

## **Internet, Agentes de Rede e Subjetividade Contemporânea**

Paulo Vaz  
Projeto Individual de Pesquisa  
Bolsa de Produtividade em Pesquisa

### 1 -Histórico

O horizonte das pesquisas que empreendo é a passagem da Modernidade à Pós-Modernidade. Duas questões guiam a exploração: pensar a passagem como uma transformação nos processos de subjetivação e pensar a responsabilidade das novas tecnologias biomédicas e de comunicação nestas mudanças.

Alguns resultados já foram obtidos. Um primeiro fio de pesquisa articulou a mudança na subjetividade à aceleração tecnológica e a constituição de uma nova forma de incerteza na experiência de si a si que suscita a produção social de um indivíduo flexível, capaz de se adaptar a diferentes circunstâncias e múltiplo<sup>1</sup>. A passagem do emprego à "empregabilidade" exemplifica a mudança da incerteza na passagem da Modernidade à Atualidade. A questão do trabalho foi um tema maior do pensamento moderno, pois articulava os limites da liberdade individual na sociedade. Partia-se da suposição de que o modo de um indivíduo desdobrar suas potencialidades dependia da descoberta de um trabalho que fosse a sua vocação. Um problema era arduamente discutido. Como conciliar a divisão social do trabalho, necessária para a reprodução social, com as vocações individuais? Haveria vocação para todo tipo de trabalho ou haveria trabalhos que, ao invés de realizar um indivíduo, o degradariam? Está implícita nestas perguntas a necessidade de o indivíduo descobrir o que deseja e lutar para realizar-se no tempo, mesmo que tenha de mudar a sociedade. O tema do trabalho expressava, como poucos, a crença moderna em um futuro como lugar de libertação e realização individual e coletiva. O conceito de empregabilidade, por sua vez, assevera que o valor está em ser capaz de empregar-se, não importa em qual trabalho e não importa em qual cenário do mundo. Substituímos a utopia pela oportunidade,

---

<sup>1</sup> Dois artigos deram a primeira formulação a esta relação entre incerteza e flexibilidade. Cf, Vaz, P., "A história da experiência de determinação à abertura tecnológica" in Amaral, M. T., *Contemporaneidade e novas tecnologias*, Rio de Janeiro: Sete Letras, 1996, p. 129-147; Vaz, P., "globalização e experiência de tempo" in Menezes, P., *Signos Plurais: mídia, arte e cotidiano na globalização*, São Paulo: experimento, 1997, p.99-115.

flexibilidade e sobrevivência. Não importa mais o que se deseja ser, mas, sim, a capacidade de sobreviver consumindo. O conceito de empregabilidade mostra como a incerteza passa a habitar nosso cotidiano. A incerteza em nossa Atualidade não incide mais apenas sobre os meios e fins, incide sobre o cenário que dá sentido a nossas ações pela aceleração das mudanças. Quando pensamos o que pode ser nossas vidas, não é mais suficiente indagar sobre o que realmente desejamos e quais são os meios de atingir o desejado; é preciso, ainda, projetar o que pode ser o cenário onde nossos projetos de vida podem ter lugar.

Um segundo fio descreve a passagem da Modernidade à Atualidade como a transição da norma ao risco<sup>2</sup>. O surgimento de um capitalismo de superprodução engendra a necessidade de produzir um corpo capaz de bem consumir. Com o conceito de risco, é possível caracterizar a singularidade de nossa cultura: podemos apreender a invasão do cotidiano pela ciência e pela tecnologia, a articulação nova entre mídia e ciência e a mídia legitimando-se por ocupar o lugar daquele que na sociedade adverte da existência dos riscos e propõe os meios de contorná-los. Não experimentamos apenas a estetização do cotidiano; experimentamos ainda a cientificização de nossas vidas e mortes. Uma pesquisa mostra que 40% das chamadas de primeira página em jornais americanos dizem respeito à gestão do cotidiano tendo em 'lista os hábitos de vida e os riscos que se corre<sup>3</sup>.

O corpo hoje é simultaneamente virtual - pela estipulação dos riscos associados a predisposições genéticas e hábitos de vida - e atual, como um bem a ser explorado pelos indivíduos na sua capacidade de provocar sensações. Nosso dever assegura diversas peças publicitárias, é ser feliz e a felicidade requer o consumo. A investigação científica do corpo opera na tensão entre o que pode estimular o consumo e o que pode limitá-lo, não de uma vez por todas, mas para que se continue a consumir. Estrategicamente, trata-se de encontrar um nível ótimo de consumo evitando a sua ausência por incapacidade ou satisfação - limiar inferior - e o seu excesso que gera ou o endividamento excessivo ou a despreocupação com o risco - limiar superior.

Um terceiro fio historia o fim da questão ética que durante milênios orientou a

---

<sup>2</sup> A melhor formulação que consegui desta pesquisa está em Vaz, P., "Corpo e Risco", in Villaça, N., Góes, F., e Kosovski, E., *Que corpo é este?*, Rio de Janeiro: Mauad, 1998, p.159-175.

<sup>3</sup> Cf Laudan, L., *The book of risks*, Nova Iorque: John Wiley & Sons, 1994.

relação dos seres humanos com o seu corpo. Até a Modernidade, o corpo, visto como marca da finitude e lugar do desejo, trazia a experiência da necessidade: sua forma, suas obstinações e sua duração não dependiam de nossa ação, ao contrário, a determinavam. Restava a nós escolher entre recusar ou aceitar o corpo. Hoje, porém, o corpo começa a habitar o campo de nossa liberdade<sup>4</sup>; podemos transformá-lo em sua forma e em sua capacidade de perseverar no ser. Pensemos, a partir do que já está sendo posto em prática, nos desdobramentos possíveis da engenharia genética, da imunologia, da cirurgia plástica e das próteses e nos espantaremos em o quanto o corpo passa a depender de nossa ação tecnologicamente potencializada. Nossa cultura é marcada pela figura do cyborg, pela hibridação entre corpo e tecnologia que instabiliza as fronteiras entre natureza e cultura.

Um quarto fio mapeia as modificações no que o pensamento pensa ser a partir dos sucessos e fracasso ocorridos na construção de um agente inteligente e autônomo<sup>5</sup>. Um modo, portanto, de refletir sobre o deslocamento do pensável provocado pelas novas tecnologias. Algumas tarefas realizadas por programas de computador já demonstram o sucesso parcial da simulação do pensamento humano por uma máquina. O deslocamento do pensável pode ser resumido por três processos. Um é o reforço do materialismo entre filósofos e cientistas. O computador mostra que não é necessária nenhuma peculiaridade ontológica, como o élan vital ou a alma, para que um ser material seja capaz de incorporar sentido e realizar tarefas cognitivas; basta uma certa disposição de suas partes.

Em segundo lugar, mostra-se que não é preciso consciência para realizar comportamentos que, se feitos por humanos, seriam denominados de inteligentes. A discussão sobre o pensamento torna-se assim um debate ético sobre a legitimidade da atribuição humana de pensamento aos não humanos. A questão "o que é pensar?" está hoje indissociavelmente vinculada à questão "quem pensa?". Não estaríamos sendo antropomórficos ao recusar a existência de pensamento nas máquinas? Não estaríamos perdendo o distintivo do pensamento - a compreensão ou a experiência qualitativa do mundo propiciada pela consciência - se atribuímos pensamento às máquinas? Será que

---

<sup>4</sup> Sobre esta passagem da necessidade à liberdade, cf. Serres, M., *Eclaircissements*, Paris: François Bourin, 1992, e Bruno, F., *Do sexual ao virtual*, São Paulo: Unimarco, 1997.

<sup>5</sup> Um artigo, escrito em parceria com Fernanda Bruno, e que sai em outubro de 1999 segundo a previsão dos editores, trata dos efeitos da simulação na história do pensamento.

o conceito de representação deve ser tratado como uma mera disposição para adquirir crenças e desejos - de tal modo que se pode pensar que a mola bimetálica do termostato é uma representação do meio que orienta suas ações de ligar ou desligar -ou deve ser visto como experiência qualitativa do mundo, como sensação bruta, de modo a recusar a existência de consciência para máquinas, vegetais e insetos?<sup>6</sup>

O terceiro efeito foi a surpresa diante do senso comum. Do ponto de vista da simulação, da questão do "como?", as tarefas banais que realizamos sem maior atenção tornam-se mágicas. Como é difícil construir um robô capaz de executar todos os movimentos de nossas mãos<sup>7</sup>! Passamos a pensar que há cálculo e construção aí onde acreditávamos existir apenas percepção do dado.

Esta surpresa autorizou pensar uma outra narrativa sobre a origem do pensamento. O senso comum pode ser tido como transcultural. Embora homens de diferentes culturas possam discordar, por exemplo, sobre as vantagens da ciência sobre a religião, todos concordam que ficar ao relento é pior do que se abrigar, que usualmente uma madeira bóia, que os vegetais são diferentes dos animais, etc. Esta universalidade de crenças não epistêmicas estimula a pesquisa sobre sua origem pré-cultural, sobre a possibilidade de terem sido geradas pela seleção natural. Inúmeros trabalhos retomam o inatismo e definem módulos gerados no Pleistoceno: articulam diferença de gênero com diferentes habilidades cognitivas e a divisão sexual de tarefas entre caça e coleta; esboçam uma nova relação entre razão e emoção; definem um algoritmo de justiça invariável culturalmente porque gerado por seleção natural segundo o problema do altruísmo; articulam o autismo à ausência de uma teoria da mente que seria comum aos normais por ter sido gerada por seleção natural<sup>8</sup>. Se nos recordamos de que o pensamento moderno frisava a dependência entre o pensamento e a cultura, problematizando a diferença intercultural e a proximidade intracultural de crenças e valores, apreendemos o deslocamento do pensável.

Um quinto fio historia a mudança na subjetividade pelo deslocamento do que

---

<sup>6</sup> Esta oposição ordena o argumento de Dennett em *Tipos de mentes*, Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

<sup>7</sup> Cf Pinker, S., *Como a mente funciona*, São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

<sup>8</sup> Três livros se destacam na constituição deste novo modo de historiar o pensamento. Cf Damásio, A, *O erro de Descartes*, São Paulo: Cia das Letras, 1995; Baron-Chen, S., *Mindblindness*, Massachusetts, MIT Press, 1997; Barkow, J. Cosmides, C. e Tooby, J. (orgs.), *The adapted mind*, Oxford University Press, 1992.

pode ocupar o lugar de alteridade para o humano<sup>9</sup>. A hipótese é a de que o computador e a Internet substituem a fera e os sonhos no que perturba o humano. Nossa cultura inventa máquinas que parecem ter vida e cria, para nossa vida ordinária, a concorrência de uma outra vida no interior das máquinas.

Para os homens modernos, a natureza inquietava sobretudo através da figura do predador, que expressava a violência e a sexualidade. Nesta inquietação, aparece a interrogação sobre o sentido da cultura: o que ganhamos e perdemos ao deixarmos de ser animais e entrarmos na cultura? Hoje, porém, o que nos inquieta é nossa capacidade de construir máquinas que mostram como sistemas físicos podem incorporar informação e sentido. A inquietação não se reduz à continuidade entre o pensamento e a matéria. O que inquieta não é apenas que a máquina pareça ser tão humana., o que inquieta, e isto a engenharia genética e as novas teorias sobre o processo de seleção natural nos mostram, é o quão podemos ser parecidos com as máquinas.

O deslocamento na alteridade alude também a esta invenção cultural recente de uma tecnologia onde vale a pena viver. Para um número cada vez maior de indivíduos, a Internet é um lugar de experiências: passeamos, estabelecemos amizades, praticamos sexo. Estranha forma de movimento: computadores trocam dados através de uma linha de telefones e dizemos ter visitado lugares ou encontrado alguém. E nosso corpo permaneceu preso à cadeira. Esta forma de movimento inventada por nossa cultura também renova o questionamento sobre o que é a presença, um lugar e, mesmo, o que é ter corpo.

O sexto fio apreende a subjetividade pelo acesso à informação<sup>10</sup>. De um lado, trata-se de pensar o fenômeno da crise das identidades coletivas anteriormente definidas pelas fronteiras estatais. Passamos a perceber que o conceito de "cultura nacional" talvez seja apenas um efeito secundário das barreiras, em termos de custo e velocidade, à difusão das informações. De outro lado, ao menos na Internet, ocorre uma inflexão subjetiva da informação e a individualidade se define pelas informações que pode acessar.

Embora todas as pesquisas descrevam mudanças no modo de subjetivação a

---

<sup>9</sup> Um artigo escrito em parceria com o prof. Maurício Lissovsky, que será publicado até setembro de 1999, descreve esta mudança na alteridade através da análise dos filmes de ficção científica recente.

<sup>10</sup> Uma primeira formulação relação entre excesso de informação e subjetividade contemporânea está em Vaz, P., "Agentes na rede", *Lugar comum*, n. 7, Janeiro-Abril de 1999, p. 114-132.

partir do surgimento das novas tecnologias, três problemas maiores podem ser destacados. Primeiro, os fios destas histórias não constroem uma trama. Trata-se mais de uma série de diagnósticos de leituras sintomáticas dispersas, guiados por uma intuição sobre o papel decisivo das novas tecnologias do que de um estudo sistemático sobre a subjetividade contemporânea. Nota-se também que a reflexão sobre as novas tecnologias de comunicação, apesar de sempre presente, ainda é exterior, na medida em que as mudanças subjetivas não foram articuladas às características da mídia. Por fim, não se questionou a responsabilidade das novas tecnologias na constituição da subjetividade contemporânea. Embora discordasse das análises de impacto e quisesse evitar o determinismo tecnológico, não foram estudados os modos de contorna-lo.

A pesquisa que pretendo empreender nos próximos dois anos enfrenta tais questões. Seu objetivo primário é estudar como a tecnologia dos Agentes, um desenvolvimento contemporâneo da interface, é decisivo tanto para o futuro da Internet quanto para a constituição da subjetividade contemporânea. A hipótese principal é que a constituição da subjetividade está hoje dependente do modo como se constitui e se permite o acesso aos bancos de dados. De fato, pode-se historiar a passagem da Modernidade à Atualidade através da mudança nas técnicas de registro dos indivíduos, técnicas que, de um lado, comparam cada um com todos, homogeneizando e singularizando e, de outro lado, geram um saber sobre os indivíduos, saber que usamos para dar sentido às nossas vidas.

## 2- Problematização

### 2.1- Banco de dados e subjetividade

Foucault, em suas análises sobre o poder na Modernidade, mostrava a relevância das técnicas de documentação e registro na constituição da subjetividade. Em *Vigiar e Punir*, estas técnicas constituíam a norma, uma forma de lei imanente com uma referência jurídica e natural: é uma regularidade observada que se torna um regulamento proposto<sup>11</sup>. A norma é um modo de agir sobre o desejo dos indivíduos: gera o temor da anormalidade e o contentamento em ser normal. A existência da norma dependeu do aparecimento de uma série de Instituições científicas e estatais encarregadas de registrar os

---

<sup>11</sup> Cf Foucault, M., *Vigiar e Punir*, Petrópolis: Vozes, 1983.

indivíduos e encontrar a regularidade nos comportamentos humanos. A norma, porém, não apenas homogeneizava pressionando para que todos se pareçam. Produzia também a singularidade dos indivíduos a partir dos desvios que praticavam ou sonhavam em praticar.

A sanção normalizadora, na medida em que constituía cada indivíduo no cuidado com a possível anormalidade de seus atos e desejos, estava articulada ainda ao panóptico. Procedimento arquitetural para lidar com o anonimato da massa padroniza comportamentos sem depender da observação de um indivíduo por uma testemunha que lhe conhece, que era a estratégia de poder nas sociedades pré-moderna, também por vezes denominadas de sociedades da vergonha. O panóptico é um mecanismo de produção da consciência de si porque dissocia a simetria entre ver e ser visto, porque gera, em cada indivíduo situado no interior de uma instituição disciplinar, a certeza de poder sempre estar sendo visto sem poder jamais confirmar a vigilância, porque torna o poder simultaneamente visível e inverificável. Deste modo, o panóptico, quando articulado à sanção normalizadora, cumpriu a mesma função que a crença em Deus onisciente na padronização de comportamentos: A busca de autotransparência como modo de cuidar de si evitando o “pecado laico”, a anormalidade.

Deleuze, quando caracterizou a Atualidade como sociedade de Controle, propôs que a massa estava sendo substituída pelo banco de dados<sup>12</sup>. Alguns autores, seguindo explicitamente ou implicitamente a sugestão de Deleuze, tentaram conceituar esta substituição. Ao vincular o panóptico ao banco de dados, também teorizaram sobre a Internet, na medida em que cada vez mais se desenvolve o comércio na rede e a quase totalidade das compras é feita com cartão de crédito<sup>13</sup>. Em princípio, tudo na Internet, não só as compras, pode ser registrado, mesmo as conversas efêmeras nos "chats".

A aproximação entre o panóptico e o banco de dados depende desta possibilidade de registrar as ações dos indivíduos. Participando da discussão sobre invasão de privacidade, estes pensadores fazem uma analogia entre as diversas técnicas de vigilância por registro automático do comportamento -como câmaras em casas, prédios, shoppings e ruas -e os dispositivos automáticos de registro e constituição de banco de dados. Poster, por

---

<sup>12</sup> Cf Deleuze, G., *Conversações*, rio de janeiro:34 Letras, 1992.

<sup>13</sup> Quatro livros se destacam nesta articulação entre panóptico, banco de dados e ciberespaço. Cf Bauman, Z., *Globalização: as conseqüências humanas*, Rio de janeiro: Jorge Zahar, 1999; Pôster, M., *The second media age*, Cambridge: Polity Press, 1995; Rheingold, H., *The virtual community*, Nova Iorque: Harper Collins, 1993; e Turkle, S., *Life on the Screen*, Massachusetts: MIT Press, 1995.

exemplo, conclui que os bancos de dados seriam um "superpanóptico".

Vale a pena mencionar algumas diferenças que matizam esta conclusão. Uma diz respeito à finalidade. Em grande parte dos bancos de dados, especialmente aqueles do ciberespaço, a finalidade não é constituir um corpo capaz de produzir e de se comportar monotonamente; é, sim, permitir a continuidade do consumo e favorecer as escolhas. Uma outra diferença diz respeito ao modo de atuação. O panóptico agia antes de uma ação ser empreendida e dependia da norma para realizar uma ortopedia do desejo; os bancos de dados, por outro lado, só registram as ações já feitas. Uma terceira diferença diz respeito aos efeitos de uma vigilância automática e conhecida. Dificilmente, estes procedimentos produzirão uma interiorização do olhar do outro, pela certeza que cada indivíduo terá de que seu comportamento será registrado. A certeza impede a interiorização; produz, sim, quando se trata dos dispositivos tecnológicos de vigilância, a distância entre o que cada indivíduo pensa e faz e as restrições ao comportamento que a sociedade exige. O provável é que o indivíduo se dê como imagem diante destes dispositivos: use máscaras quando assalta ou reduza a velocidade onde sabe que será registrado.

A diferença decisiva, porém, está no tipo de sujeito produzido pelos bancos de dados. Não se trata, como nas estatísticas do século XIX e início do XX, de produzir o homem médio e seus desvios para agir sobre o desejo. O banco de dados, como uma nova tecnologia de lidar com os fluxos sociais, produz pequenas aglomerações, tribos ou grupos, definidos por hábitos de consumo, preferências culturais ou por riscos à saúde causados por hábitos ou predisposições genéticas.

O que o indivíduo hoje descobre de si não é mais a sua verdade recôndita na forma do desejo por algum desvio que sua consciência não admitia desejar; é, sim, a pertinência até então insuspeitada a um certo grupo de risco ou de consumo: doenças que porta e preferências que o singularizam na medida mesmo em que o aproximam de outros indivíduos. O banco de dados constrói um nexos causal e individualizante entre passado, presente e futuro diferente daquele proposto pelo conceito de trauma, tão importante no pensamento moderno. Não se trata mais dos acontecimentos singulares na vida de um indivíduo que simultaneamente restringem suas possibilidades de ser e o conduzem a mudar o que é. Graças ao banco de dados, o passado age sobre o futuro pela restrição do possível. Exemplificando, de todas as doenças que podem ocorrer a um indivíduo, o mapeamento genético e os hábitos de vida informarão sobre as mais prováveis, permitindo

ao indivíduo modificar seu estilo de vida e, assim, quem sabe, evitar a emergência. Ou então, de tudo aquilo que pode consumir, a descoberta da pertinência a um grupo de preferências permite antever o que é provável que um indivíduo deseje. Esta é a diferença crucial entre a subjetividade moderna e a contemporânea: viver hoje depende da restrição dos possíveis e não da sua invenção. Sendo mais preciso, o decisivo, tanto para evitar riscos quanto para continuar consumindo, é a transformação do possível em provável. O novo não se define mais pela oposição às regras culturais; é, sim, relativo a um indivíduo situado diante de um excesso de informações: o que pode consumir, como pode adoecer, com que indivíduos manter relações, etc.

## 2.2- Internet e banco de dados

A Internet pode ser definida por quatro grandes metáforas: uma Imensa Biblioteca, um mercado, uma praça e um lugar de experiências. Em todas estas metáforas, porém, fica claro que a Internet não é um meio de comunicação de massa. Mais do que singularizar a Internet segundo a diferença entre os esquemas um-todos e todos-todos, seria interessante conceituá-la como um caminho para o indivíduo acessar informações, comprar, comunicar-se com outros e experimentar com sua identidade. A Internet é um "I-Way"<sup>14</sup>.

A teorização sobre a relação entre Internet, sociedade e sujeito está mudando de patamar. No início, as análises se limitavam a diferenciar o seu modo de funcionamento e, pela diferença, antever e valorar o efeito que promoveria. Por exemplo, o fato de não funcionar segundo o esquema pedagógico um-todos abriu para vários teóricos o sonho de que, se a Internet substituísse a Televisão, nossa sociedade seria mais democrática e os indivíduos mais autônomos. O sucesso da Internet como medium alertou para um problema que lhe é inerente: crescem exponencialmente não só aqueles que querem participar, cresce também a massa de informações disponíveis.

O problema do excesso de informação pode também ser traduzido como um problema do Browser. É cada vez mais frustrante a navegação segundo a manipulação direta: fazemos uma pesquisa qualquer em um mecanismo de busca e nos deparamos às vezes com milhares de páginas que podem -ou não -tratar do tema pesquisado.

O excesso de informação não é um problema técnico. As soluções que estão sendo buscadas, especialmente a tecnologia dos Agentes, podem ter profundos efeitos subjetivos.

---

<sup>14</sup> Tanto a proposição das quatro metáforas quanto a definição da Internet como um I-Way estão em Stefik, M, *Internet Dreams*, Massachusetts: MIT Press, 1997.

Os agentes são uma tecnologia de acesso à informação, um modo de lidar com o excesso por capacitar um indivíduo a acessar aquelas informações que o interessam. A discussão sobre os desdobramentos desta tecnologia para a cultura se situa aquém e além do problema em torno ao potencial democrático da Internet. Mesmo que se concorde que a Internet transformará a cultura, o modo de transformação depende, hoje, da solução dada ao excesso de informação.

### 2.3- Agentes de rede

Os agentes são uma nova forma de interface que se pretende personalizada, adaptativa e funcionando, contrariamente ao princípio de base da interface gráfica, segundo a manipulação indireta. Precisemos a definição. De início, sob um ponto de vista técnico, os agentes são entidades softwares que possuem uma certa autonomia para realizar operações visando o interesse de um usuário. Deste modo, um agente deve possuir alguma representação dos objetivos de um usuário.

O grau de inteligência e autonomia de um agente depende sobretudo de sua capacidade de aprender. No grau mínimo, o agente dispõe de uma representação dos interesses do usuário na forma de um enunciado de preferências. No grau máximo, os Agentes são sistemas que aprendem e se adaptam ao meio. O aprendizado e a adaptação dizem respeito tanto em termos dos objetivos do usuário quanto dos recursos disponíveis no meio.

Logo, como definição genérica, um Agente opera sem a intervenção direta dos usuários e tem algum tipo de controle sobre seu estado interno. Dispõe ainda de sociabilidade, pois pode interagir com outros agentes e com humanos através de alguma linguagem. Possui também reatividade, na medida em que percebe seu meio e responde, num tempo apropriado, às mudanças que nele ocorrem. Por fim, um agente é capaz de exibir um comportamento orientado por objetivos e dispor de iniciativa.<sup>15</sup>

Pode-se diferenciar os Agentes por suas tarefas: buscar informações, filtrar dados, monitorar condições e alertar quando houver mudanças, garantir a segurança ou ser um ator virtual. Um software como Julia, também conhecido como "chatterbot" e que é personagem de um RPG virtual, é considerado um Agente.

Os Agentes também podem ser diferenciados segundo o seu habitat. Existem

---

<sup>15</sup> Esta definição está em Knapik, M e Johnson, J., Developing Intelligent Agents, Nova Iorque: McGraw-Hill, 1998.

aqueles que habitam o disco rígido de um computador. Um segundo tipo, mais interessante teoricamente, é o “viajante”, que habita a Internet: monitora condições, alerta o usuário ou mesmo toma decisões por ele. Nas narrativas de ficção científica usadas pelas empresas de softwares, usualmente se apresenta um agente que venderá as ações para um usuário quando atingirem um valor fixado, compra com o lucro uma viagem de férias em praias paradisíacas e desmarca os compromissos durante as férias. Este agente é visto como uma secretária pessoal. O último tipo é o agente social, que pode conversar com outros usuários ou agentes para melhor realizar as tarefas que lhe foram destinadas: filtrar e-mails ou recomendar compras, por exemplo. A pesquisa privilegiará os dois últimos, pois são decisivos para o futuro da Internet e estão imediatamente articulados ao crescimento dos bancos de dados, seja este crescimento visto como quantidade de informação estocada, seja na complexidade da relação entre os dados. De qualquer modo, quando os agentes são mais sofisticados e possuem autonomia, eles conseguem pistas sobre os objetivos e preferências dos usuários a partir da descoberta de padrões em suas ações. Logo, para funcionar, o Agente registra as ações do usuário.

Os Agentes são um modo de constituir e lidar com banco de dados. Mais ainda, por serem um filtro para o excesso de informações, supõem em seu funcionamento a personalização: agem tendo em vista os interesses, as preferências, os caprichos ou desejos dos usuários. Seriam assistentes de cada usuário diante das questões diariamente colocadas pela navegação na Internet: que páginas acessar, que produtos consumir, que pessoas encontrar, estou tendo experiências com um homem, uma mulher ou uma máquina? Os agentes são mapas neste oceano sempre renovado de inumeráveis possibilidades.

A pesquisa sobre os Agentes pode mostrar como a tecnologia interfere na produção da subjetividade<sup>16</sup>. Ao permitirem uma informação ou um consumo personalizado, afetam a constituição do desejo e definem a individualidade por sua pertinência a um grupo caracterizado por afinidades, quaisquer que sejam elas. Deste modo, os Agentes estarão vinculados aos conceitos de viagem, desejo, novo e contato: do que e de quem se gosta, com quem se tem contato, que páginas achamos interessantes.

Os Agentes participam da constituição da subjetividade também por serem

---

<sup>16</sup> Alguns teóricos conhecidos da Internet já frisaram a importância dos agentes, Cf, Turkle, S., pó.cit, Johnson, S., *Interface Culture*: Nova Iorque: Harper Collins, 1997, e Kerchckove, D., *Connected Intelligence*, Toronto: Sommerville House, 1997.

assistentes inteligentes e próteses. Pode-se dizer que são programas quase humanos -pelo raciocínio e aprendizado -e modos de viajar na Internet. Decisivo, pois, para quem quer pensar este nosso mundo onde há vida na mediação tecnológica. Por fim, os agentes esclarecem a nova função do intermediário quando os limites se deslocam da produção de informações -final, na Internet, há um espaço ilimitado de estocagem, é cada vez mais barato produzir e não há praticamente custo em distribuir a informação - para a sua recepção. O que limita hoje é o excesso e não a falta de informações. Deste modo, ao estudar a tecnologia dos agentes, pode-se entrever também o futuro do profissional de comunicação: facilitar o acesso à informação, comentá-la e atestar sua confiabilidade.

As críticas à tecnologia dos Agentes frisam seja a simplificação de nossa individualidade pela necessidade de comunicar a um programa nossas preferências, seja a perda de autonomia pelo fim da manipulação direta, seja a invasão da privacidade pela possibilidade de contra-agentes governamentais ou de empresas de publicidade obterem informações sobre nossos hábitos contidas em nossos agentes. Estas críticas desconsideram o efeito maior desta tecnologia, pois supõem um sujeito prévio que perde sua singularidade, autonomia e privacidade devido à mediação tecnológica. O decisivo, nesta tecnologia, é constituir um sujeito de preferências, aquele que está ligado a grupos, abandonando assim o sujeito de desejo que dependia da norma. O modo, hoje, de constituir e operar com banco de dados -modo, portanto, de articular cada indivíduo com todos e daí definir sua singularidade- é constituir grupos de afinidades culturais.

A filtragem colaborativa, um modo de construir agentes para lidar com bancos de dados, é decisiva para esta constituição do sujeito de preferências, além de estar articulada com o movimento na produção industrial de personalização do produto e, portanto, da necessidade de um imenso fluxo de informações entre empresas e consumidores. O agente social permite que as empresas antecipem o que um determinado consumidor pode querer.

Os exemplos mais conhecidos de agente social são o Firefly e a página de recomendações da Amazon Books<sup>17</sup>. Vejamos como funciona a filtragem colaborativa. Um agente social deve primeiro forçar os usuários à explicitamente avaliar os seus produtos. Encontra, então, usuários com preferências similares para recomendar produtos ou páginas

---

<sup>17</sup> Estes são dois exemplos principais usados na definição do agente social. Cf, por exemplo, Johson, S, op. Cit, e Kelly, K. *New rules for the new economy*, Nova Iorque: Viking Press, 1998.

que podem ser de seu interesse. Em essência, segundo a criadora do Firefly, Pattie Maes, o agente social deve capturar e organizar a publicidade boca a boca. Ou seja, este agente organiza o boato dentro de pequenos grupos. Seu princípio é a transferência do gosto.

Firefly usa um raciocínio baseado na memória para definir aglomerados na totalidade dos usuários. Estes aglomerados são padrões estatísticos definidos pela sobreposição do gosto entre determinados usuários. Um raciocínio baseado na memória opera em pares de situação e ação. A situação, no Firefly, é descrita pelo disco, o artista, e outros atributos associados como gênero de música; a ação é o gosto do usuário que se manifesta diante um álbum em questão, segundo parâmetros como: gosta muito, gosta, razoável, não gosta e jamais recomende. Este raciocínio baseado na memória possibilita usar o gosto de um vizinho próximo para recomendar serviços e produtos a um usuário. Para operar estas recomendações, é usada uma distância métrica que computa a soma ponderada da distância entre os atributos correspondentes de duas situações. No caso do Firefly, descobre-se os vizinhos por suas ações e comparam-se as recomendações do álbum, artista e gênero musical, recomendando tudo o que não se sobrepõe. Deste modo, pode-se dizer que o agente social é uma técnica de induzir certas ações dos indivíduos -no caso do Firefly, experimentar outros discos – baseada no raciocínio sobre casos onde toda manifestação de preferência dos usuários é vista como um caso. Este modo de constituir e organizar banco de dados permite também ampliar o que se define como situação e ação. Após encontrar padrões para diferentes grupos de usuários na preferência de discos, pode-se, por exemplo, passar para livros ou filmes. O banco de dados é ampliado, novos padrões são descobertos, mas permanece o princípio de transferência do gosto entre consumidores situados numa mesma aglomeração do espaço de gosto.

#### 2.4- Os Agentes na cultura

Ao pesquisar a tecnologia dos agentes, é preciso seguir três veios. Primeiro, esta tecnologia deve ser vista na continuidade do desenvolvimento de interfaces. O início da história é a interface gráfica; depois, surge o hipertexto e a realidade virtual -estudando os conceitos de conexão, interatividade e imersão -por fim, vem o sucesso da Internet como meio de comunicação e seu problema singular, o excesso de informações. Nesta narrativa sobre a origem dos agentes no interior da história da interface, serão duas as diferenciações

decisivas. Em primeiro lugar, a mudança pode ser descrita como a passagem do modelo arquitetural de interface -onde a tela é um espaço a ser explorado -para o modelo do indivíduo, onde o computador é visto como uma personalidade. Dito de outro modo, passamos da tela repleta de objetos inanimados -metáfora do desktop -para o computador imaginado como uma pessoa que conversa, é atencioso e sensível ao meio. O segundo princípio decisivo na história da interface é a passagem da manipulação direta à manipulação indireta, onde o que faz problema é a possível perda de autonomia.

O segundo veio é o que articula a invenção dos agentes à Inteligência Artificial. Trata-se, de um lado, de pensar a questão do cyborg e a passagem de uma relação homem e máquina através do corpo, do deficiente e do meio complexo (a palavra cyborg foi inventada para se pensar as viagens espaciais onde o corpo humano seria por demais inflexível e pouco adaptado) para a constituição de uma prótese da mente. O excesso de informação torna a todos nós deficientes no ciberespaço. De outro lado, é preciso narrar a história conjunta da Inteligência Artificial e das ciências cognitivas, ressaltando a vitória da perspectiva aberta por Rodney Brooks, na medida em que os agentes foram desenvolvidos por uma de suas colaboradoras, Pattie Maes. Os momentos da história podem ser já antecipados: primeiro, a tentativa de simular performances humanas, que é a perspectiva funcionalista; na seqüência, o esforço de modelar a mente humana feita pelo conexionismo; como estratégia lateral, vem a perspectiva sobre a robótica de Rodney Brooks, visando desde o início a autonomia do robô no meio por simular o comportamento de insetos; por fim, Pattie Mães, que também visa a autonomia, mas o meio de seus robôs é o ciberespaço.

O terceiro veio articula a tecnologia dos agentes à história da probabilidade. Deste modo, o surgimento dos agentes é visto no interior de uma duração maior, o que permite a diferenciação com os procedimentos modernos de registro e constituição da subjetividade. Duas transformações são cruciais. A primeira é o surgimento de um modo de tratamento estatístico que aponta não o desvio em relação à norma, mas a pertinência a um grupo. A outra transformação é o aparecimento das técnicas de inferência estatística que vão transformar o modo de agir sobre o futuro. O modo de exercício do poder não é mais a ação sobre o desejo pela geração da norma, mas a transformação do possível em provável. Para os bancos de dados sobre saúde, por exemplo, este futuro provável tem uma quase

realidade: para muitos indivíduos, o risco de uma doença implica em se comportar como se já estivessem doentes.

Este esforço de historiar o surgimento dos agentes capacita uma análise mais refinada sobre suas possíveis interferências na produção cultural e na subjetividade. A narrativa histórica permite o exercício prospectivo. Pode-se já antever algumas conseqüências do uso e difusão das tecnologias dos agentes. A primeira é o reforço da constituição de uma nova alteridade para o humano, participando ativamente desta instabilização que hoje experimentamos das fronteiras entre natureza, cultura e artifício. Um programa quase humano que nos permite viver na mediação, nesta vida que é quase um sonho, eis o que os agentes nos permitirão pensar. Uma segunda conseqüência é a produção de um novo modo de articular desejo, novo e identidade. Um dos autores que escreveu sobre a tecnologia dos Agentes disse que um dos interesses em usar o firefly era descobrir a que tribo se pertencia.<sup>18</sup>

Uma terceira conseqüência importante na constituição da subjetividade é a de que estas tecnologias participarão da discussão e constituição das fronteiras entre público e privado, especialmente por serem um modo de manter o consumo. A quarta conseqüência é a de os agentes poderem afetar o modo de constituição do gosto popular, afetando a oposição recente entre cultura de massa, funcionando no esquema um-todos, e as diversas subculturas, que funcionariam segundo o esquema muitos-muitos de divulgação boca a boca. Uma possibilidade é simplesmente a de acabar com a oposição ao impedir a criação do que todos gostam. Uma outra possibilidade é a maior volatilidade dos gostos. Esta argumentação prospectiva sobre o futuro da produção cultural se sustenta em três pontos: 1) os agentes interferem e constituem os desejos individuais; 2) os agentes sociais ou filtragem colaborativa são um modo de organizar o mecanismo de divulgação boca a boca, constituindo uma troca de informações entre subgrupos, isto é, o agente organiza e amplifica o boato; 3) deste modo, afetará o gosto popular e a própria produção cultural.

Uma outra característica toma a pesquisa sobre os agentes interessantes. Estamos diante de uma tecnologia ainda em estado de projeto. A maior parte dos softwares ainda está sendo desenvolvida em Universidades. Deste modo, consegue-se evitar uma das características maiores do determinismo tecnológico, pois uma tecnologia em estado de

---

<sup>18</sup> Cf Johson, S., op. cit.

projeto torna seus formuladores sensíveis ao que está acontecendo e aos desdobramentos que a comunidade antevê. Cabe ainda pensar o que ela pode ser e muitos esboços são apresentados; neste caso, há espaço para múltiplos investimentos sociais. Vemos a cultura intervindo sobre o que a transformará. Ao mesmo tempo, pode-se antecipar que esta tecnologia porta futuro. As poucas aplicações comerciais, especialmente aquelas que seguem a filtragem colaborativa, conseguiram enorme sucesso. A tecnologia dos Agentes transformará a sociedade, mas o sentido da transformação ainda está sendo disputado. Cabe acompanhar as disputas sociais, seus efeitos sobre o desenvolvimento dos softwares e os efeitos daqueles que conseguem distribuição comercial.

## 2.5 - Bancos de dados de risco

Caracterizamos a subjetividade contemporânea pela tensão entre o risco e o prazer. Ao mesmo tempo, mostramos que os Agentes serão decisivos para o acesso à informação e para a determinação dos padrões de consumo dos indivíduos. Para completar o estudo sobre a relação entre bancos de dados e subjetividade, caberá uma breve pesquisa sobre a mudança na constituição de banco de dados na medicina. Encontraremos também aí como a norma foi substituída pelo grupo, só que aqui definido pelo risco de adoecer.

Uma vantagem adicional desta pesquisa derivada é conseguir contornar, ainda uma vez, o determinismo tecnológico. A narrativa sobre a origem dos agentes deve recorrer à história da probabilidade, explicitando a diferença entre a subjetividade moderna e a subjetividade contemporânea. Escapa-se do determinismo tecnológico ao mostrar como a tecnologia dos agentes pode estar reforçando uma tendência ao individualismo que já existia previamente na cultura e que está articulada à constituição e modo de tratamento dos bancos de dados.

Estes bancos de dados médicos são os responsáveis pelo estabelecimento de relações entre, por exemplo, o fumo e câncer de pulmão, o sedentarismo e doença cardiovascular. Na Clínica Médica, estas relações são traduzidas pelo conceito de risco. Este conceito ganhou uma tal amplitude na prática médica e na vida dos indivíduos que estão sendo sugeridas algumas mudanças no modelo de prontuário. O que se visa é fazer da consulta médica por um problema em atividade (um mal-estar qualquer) também uma oportunidade de identificar riscos e evitar doenças futuras, traçando, com o paciente, um

plano a longo prazo.<sup>19</sup> O primeiro passo dado nessa direção seria a transformação do prontuário médico, que deveria "evoluir" do tradicional "orientado por problema", a um "orientado por problema e investigação de fatores de risco": o novo modelo tem uma seção referente aos fatores de risco que compreende os dados anteriormente dispostos nos itens História Patológica Progressiva, História Familiar e História Social (hábitos de vida) sob o título único de *Risk Factors Assessment*.

Esta pesquisa lateral terá como objeto os bancos de dados constituído na Fiocruz, por este ser o maior centro Latino-Americano de investigação epidemiológica. Deverá ser escolhida alguma doença que contenha na sua causalidade não apenas a referência a hábitos de vida, mas também a predisposições genéticas. Um bom exemplo seria o câncer de mama, vinculado certamente à hereditariedade, mas dependendo de hábitos como, por exemplo, a duração da janela estrogênica (o tempo em que uma mulher menstrua mas ainda não tem filhos).

#### 2.6- Continuidade e descontinuidade

Vê-se como esta pesquisa sobre as técnicas de constituição de bancos de dados está na continuidade com as pesquisas anteriormente empreendidas. Visa pensar a subjetividade contemporânea na tensão entre o risco e o consumo. Estuda ainda como as novas tecnologias podem alterar o que o pensamento pensa ser a partir da constituição do programa e da rede como nova alteridade do humano. Permite pensar também como o cuidado hoje do sujeito consigo mesmo se dá a partir do risco e das informações que acessa, sendo por isso mesmo uma identidade flexível, profundamente marcada pelo contexto ao ser reflexivamente produzida por cada indivíduo.

Uma diferença é aparente. A constituição da subjetividade é investigada numa relação direta com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação; no caso, o desenvolvimento de interfaces. Entenda-se por "relação direta" o estabelecimento de um vínculo entre a singularidade de um determinado meio de comunicação e a forma da subjetividade.

---

<sup>19</sup> Jonh SHEAGRAN ET AL. , "The Present database Needs Reorganization. It's Time for a Change", *Arch. Intern. Med.* 1990, 150:2014-2015.

### 3- Objetivos

#### 3.1 - Gerais

- historiar o surgimento da tecnologia dos agentes de rede por sua conexão com as histórias da interface, da Inteligência Artificial e da probabilidade e pensar as implicações de sua difusão na produção da subjetividade contemporânea;
- investigar a responsabilidade das novas tecnologias de comunicação na passagem da Modernidade à Atualidade;
- construir a diferença entre as subjetividades moderna e contemporânea através das diferentes técnicas de registro das ações dos indivíduos, frisando a passagem da norma ao grupo.

#### 3.2- Específicos

- investigar o surgimento do conceito de interface em sua articulação com a imersão, a interatividade e o excesso de informação, enfatizando a passagem da manipulação direta à manipulação indireta e a passagem do computador imaginado como um espaço ao computador imaginado como um indivíduo;
- construir a história recente das ciências cognitivas e da Inteligência Artificial, destacando os conceitos de simulação e autonomia;
- narrar a história da probabilidade tendo em vista a passagem da norma ao grupo;
- Pensar a mudança no lugar da alteridade a partir da substituição da animalidade e do sonho pelo computador e o ciberespaço;
- historiar a mudança nos bancos de dados da medicina para constituir a diferença entre a norma e o risco.

### 4- Metodologia

Esta pesquisa que historia o surgimento da tecnologia dos agentes e pensa as implicações de sua difusão sobre a subjetividade como estratégia para investigar a responsabilidade das novas tecnologias de comunicação na passagem da Modernidade à Atualidade supõe de início o trabalho com três questões teóricas.

A primeira questão é a de como pensar uma história da cultura onde a tecnologia

tem um papel ativo na mudança. O campo da comunicação tem como uma de suas características pesquisar e refletir sobre a conexão entre tecnologias de comunicação e mudança cultural. Esta orientação delimita uma forma de pensar que pode ser denominada de diagnóstico. Seus pesquisadores atentam ao que acontece para surpreender o que está mudando em relação às formas de dominação e ao potencial de liberdade. O diagnóstico como modo de pensar não é exclusividade da teoria da Comunicação. Afinal, as questões que quem diagnostica é obrigado a se colocar podem ser tidas como próprias do pensamento desde o século XIX: o condicionamento histórico do que se pensa e faz e a relação entre o pensamento e a mudança que está ocorrendo, relação onde a mudança é, simultaneamente, a condição de possibilidade, o objeto e o objetivo do pensamento. Pensa-se porque muda, pensa-se o que muda e pensa-se para mudar.

A singularidade do campo da Comunicação é a de enquadrar estas questões do diagnóstico sob a perspectiva das tecnologias da comunicação. As questões são precisadas: qual é a singularidade da nossa cultura e que lugar é aí ocupado por estas novas tecnologias? Que atitude manter com as modificações que as novas tecnologias provocam?

A pesquisa em Comunicação precisa, portanto, articular a mudança cultural ao surgimento de um novo meio de comunicação, atentando para o vínculo entre as características deste meio e a singularidade da cultura em que se vive. O risco, porém, é o de produzir meras análises de impacto, adotando o determinismo tecnológico cujo princípio fundamental é extrair diretamente a qualidade da mudança cultural da natureza do novo medium. Por exemplo, se o novo medium é descentralizado e interativo, aposta-se que fortalece a democracia; se for indicial, faz do corpo um modo novo de exercer o poder.

Para evitar o determinismo tecnológico quando tentarmos estabelecer o vínculo entre o surgimento de uma nova interface e a existência de uma nova subjetividade, esta pesquisa explorará o conceito de transcendental tecnológico<sup>20</sup>. Este conceito também historiciza a cultura considerando a mudança tecnológica, mas abre o espaço da ação estratégica sobre o que pode ser feito e pensado. A experiência recente de evolução da tecnologia nos mostra a imprevisibilidade na criação, no uso e nas transformações culturais que suscita. O aparecimento dos computadores pessoais, a criação da Internet a partir de

---

<sup>20</sup> Cf Serres, M., *Hermes IV – La distribution*, Paris: Minuit, 1977; Levy, P., *As tecnologias da inteligência*, Rio de Janeiro; 34 Letras.

estratégias de defesa para a possibilidade de uma guerra nuclear, a derivação da engenharia genética a partir da descoberta do gene, justamente um conceito que vinha reafirmar a existência de um substrato natural impossível de ser transformado pela cultura, em todos estes casos, somos convidados à cautela diante de uma relação causal simples entre tecnologia e cultura, não importando a direção da causalidade. O desafio é conceber uma historicidade onde a tecnologia transforma a experiência, acolhendo porém a imprevisibilidade do sentido da transformação e a possibilidade de nosso investimento no que podemos ser.

Diferentemente da proposição original de Kant -onde o transcendental é condição da experiência possível e atributo de um sujeito a-histórico -e do modo como foi trabalhado pelos pensadores culturalistas modernos -que historicizam o transcendental ao pensar que as regras culturais são o esquema conceitual aplicado ao diverso da intuição<sup>21</sup> - apostamos agora que o que podemos ser e pensar depende do que somos capazes de fazer. A mudança tecnológica opera uma transformação ontológica. Além de não haver mais um sujeito anterior à técnica, as transformações históricas derivam das relações que os homens de uma dada cultura estabelecem consigo mesmo e com o seu mundo quando este se torna "meio" não apenas natural, mas também e, sobretudo, tecnológico. Este transcendental objetivo tampouco define as condições da experiência possível ou da experiência presente; delimita, sim, o que poderemos ser e pensar: está afetado de futuro. O que equivale a dizer que as novas tecnologias provocam um deslocamento da experiência sem determinar o novo modo de experimentar. Instauram um limiar de irreversibilidade ao propor novas questões e práticas e ao restringir a credibilidade de certas respostas. Ao mesmo tempo, as novas tecnologias deixam indefinido como pensar e experimentar o que instauram como podendo ser pensado e experimentado. A tecnologia pode, assim, ser concebida como projeto. Transforma a cultura, certamente. Porém, sua forma é negociada culturalmente tanto na concepção quanto no uso. Mudamos continuamente porque não cessamos de investir no que podemos ser. Este cuidado orientou a escolha da tecnologia dos Agentes, pois, como foi dito anteriormente, ela é uma tecnologia ainda em projeto, embora porte futuro pelo sucesso de algumas aplicações comerciais.

A segunda questão teórica é a de como pensar a historicidade do sujeito

---

<sup>21</sup> Cf Davidson, D., *Inquiries into truth and interpretation*, Oxford: Clarendon Press, 1984.

supondo, ao mesmo tempo, a historicidade do que se pensa sobre o sujeito. O que se visa com esta questão é evitar pensar a mudança na subjetividade a partir de um imutável que, neste caso, tem a forma de uma teoria sobre o sujeito utilizada pelo pesquisador. A questão pode ser transformada: que relações estabelecer com as novas teorias sobre o sujeito? E de que modo estas novas teorias permitem um exercício de questionamento do que se pensava?

Concretamente, ao analisar os discursos contemporâneos para estimar o deslocamento do pensável, este projeto não adere ingenuamente às novas teorias sobre o sujeito; pensa-as não como uma descoberta transcendente à cultura porque adequadas àquilo que é, mas, sim, como uma produção cultural. Diante destes novos enunciados, tenta construir uma rede, conecta-los a outros para encontrar as inquietações que os animam e os tomam possíveis, inquietações que marcam a distância de nosso pensamento para com o pensamento moderno. Deste modo, tampouco recusará estas novas teorias tendo em vista uma outra verdade sobre o sujeito e o mundo, outra verdade que se torna, segundo este olhar histórico, apenas o efeito das crenças que até há bem pouco nos constituíam. O projeto pretende, pois, considerar estas novas teorias como uma oportunidade de experimentar-se no pensamento. Sua existência, a mera constatação de que diferem em relação ao que pensávamos, pode ser ocasião para nos questionarmos, para que sejamos capazes, graças ao trabalho do pensamento sobre si mesmo, de tornar explícitos o conteúdo e a forma de nossas crenças e valores.

A historicidade do pensamento não precisa significar o terror da perda da referência – se os enunciados dos homens de outrora não mais referem, o que pensamos também não referirá no futuro e, portanto, já agora não referimos -terror que origina o esforço de fundamentar nossas crenças e valores. A historicidade pode ser, ao contrário, um convite a estarmos constantemente abertos e inquietos com o que podemos ser e pensar.

A terceira questão teórica é a possibilidade de considerar os bancos de dados como discurso. Para sustentar esta possibilidade, é preciso lembrar que eles são compostos de símbolos, são representações de algo. Os bancos de dados são uma forma de linguagem. Logo, devemos pensar a relação entre linguagem, cultura e sujeito para pensar a operação de descentramento e, portanto, de constituição do sujeito. Três afirmações são decisivas para se pensar esta relação: (1) os sujeitos são sempre mediados

pela linguagem; (2) esta mediação toma a forma da interpelação, do desafio a ocupar um lugar que é reservado de antemão a ele pelo discurso e a cultura; (3) a posição do sujeito, um ponto de enunciação e endereçamento, nunca é saturada ou fechada.

Na vida cotidiana, o sujeito é continuamente reconstituído através da interpelação. O endereçado deve aceitar sem reflexão sua configuração como sujeito, o lugar que o discurso o interpele a aceitar, para que haja conversação. A interpelação pode ser calibrada segundo o gênero, idade, etnia ou classe. Não se trata de uma invasão da sociedade no indivíduo que deveria ser evitada; o que se trata de pensar é a circunscrição histórica desta prática. Não se trata de pensar de modo a-histórico como a linguagem constitui o indivíduo, mas de ver que tipo de indivíduo uma cultura molda: na nossa cultura, a interpelação toma a forma do sujeito.

Por fim, a interpelação nunca é completa. A fixação de identidades pelo discurso nunca é um processo de causa e efeito como a ação da gravidade sobre uma bola; ao contrário, trata-se de ser convidado a desempenhar um papel de tal modo que o convite pareça já ter sido respondido pelo sujeito antes de ter sido proposto, sabendo, porém, que o convite poderia ter sido recusado.

Se estes argumentos valem para a linguagem, é preciso então mostrar que discurso existe nos bancos de dados. Eles são listas cuidadosamente arranjadas para que possam ser digitalizadas, tirando proveito da velocidade do computador. A lista tem campos verticais para itens como nome, endereço, idade e sexo e campos horizontais que registram cada entrada, por exemplo, uma compra. Constroem, neste caso, um retrato de hábitos de compra, retrato rapidamente acessível e que pode ser cruzado com outros bancos de dados. Estas listas tornam-se assim identidades sociais adicionais, sendo que cada indivíduo é constituído por um computador como um agente, dependendo do banco de dados em questão. Temos assim uma individualidade variável segundo o banco de dados e segundo a minúcia da questão que o aproxima de outros.

Embora constituir a história dos agentes para articular a relação entre subjetividade e bancos de dados seja uma pesquisa teórica, sua efetuação não se reduz ao comentário de outros livros. Pesquisar a tecnologia dos Agentes, pelo fato de a maior parte das aplicações ainda estar sendo desenvolvida em Universidades, implica uma investigação na própria Internet. Como se trata de uma interface, a pesquisa implica ainda habituar-se à

própria mídia através do uso. A hipótese sustentada é que a subjetividade depende do modo de organizar e lidar com os bancos de dados. Neste caso, é preciso também uma análise das técnicas utilizadas em sua construção. Será analisado, quando possível devido a custos, os princípios técnicos utilizados na construção dos softwares, assim como a mudança na forma dos prontuários na constituição de bancos de dados na Medicina.

Esta pesquisa envolve o trabalho com muitos temas para a sua execução: articular sujeito e sociedade para pensar a passagem da Modernidade à Atualidade; conectar banco de dados e a subjetividade contemporânea; problematizar o nexos entre Internet, excesso de informação e uma nova função para os intermediários; narrar o surgimento dos agentes considerando as histórias da interface, das ciências cognitivas e da probabilidade; narrar a história da mudança na alteridade tendo em vista o computador e a Internet; conectar risco e banco de dados para se pensar uma faceta fundamental do cuidado na sociedade contemporânea; por fim, pensar o nexos de identidades flexíveis e múltiplas com uma moral pragmática e reflexiva. Embora resulte da singularidade de um modo de pensar que segue uma intuição por conectar sintomas de mudança, refletindo posteriormente sobre como encontrar um princípio de unificação para poder continuar a investigar, a amplitude, para alguns, pode implicar dificuldades na execução da pesquisa.

Esta pesquisa, porém, será conduzida em paralelo com o trabalho cotidiano de orientação de mestrandos e doutorandos, o que reduz o risco de se perder no emaranhado de caminhos e possibilita uma reflexão mais acurada sobre as questões. A elaboração de teses e dissertações será de especial valia na pesquisa.