A MONOCULTURA INFORMÁTICA[1]

Edílson Cazelotor[2]

Resumo: *Este artigo dedica-se a uma exploração preliminar da tensão entre a aparente das práticas culturais contemporâneas e a uniformidade das condições de produção destas mesmas práticas, expressa na noção de "monocultura informática". O problema apresentado é que, dado que a padronização (dos procedimentos produtivos e das práticas culturais) é uma necessidade constante do capitalismo, a pluraridade de manifestações e a polifonia das redes representaria uma força contrária aos pressupostos do capital?*
A idéia desenvolvida é que a fragmentação da cena social ocorre a partir de uma lógica única (a lógica informática*), determinada pela ascensão do computador ao papel de intermediário privilegiado na criação e transmissão da cultura.*
Desta forma, a diversidade é redutível à uniformidade: a proliferação das práticas ocorre sobre uma uniformização de base, a saber, a necessidade da intermediação das tecnologias digitais, com seus protocolos, interdições e hierarquia.

Palavras-Chave: *Monocultura informática. Cibercultura. Capitalismo.*

1. Introdução

No ano de 1993, a fisica e ambientalista Vandana Shiva lançou o livro "*Monocultures of mind*", alertando sobre as conseqüências dramáticas que os padrões de cultivo agrícola impostos globalmente pela chamada "revolução verde" estavam trazendo para os países pobres do sul, notadamente para a Índia, sua terra natal. A idéia, ao mesmo tempo simples e poderosa, é que conceitos como "desenvolvimento" e "produtividade" não constituem pontos observacionais neutros, a partir dos quais seria possível uma visão objetiva da realidade, mas antes, são construções valorativas tendenciosas, que traduzem a axiologia do sistema de idéias que as produziu. Ao transformar uma floresta tropical em plantação de eucalipto, a região se torna "mais produtiva" em um único elemento, a madeira, mas deixa de fornecer remédios, forragem animal e adubo orgânico, por exemplo. Como o sistema comercial global

[1] Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Comunicação e Sociabilidade" do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008.
[2] Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura (CENCIB/ PUC-SP). edcazeloto@yahoo.com.br

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

toma por "valor" apenas aquilo que pode ser comercializado (a madeira), têm-se a ilusão de uma maior produtividade, conseguida às custa da eliminação de um conjunto de insumos e saberes que não são levados em consideração. Maior produtividade, do ponto de vista do mercado madeireiro, implica menor produtividade, do ponto de vista das populações que extraíam da floresta o seu sustento e o seu modo de vida.

Segundo Shiva, a revolução verde nada mais seria que destruição deliberada da biodiversidade em favor da monocultura de produtos cujo interesse exclusivamente comercial é determinado pelos países do norte. Além disso, as tecnologias disseminadas globalmente trazem consigo uma relação de dependência, já que requerem o uso intensivo de fertilizantes químicos e, mais recentemente, a compra de sementes patenteadas, ambos produzidos pelas multinacionais do setor agrícola. O apelo aos métodos "científicos"de produção seriam, na visão da autora, uma forma de legitimar e despolitizar as práticas predatórias do Ocidente.

> O rótulo de "científico" atribui uma espécie de sacralidade ou imunidade social ao sistema ocidental. Ao se elevar acima da sociedade e de outros sistemas de saber e simultaneamente excluir os outros sistemas de saber da esfera do saber fidedigno e sistemático, o sistema dominante cria seu monopólio exclusivo. Paradoxalmente, os sistemas de saber considerados mais abertos é que estão, na realidade, fechados ao exame e à avaliação. A ciência ocidental moderna não deve ser avaliada, deve ser simplesmente aceita. (SHIVA, 2003, p.24)

A revolução verde, portanto, na visão da autora, não é apenas a disseminação de um padrão único de cultivo, mas igualmente o estabelecimento de um padrão único de relações sociais, baseadas na prioridade do econômico sobre o social e na construção de redes hierárquicas que drenam capitais, saberes e autonomia em direção ao capital internacional. Essa é a monocultura da mente: a impossibilidade de pensar (e agir) fora dos padrões estabelecidos por um ponto de vista único que pleiteia sua própria universalidade a despeito de outras possibilidades e de outros valores.

Expandindo as idéias de Shiva, podemos compreender que o capitalismo industrial, fundado no fordismo-taylorismo, *sempre* foi uma forma de monocultura. Seu aspecto mais evidente foi a padronização das mercadorias produzidas, encaradas como condição *sine qua non* para a produção em larga escala. Essa padronização foi construída a partir do controle "científico" das máquinas e dos operários, rigidamente controlados para repetir os mesmos

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

movimentos, na cadência imposta pelo capitalista. Os saberes e práticas sociais tradicionalmente ligadas ao trabalho artesanal foram considerados "irracionais", "improdutivos" e "obsoletos". A fábrica se impõe como *único* modelo produtivo viável e possível, legitimando assim, toda a divisão social do trabalho que lhe é subjacente. Na aceitação pacífica da "racionalidade produtiva" irmanaram-se, inclusive, os dois sistemas políticos antagônicos que marcaram a face do século passado (HARVEY, 2006, p.115-134). Capitalismo e socialismo cultivavam essa forma de "monocultura": o produtivismo industrial como única forma de relacionamento entre homem e natureza.

A "monocultura" do capitalismo industrial no século XX, sob o ponto de vista das relações sociais, viu florescer a chamada "cultura de massa", forma compacta de denominar a destruição da diversidade de práticas e valores originários de uma miríade de pequenos grupos tradicionais em nome de uma homogeneização, material, imaginária e simbólica, promovida pelo aparato técnico e institucional da chamada "Indústria cultural".

Do ponto de vista mais abstrato, a própria Modernidade, da qual o capitalismo industrial deriva, pode ser encarada como um movimento de padronização cultural, elevando ao *status* de neutralidade universal um conjunto de valores e práticas típicos do pensamento eurocêntrico, como a racionalidade técnica, a democracia representativa e as liberdades individuais. Não é por acaso que esse período da história humana deixa como herança não somente o capitalismo, mas também os grandes "metarrelatos", que se propunham como uma chave única de interpretação do mundo e que produziram os grandes modelos totalitários como o nazismo e o stalinismo.

2. A Pós-modernidade

É contra essa "universalidade pressuposta", profundamente autoritária, que os discursos da chamada "pós-modernidade" vão se insurgir, tentando demonstrar o quanto esses valores são marcados pela arbitrariedade. Desde que Lyotard (1986) chamou a atenção para o fenômeno da "crise dos metarrelatos", uma idéia ganha força tanto no campo empírico quanto teórico, tendo sido muito freqüentemente associada à própria "pós-modernidade": a fragmentação. Seja como conceito, estratégia política ou técnica de *marketing*, a fragmentação da sociedade (e da cultura) emerge como contraposição direta aos apelos universalistas da modernidade.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

A estrutura produtiva também sofre alterações. Se o capitalismo industrial é marcado pela centralização da fábrica, a chamada especialização flexível (HARVEY, 2006) vem impondo uma nova dinâmica, calcada na produção em pequenos lotes, na dispersão da cadeia produtiva e na diversificação (funcional, tecnológica e, principalmente estética) como forma de valorização do capital.

Neste nível de análise, a fragmentação seria, portanto, um "antídoto" contra a tendência capitalista à padronização. Não é casual a proliferação dos discursos que apontam as virtudes descentralizadoras da pós-modernidade, que permitiria o desabrochar de "novos atores sociais", antes eclipsados pelo apelo aos grandes universais.

A cibercultura, entendida como estágio posterior à pós-modernidade (TRIVINHO, 2007), torna-se então a forma mais bem acabada de "libertação da pluralidade", radicalizando as possibilidades técnicas da fragmentação ao possibilitar a cacofonia das redes telemáticas.

A reflexão que propomos iniciar é sobre o caráter da fragmentação e da diversidade na cibercultura, entendida como modo contemporâneo de organização do capitalismo transnacional. Trata-se de problematizar um dos axiomas centrais dos discursos de exaltação da tecnologia digital: a idéia de que a informatização é capaz de tornar a experiência vivida mais "rica e diversificada" pelo acesso, alegadamente não controlado, à produção e circulação da cultura em escala mundial. O problema é definir em que medida as características deste arranjo social, tais como a dissolução da dicotomia entre emissor e receptor, a interatividade típica dos equipamentos informáticos em rede e a proliferação alargada de mensagens, podem configurar uma tendência contrária às "monoculturas" inerentes ao modo capitalista de produção.

3. A fragmentação

A fragmentação é uma das noções intensamente associadas à cibercultura, tanto pela literatura especializada quanto pelo senso comum. Cabe, portanto, em um momento preliminar, tentar dar uma noção um pouco mais precisa a essa idéia.

"Fragmentar" pressupõe uma unidade anterior com a qual cada fragmento isolado guarda uma relação de causa e efeito. É nesse sentido que um "caco" pode ser compreendido como o fragmento de uma xícara e uma conversa entre um casal, entreouvida em um bar, pode tornar-se o "fragmento de um discurso amoroso". Fragmentar implica dividir em

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

pedaços, sendo que estes podem não apresentar nenhuma relação entre si, exceto o fato de uma origem comum.

A questão não é simplesmente semântica. Do ponto de vista do modo de produção, a "fragmentação" pós-moderna ocorre sobre um pano de fundo comum: a universalização das relações capitalistas. Assim, a aparente diversidade dos comportamentos empiricamente observáveis não é incompatível com a vigência de uma padronização anterior, que ocorre em um nível mais abstrato. A infinidade de produtos de um *shopping center*, por exemplo, é redutível a uma unidade conceitual prévia: são todos "mercadorias". Da mesma forma, a explosão da oferta de canais por assinatura não modifica o fato de que são todos regidos pela mesma lógica de produção cultural em massa, ainda que se dirijam a "públicos" mais ou menos específicos.

Não se trata de criar, de maneira artificial, categorias abrangentes nas quais objetos e práticas distintas podem ser agrupados arbitrariamente. É necessário reconhecer que, dado um certo ponto de vista, é possível vislumbrar uma ordenação comum à diversidade aparente. Sob esse enfoque, a imensa variedade dos objetos que povoam as sociedades industriais surge como o resultado de um arranjo social *historicamente determinado* que, embora possua inflexões locais e temporais, tornou-se globalizado: o capitalismo.

Desta forma, tomados como mediadores de relações sociais, esses objetos são, na verdade, a manifestação concreta de uma padronização na forma de produzir e distribuir riquezas. Outras formas de produção (como produção para a subsistência) continuam existindo, mas passam a ocupar um lugar marginal em relação à forma dominante.

Analogamente, a aparente fragmentação implicada na multiplicidade de comportamentos, usos e práticas culturais exercidos através de equipamentos informáticos revela uma padronização "de fundo", uma vez que a lógica de funcionamento que preside essa dispersão é unitária. Neste nível de análise, não importa se estejamos diante de um computador para mandar um *email*, jogar *videogame*, consultar o extrato bancário ou colecionar imagens eróticas. Não importa que o acesso se dê por um computador de última geração ou por uma máquina "obsoleta", em *software* aberto ou proprietário. O fato é que nos relacionamos com um conjunto mais ou menos homogêneo de códigos, interdições, técnicas, signos e posturas. Somos todos "usuários", praticando uma forma de "interação", "conectados" uns aos outros através de uma "interface". Esse conjunto de termos genéricos

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

aponta para o fato de que "operamos" em uma lógica comum, a qual convém denominar a a "lógica da informática".

4. Simondon e a hierarquia da técnica

A lógica da informática e seu conjunto de protocolos, evidentemente, não é a única possibilidade da sociabilidade humana, o que equivale a dizer que ela não é nem "natural", nem inescapável, mas o resultado de um certo desenvolvimento historicamente determinado. A supremacia dessa lógica é um caso concreto daquilo que Simondon denomina "dominância técnica", ou seja, adoção, por uma determinada sociedade, de um padrão tecnológico único, com a conseqüente valorização de um conjunto de técnicas e objetos em detrimento de outros, igualmente possíveis.

A dominância técnica é, essencialmente, uma forma de hierarquização das relações humanas, determinando posições sociais específicas. Como aponta Simondon (p. 86), os textos bíblicos já demonstravam que Deus preferia os pastores aos agricultores, ou seja, não se trata apenas de supor que um certo conjunto de práticas seja considerado "superior" a outros, mas que *o indivíduo que exerça ou conheça as técnicas dominantes seja, em si mesmo, considerado "superior"*. Não é possível "objetivar" o uso das tecnologias considerando apenas suas características materiais e a sua necessidade (o seu valor de uso) ou o sistema de equivalências que preside sua distribuição social (o seu valor de troca). Há uma dimensão, implícita na noção de dominância técnica, que é prioritariamente discriminatória, ou seja, que impõe um padrão como "correto", "justo" "necessário", clivando o tecido social entre dominantes (os que dirigem ou conhecem plenamente o padrão "superior") e os dominados (os que, por alguma razão, não dominam a tecnologia dominante).

Para a maior parte da humanidade, "usuário", "interatividade", "conexão" e "interface" são termos mais próximos à ficção científica do que ao cotidiano vivido. Porém, no capitalismo contemporâneo, a lógica da informática está sendo construída como parâmetro universal, como "dominância técnica". Ela se sobrepõe valorativamente como lógica desejável às outras formas de sociabilidade.

O consenso formado em torno do tema da "inclusão digital" é apenas um sintoma evidente dessa valoração. Em seu discurso (e, em menor escala, em sua prática), todo o ser humano tem o "direito" a se integrar à grande família digital. Somente o fato de que essa

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

integração é, cada vez menos uma opção e, cada vez mais uma obrigação[3], já seria o suficiente para criticá-la como forma de pensamento totalitário. A noção de "inclusão digital" como direito acaba ainda por permitir a drenagem de recursos públicos para a disseminação da lógica informática e reforça o *status* "defectivo" dos "excluídos" (CAZELOTO, 2007).

A principal característica da cibercultura é a proliferação não apenas dos equipamentos informáticos concebidos em termos materiais, mas de um certo imaginário calcado na informatização. O computador torna-se uma máquina de produzir, disseminar e armazenar a cultura humana a partir de critérios e valores que lhe são pertinentes. A lógica da informática que, a rigor, seria pertinente apenas em uma dada dimensão da cultura humana, transborda seus critérios e valores para outras dimensões.

O ponto que queremos destacar é o fato a lógica subjacente ao uso do computador, com seus protocolos e hierarquias, impõe-se como uma monocultura, que propomos denominar a "monocultura informática".

Mais do que a onipresença das máquinas baseadas em *chips*, a monocultura informática é um modo de valorizar uma única lógica (a lógica informática), empurrando para a periferia do social as práticas e os comportamentos que não são compatíveis a essa lógica, juntamente com os atores e grupos sociais que não conseguiram se adaptar.[4]

É neste aspecto que, juntamente com a revolução verde, a chamada "Revolução Informática" pode ser compreendida como parte de um movimento mais amplo de homogeneização da sociabilidade humana com vistas a atender às demandas do capitalismo contemporâneo. Não haveria, em princípio, contradição entre a aparente fragmentação provocada pela multiplicação dos discursos que a informatização do mundo propiciou e uma homogeneização *de base*, calcada na evidência de que esses discursos são produzidos e circulam a partir de uma mesma lógica.

A monocultura informática pode ser compreendida tanto pelos seus aspectos materiais quanto pelas práticas culturais que estes engendram. O termo utilizado pelo *marketing* e pelas teorias não-críticas para designar esse fenômeno é a "convergência digital", ou seja, a

[3] Se a adoção das tecnologias dominantes fosse "opcional" elas não seriam dominantes e qualquer um, em princípio, poderia se furtar ao seu modo de dominação sem maiores prejuízos.

[4] Não se trata apenas dos "excluídos" propriamente ditos, mas dos grupos minoritários em relação à plena fluência dos recursos informáticos, a qual Trivinho denomina "sociossemiose plena da interatividade" (TRIVINHO, 2007, p. 141). Nesta discussão, a idéia de "desigualdade virtual" representa um avanço em relação à noção simplista e dicotômica de "exclusão digital" MOSSEBERGER; TOLBERT; STANSBURY, 2003).

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

tendência a um único tipo de tecnologia impor-se como ferramenta de produção, modo de transmissão de conhecimento, mediadora de práticas culturais, suporte de relações sociais etc.

Essa onipresença nada de tem de neutra, natural ou mesmo simplesmente com critérios aparentemente técnicos como "eficiência" ou "produtividade". Como alerta Vandana Shiva (2002, p. 18), "a expansão de monoculturas tem mais a ver com política e poder". Os equipamentos baseados em *chips*, assim como os programas a eles associados são desenvolvidos, quase exclusivamente, por grandes empresas transnacionais a partir de procedimentos de pesquisa altamente intensivos em capital, o que, de imediato, retira as possibilidades de concorrência tendendo a estabelecer oligopólios globais (JAMBEIRO, 2005, p. 61). Desta forma, o papel destinado à imensa maioria dos atores sociais é apenas o de usuário, sem possibilidade de interferência no ritmo ou nas finalidades sociais das inovações produzidas.

A convergência digital é, ainda, uma prática regida exclusivamente pelo mercado, independente de quaisquer formas de decisões calcadas em outra finalidade que não seja o lucro imediato. Além disso, ela reflete complexas relações de domínio que lhe são anteriores e que fortalece a posição de grupos específicos no seio do capitalismo internacional.

5. Interatividade: prática paradigmática da Monocultura Informática

Para efeito ilustrativo, convém demonstrar como a monocultura informática manifesta-se insidiosamente, naturalizando e universalizando seu conjunto de práticas e valores, relacionados à lógica informática. Tomaremos como exemplo um dos elementos centrais dessa lógica que tem se expandido cada vez mais, abarcando novas esferas do comportamento humano. Trata-se da idéia de "interatividade".

Não será objetivo deste texto retomar a genealogia da noção de interatividade, uma vez que outros o fizeram (PRIMO, 2007; MONTEIRO, 2006; TRIVINHO, 2007; SFEZ, 1994). Embora o termo suscite muitos questionamentos, é no exíguo espaço consensual formado entre múltiplas abordagens que propomos fazer incidir nossa análise: seja o que for,

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

a idéia de interatividade pressupõe uma troca simbólica mediada por um objeto técnico[5], normalmente (mas não exclusivamente) um computador.

Parte dos problemas envolvidos na construção de um conceito de interatividade deve-se ao fato de que os usos deste termo ampliaram-se sobremaneira, incidindo sobre "relações" imprevistas. Qualquer objeto técnico que reaja a uma ação humana passou a se considerar "interativo", seja um tênis que se adapta ao modo como o indivíduo caminha ou um aparelho de barbear que acompanha as curvas do rosto. A interatividade, como ressalta Sfez (1994) é um argumento publicitário mais do que um conceito, mas vamos nos ater à interatividade no âmbito das tecnologias digitais, no qual a presença constante do elemento técnico materializa-se nas relações mediadas por um computador.

Alex Primo (2007), na sua tentativa de retirar a discussão sobre interatividade dos parâmetros meramente técnicos (nas quais ela surge como uma característica dos *meios*, ou seja, como uma propriedade das tecnologias digitais), propõe que o fenômeno seja compreendido tendo como modelo o *diálogo interpessoal*. Assim, segundo Primo, seria interessante marcar uma diferenciação entre tipos de interatividade possíveis. O computador possui a capacidade de "responder" às ações humanas de acordo com uma programação prévia (capacidade que se relaciona ao que o autor denomina "interação reativa"), mas também pode funcionar como mediador para a interação entre seres humanos (na modalidade denominada "interação mútua").

Na modalidade "reativa"é evidente que o computador restrinja sobremaneira as possibilidades da troca, uma vez que todas as respostas da máquina foram previstas e programadas e qualquer "imprevisto" implica o travamento ou a falha. No entanto é necessário ressaltar que mesmo na modalidade mútua, o computador não é transparente, ou seja, não é um meio neutro capaz de não interferir no "diálogo" travado entre os seres humanos que o utilizam. Entendemos que independentemente da forma desta interação (reativa ou mútua), o conteúdo das trocas simbólicas efetivas é sempre moldado (ou largamente induzido) pelas possibilidades intrínsecas ao objeto computador. Mesmo quando falamos de uma relação homem-homem, a mediação do equipamento informático termina por criar condições favoráveis ao compartilhamento de certos conteúdos e não de outros. A

[5] A troca simbólica não-mediada pertence ao universo da conversação, dos relacionamentos humanos, do "mundo vivido". A idéia de interatividade surge para dar conta exatamente deste outro não-humano com o qual passamos a nos relacionar.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

interface tenta, de alguma forma, remediar essa limitação na medida do possível. E o caso, por exemplo, dos *emoticons*, elementos gráficos adicionados ao texto para revelar o estado de espírito com que o texto deve ser interpretado, substituindo o gestual e a entonação que cumpririam essa função em um encontro pessoal.

Além disso, as condições concretas e socialmente determinadas do uso do computador também favorecem certos tipos de interação em detrimento de outros. No caso do texto, há, por exemplo, uma tendência observável a redação telegráfica, já que pressupõe-se que textos longos, lido no monitor, se tornam mais cansativos. Em geral, a percepção e que se tem menos paciência para ler no computador do que no papel.

Podemos admitir, portanto, que a interação, por mais complexa que possa parecer, explora apenas certas dimensões tecnicamente determinadas, no sentido de que elementos constituintes de outras lógicas não-mediadas pelo computador não encontram resguardo nas possibilidades de interação fornecidas pelo computador.[6] A interatividade possui uma gramática e uma economia próprias, sendo adequada para certos procedimentos e não para outros.

Esses procedimentos, ao transbordarem do universo propriamente informacional e se transformarem em "valor" para as práticas culturais, tornam-se constituintes da monocultura informática e, ao mesmo tempo, "sintomas" de sua vigência. A interatividade naturaliza, legitima e valoriza positivamente o computador como intermediário das relações humanas, desqualificando (mas não eliminando) práticas culturais que não sejam compatíveis com os seus requisitos técnicos. Por isso funciona como argumento de venda: por trás da noção imprecisa de interatividade desvenda-se a *máquina como valor*. A interatividade é "desejável" porque o relacionamento com e pelo objeto técnico é considerado "superior" ao relacionamento mediado por outras tecnologias ou simplesmente não-mediado. Quando, por exemplo, o movimento pela inclusão digital pleiteia que todos tenham acesso às redes, estão, na verdade, instituindo o computador como padrão desejável de comportamento. Qualquer um que esteja fora das redes telemáticas é imediatamente identificado como o "excluído" e passa a ser objeto de uma política corretiva: é necessário resgatá-lo de uma posição em que seus saberes e valores não são considerados válidos para inseri-lo, ainda que de maneira

[6] Outros objetos e tecnologias também o fazem: o telefone, por exemplo, implica uma redução do contato pessoal à sua dimensão sonora.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

subalterna[7], no padrão único da monocultura digital. Esses saberes e valores anteriores são considerados impróprios, ou, na expressão de Shiva (2002, p.36), uma "erva daninha" que deve ser extirpada.

6. Monocultura e capitalismo

Podemos entender, desta forma, como o capitalismo contemporâneo e o processo de acumulação flexível que veio a substituir a rigidez do industrialismo fordista não se opõe à lógica da monocultura, em que pese a aparência de diversidade e a fragmentação produzidas. Subsiste e, talvez, radicaliza-se a tendência à monocultura, na medida em que a informática "engole" fatias cada vez maiores das práticas culturais, já tendo se tornado o padrão global do setor produtivo. É isso o que caracteriza a monocultura informática: o fato de que procedimentos instrumentais ligados à manipulação dos computadores tenham se tornado um elemento central na produção e transmissão da cultura humana, servindo como padrão de comparação para o conjunto das atividades.

A monocultura informática uma das formas pelas quais o capitalismo contemporâneo se legitima e atua na construção das subjetividades, realizando aquilo que Negri e Hardt (2003) (inspirados em Foucault) denominam produção "biopolítica", ou seja, a gestão dos comportamentos humanos com vistas a atender às demandas de reprodução do próprio capitalismo. Isso porque o computador, fonte de onde emana a monocultura informática, não é uma máquina política e economicamente neutra, mas o epicentro das transformações que o capitalismo vem sofrendo, de maneira mais acentuada, desde o último quartel do século XX.[8]

O capitalismo contemporâneo depende do computador não apenas como ferramenta de produção, mas como intermediário e depositário da cultura e das relações humanas. Em sua necessidade estrutural de expansão, a diversidade e a fragmentação experimentadas convivem com a padronização "de fundo", da qual resulta a monocultura informática.

[7] Sobre a inclusão subalterna veja-se CAZELOTO, 2007.
[8] Já apontamos, em outra ocasião, como o computador é uma máquina intimamente relacionada às necessidades de aceleração contínua (e, portanto, de defasagem e obsolescência) típicas de um modo de produção pós-fordista. Veja-se CAZELOTO, 2007a

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o Galoá proceedings

Referências

CAZELOTO, Edilson. **A inclusão digital e a reprodução do capitalismo contemporâneo.** Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica. São Paulo: 2007.

_____. "A velocidade necessária". In: FERRARI, Pollyana (org.). **Hipertexto, hipermídia.** As novas ferramentas da comunicação digital.São Paulo: Contexto, 2007a.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2006.

JAMBEIRO, Othon. "Condicionantes para uma política de inclusão digital no Brasil". In:

BRITTOS, Valério; JAMBEIRO, Othon; BENEVENUTO JR., Álvaro. (org.). **Comunicação, hegemonia e contra-hegemonia**. Salvador: EDUFBA, 2005.

LYOTARD, Jean-François. **O pós-moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

MONTEIRO, Márcio Wariss. **A falácia da interatividade**: crítica das práticas glocais na cibercultura. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica. São Paulo: 2006.

MOSSEBERGER, Karen; TOLBERT, Caroline J.; STANSBURY, Mary.**Virtual inequality**. Beyond the digital divide. Washington: Georgetown University Press, 2003.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Império**. Trad. Berilo Vargas. Rio de Janeiro: Record, 2003.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. Trad. Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 1994.

SHIVA, Vandana. **Monoculturas da mente**. São Paulo: Gaia, 2002.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1989.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**. Lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

Galoá { Este trabalho foi publicado utilizando o **Galoá** proceedings