as conversas e sabe-se lá por onde podem ir e quanto podem demorar. Nem sequer gostam do *e-mail*, porque este também é demasiado aberto em extensão, e fica pendente mais tempo, à espera de respostas mais elaboradas. Preferem o *SMS* compacto e controlado, com duas linhas, e se uma troca de mensagens não agrada largam-na e saltam para uma outra (Turkle, 2011).

Causalidade e Livre Arbítrio

A causalidade simbiótica ocorre devido à persistência de uma forte determinação interna, de dentro para fora. O indivíduo quer fazer isto ou aquilo, e tem as suas razões pessoais e rasto histórico para o querer fazer, com vista a influenciar o externo e para evitar ser dominado por causas externas. A causalidade sincrética é submergida pela determinação externa, ocorre de fora para dentro. A pessoa está diluída perante os estímulos externos, constantemente a bombardear, sem tempo para elaborar e contrapor uma causalidade em sentido contrário, de dentro para fora. Então reage por impulso com *sound bytes* de ocasião, muita vez “chutando para canto”.

Coda: *Cyber-selfs* – distribuídos ou não??

Estes tópicos suscitam vastas questões, e daí o duplo ponto de interrogação. Abaixo entrego algumas interrogações provocatórias em resposta.

No cruzamento tecnológico cibercultural em que nos encontramos, poderemos nós a todo o custo manter uma individualidade, quiçá simbiótica, ou iremos antes soçobrar perante as sinergias sincréticas invasivas? Desejamos a todo o custo reter e afirmar uma individualidade, ou inevitavelmente acabaremos por nos diluir nas identidades que são as do grupo? Poderemos resistir, ou vamos render-nos à sinergia invasiva e sincrética do futebol nos média? Ou à diluição nos *reality shows* dos telejornais sobre causas judiciais e tribunais, em episódios diários? Ou nos telejornais aos quadradinhos sobre vida económica dos mercados e a política mundial?

Na cibercultura em formação, são muito importantes as noções nucleares de *self*, separação e individualidade. Estas, com tanta ênfase na “cultura ocidental”, não são tão relevantes noutras culturas. No Ocidente, é conhecido que os conceitos de *self*, separação e individuação são muito vincados, e em contraste com outras culturas, nomeadamente no Oriente.

Um exemplo disso passa-se na terapia. No Ocidente, o *self* individual é o objeto da terapia: um *self* que valoriza a diferenciação. No Oriente, o *self* relacional é mais permeável, e as fronteiras *self*-outro também. Lá, a unidade de identidade não é a da representação interna de si e do outro, mas a da família ou da comunidade onde o *self* se distribui e à qual dá prioridade (Lemma, 2013, p. 164).

A sageza do Oriente poderá ser relevante para a cibercultura do Ocidente (Roland, 1988). Lá, o indivíduo pergunta-se como pode em simbiose contribuir mais, dando prioridade ao todo. Ao invés de como se pode defender mais, cada um dando sincreticamente prioridade a si.

Agradecimentos

O autor agradece os comentários de João Vasconcelos Costa, Graça Figueiredo Dias, António Lopes, Rita Marta e Jeffrey White. Declara o apoio de FCT/MEC NOVA LINCS PEst UID/CEC/O4516/2013.

Referências bibliográficas

- BILBAO, A. (2016). *O cérebro da criança explicado aos pais*. Lisboa: Editorial Planeta.
- GONÇALVES, M. (2016, março). *Nascer e Crescer na Era Digital*. Conferência apresentada na Portuguesa de Psicanálise, Lisboa.
- KARDARAS, N. (2016). *Glow Kids*. Nova Iorque: St. Martin's Press.
- LEMMA, A. (2013). *Introduction to the practice of psychoanalytic psychotherapy*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- PEREIRA, J. P. (2016, 31 de dezembro). A ascensão da nova ignorância. *Público*. Retirado de <https://www.publico.pt/2016/12/31/sociedade/noticia/a-ascensao-da-nova-ignorancia-1756629>
- PEREIRA, L. (2016). Software sans Emotions but with Ethical Discernment. In S. Silva (Ed.), *Morality and Emotion: (Un)conscious Journey into Being* (pp. 83-98). Londres: Routledge.
- PEREIRA, L. & SAPTAWIJAYA, A. (2016). *Programming Machine Ethics. Studies*. Berlim: Springer International Publishing.
- ROLAND, A. (1988). *In Search of Self in India and Japan: Toward a Cross-Cultural Psychology*. Princeton: Princeton University Press.
- TURKLE, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Cambridge: The MIT Press.
- WIENER, N. (1948). *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*. Cambridge: The MIT Press.