

Tempos de cibercultura: narrativas de sociabilidade e arranjos culturais

Times of cyberculture: sociability narratives and cultural arrangements

Gustavo Souza Santos¹

Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros (FIPMoc)

Letícia Turano Trindade²

Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros (FIPMoc)

Maria das Graças Campolina Cunha³

Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)

Josiane Santos Brant Rocha⁴

Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes)

Resumo

O objetivo deste trabalho discute a cibercultura na perspectiva de sua influência sobre a sociabilidade e a cultura. Refletiu-se as bases da cibercultura e as transformações provocadas por sua tessitura, produzindo novas formas de interação e devires. Com o aporte teórico, construiu-se um percurso que contempla a imanência das práticas sociais e culturais fomentadas com o surgimento do ciberespaço. Por meio da leitura dos autos da cibercultura, pode-se inferir sobre sua dimensão e influência factual sobre a sociabilidade, gerando novas práticas e devires contemporâneos.

Palavras-chave: Cibercultura, Sociabilidade, Cultura, Ciberespaço.

Abstract

This paper aimed to discuss cyberculture considering its influence under sociability and culture. It reflected cyberculture's basis and the transformations promoted by its texture, producing new ways of interaction and becomings. With theoretical support, it built a path that contemplates the immanence of social and cultural practices created with the rise of cyberspace. By the reading of cyberculture autos it was possible to figure about its dimension and factual influence under sociability originating new practices and contemporary becomings.

1 Mestrando em Geografia (Unimontes). Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (FIPMoc). Docente das FIPMoc e pesquisador do CEAD/Unimontes.

2 Coordenadora do curso de graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e diretora de Marketing das FIPMoc. Especialista em Marketing (FASA).

3 Doutora em Geografia (UFU). Docente da Unimontes e FAVAG.

4 Doutora em Ciências do Desporto (UTAD). Docente da Unimontes e FIPMoc. Pesquisadora do CEAD/Unimontes.

Keywords: Cyberculture, Sociability, Culture, Cyberspace.

Introdução

Lucia Santaella adota em seus estudos uma divisão de seis eras de passagens entre culturas que provocaram transformações sensíveis no terreno social e para a condição humana: oral, escrita, impressa, das massas, das mídias e digital (SANTAELLA, 2003). A autora considera que os meios de comunicação e tipológicos presentes na orla de efetivação de cada uma dessas culturas dizem apenas de veículos de transmissão de informação e que seria equivocado atribuir toda sorte de transformações culturais à sua influência, que todavia, deve se creditada aos signos compartilhados nesses meios, os tipos de mensagens e formas comunicacionais capazes de modelar o pensamento, a sensibilidade humana e constituir paradigmas culturais.

Numa enseada teórica convergente, Marshall McLuhan (2012) proclamou que o meio é a mensagem, evoluindo o pensamento da relação mídia e cultura e o tipo de repercussão que se pode precisar e esperar. Pierre Lévy (2003) fala da emergência dos fenômenos filiados ao ciberespaço em uma rota de mutações culturais. Há uma fecundidade ulterior ocasionada por essa relação entre meios (capitulados aqui pelo ciberespaço) e domínio sociocultural (entendido aqui na dimensão da cibercultura). Com o advento de uma sociedade da informação onde as trocas simbólicas são intensificadas, há um processo paralelo de centralização da cultura amplificado pela hegemonia dos meios, promotores de interações simbólicas, culturais, saberes e sociabilidade.

De volta a Santaella (2003), que colocou em xeque o pressuposto de que o avançar técnico protagonizaria mudanças e transições culturais, tem-se a premissa de que a mediação per si não se vincula ao meio nem sua processão básica, e sim à linguagem, signos e pensamentos que pelos meios circulam – essa é a primeira mediação (SANTAELLA, 2003; 2001). Pontuando tal epistemologia básica dos meios como diapasão das modificações socioculturais em interface a fenômenos comunicacionais, Santaella (2003) evoca que há uma inseparabilidade entre os meios – reiterando sua divisão de eras culturais – e os processos sociais e culturais que esses dispensam, onde a cada nova era e emergência midiática, um novo e natural ciclo de injunções econômicas, políticas e outras.

Nessa enseada epistemológica e nesse trabalho de compreensão sobre a processão da tecnologia, dos dispositivos, meios e mediações contra a processão sociocultural, aglutina-se a

cibercultura (LÉVY, 2000a). Desvelada no movimento de repercussão e emancipação do ciberespaço, a cibercultura se legitima desde uma postagem em uma rede social até movimentos artísticos ou ativistas mais complexos (BURGOS, 2014). Todavia um cenário novo se abre e resplandece, a cibercultura e seu entorno ontológico e prático não compactuam com um ideal de substituição (SANTAELLA; 2003).

A formação cultural postulada com um surgimento do ciberespaço e o desenvolvimento da cibercultura não torna as eras anteriores à digital, apresentadas por Santaella (2003), defasadas, mas torna complexa e imbricada suas relações. É cadente para esse estudo, todavia, a fruição social com a potencialização de um matiz sociológico nas interações sociais (COELHO, 2013) e novas formas de sociabilidade (ou sua mutação) e, por conseguinte, a fruição cultural (SILVA, 2002). Tais linhas investigativas encontram caminhos na cibercultura e cumpre a leitura de seus autos originários para inferir sobre sua dimensão e influência factual, sendo objetivo deste trabalho discutir a cibercultura na perspectiva sua influência sobre a sociabilidade e a cultura.

DESENVOLVIMENTO

Gênese da cibercultura

Para uma coalizão de estudos que apontem a cibercultura e novas formas de sociabilidade e seu aporte cultural, é cadente abeirar-se sobre as zonas de definição sobre a cibercultura e seu entroncamento. Lemos (2004) e Lévy (2000a) apontam o despontar da micro-informática nas décadas de 1970 e 1980 e a legitimação dos computadores pessoais (*personal computers* ou PC); a seguir com o surgimento da internet, emergem os computadores coletivos (*collective computers* ou CC) nos 1980 e 1990 como canal de desenvolvimento e delineamento da cibercultura e o lançamento de suas raízes, se revelou como novo ninho social e cultural diante de uma realidade hiperconectada, em rede e digital (LÉVY, 2000a).

Lévy (2000a) aponta como gênese dos postulados da cibercultura, um movimento social independente promovido por entusiastas das comunicações, especialmente da informática em ascensão. O ideal de época era propor uma informática social, isto é, em nível pessoal, acessível e conjunta (LEMONS,2004). Tal acepção não foi perpetrada pela indústria e sim por amadores e jovens entusiastas, destaca Lévy (2000a), com o intuito de empossar também os indivíduos das

funcionalidades da cena computacional, atrelada até então apenas ao interesse e manejo de grandes empresas.

Nesse percurso, com o despontar da internet, uma zona de compartilhamento e coletividade foi instaurada entre indivíduos, informatas, mídias tradicionais e indústria, destaca Lemos (2004). Lévy (2000a) pontua que um traçado cooperativo internacional foi gerado com o avanço da comunicação informática, os esforços por uma socialização de suas funcionalidades e aquiescência da internet. A informática sem conexão anteriormente tida como aproveitadora e restritiva, passa agora a se mostrar colaborativa e social e, nesse ínterim social e político é que o ciberespaço foi fundamentado e o rol de práticas socioculturais aquecidas orientou a cibercultura tendo a internet por grande substrato (LEMOS, 2004).

Lévy (2000a) indica a internet como símbolo e emblema da história da informática face ao ciberespaço e cibercultura, pontuando sua representatividade como oceano de informações, nobreza em promover elos e interconexões e nicho de sociabilidade e heterogeneidade cultural. Outros estudos ajudam na compreensão de que o significado humano foi emprestado à construção informática e, conseqüentemente, mídias, dispositivos e funções foram dotados de humanismo (SILVA, 2002; LEMOS, 2004).

Para entender essa premissa humanística, a sucessão dos PC e CC, o desenvolvimento das tecnologias móveis ou CCm (*collective computer mobile*) é pertinente. O surgimento da tecnologia ubíqua sem fio, pervasiva e senciente potencializam o laço da cibercultura e a aquiescência de sua dimensão, onde a rede não é mais alheia ao indivíduo, mas é sua própria roupagem em acesso e mobilidade (LEMOS, 2004). Os argumentos de Santaella (2003) e McLuhan (2002) ganham angulação aqui, na fala da autora sobre a mediação simbólica que é primária à mediação técnica, e nele, a noção de que os meios passam a se tornar extensões dos sujeitos.

A abertura dos autos históricos para o estudo da gênese da cibercultura aponta para três dimensões importantes segundo as acepções de Lévy (2000a), Santaella (2003), McLuhan (2002) e Lemos (2004): o caráter cooperativo e comunitário da cibercultura, onde laços são criados em torno de conexões múltiplas, emergência de comunidades virtuais, relacionamentos ao sabor de dados, informações e conhecimentos compartilhados; a abertura a uma heterogeneidade da cultura, já que a interconexão possibilita um contato amplo; a presença constante na vida

ordinária, através de dispositivos de uso cotidiano, para comunicações gerais, para informação e conhecimento, para tornar prática e funcional a vida.

Assim, cibercultura diz do movimento social, cultural e comunicacional que emerge do ciberespaço no tocante às tecnologias da informação e computação como ferramentas comunicacionais, interativas e envoltório de práticas cotidianas mediadas pela conexão (LÉVY, 2000a). Carrega sob telas, dispositivos e funcionalidades, traçados de sociabilidade, cultura e interação, o pensamento em rede, a ubiquidade das práticas socioculturais e uma forma cadente de navegabilidade social tendo elementos comunicacionais e informáticos como subterfúgio (LEMOS, 2004; SANTAELLA, 2003). É uma formação cultural cadente, não excludente das formações culturais anteriores (oral, escrita, impressa, de massas e midiática) descritas por Santaella (2003), mas as reorienta e condensa em um novo fluxo de fenômenos imbricados na internet com matizes diversas e com enfoque em sujeitos, identidades, coletividades, práticas e devir. A cibercultura possui uma acepção antropológica, voltada a condição dos sujeitos, cultural na dimensão de subculturas e comportamentos, comunicacional com roteiros acerca da lida com a informação e epistemológica, para um entendimento de efeitos e influxos na quotidianidade (LEMOS, 2004; LÉVY, 2000a).

O programa da cibercultura

Com uma origem na utopia do empoderamento dos indivíduos face a hegemonia público-privada (LÉVY, 2000a), diante de um quadro de transições midiático-culturais (SANTAELLA, 2003) e de uma tessitura midiológica que acende no âmago da condição humana (MCLUHAN, 2002), Lévy (2000a) destaca três grandes pulsões que fomentaram o crescimento do ciberespaço e fertilizaram o campo de processão da cibercultura: a interconexão de dispositivos e pessoas, a coletividade elaborada na emancipação de comunidades virtuais e o desenvolvimento da inteligência coletiva.

Interconexão

Segundo Lévy (2000a), a interconexão é um dos mais expressivos impulsos do ciberespaço, sendo a conexão um bem imprescindível à cibercultura, preferível ao isolamento. A asserção de Lévy (2000a) é corroborada na fala de Rosa e Moraes (2012), no posicionamento da

interconexão entre indivíduos como uma janela social da cibercultura e de dispositivos, como a operacionalização de um espaço envolvente. A isso, Lévy (2000a) explica que a meta da cibercultura é conectar cada indivíduo e cada dispositivo gerando um espaço interativo, para além das noções de canal e rede.

Se a vivência da cibercultura aponta para a legitimação da telepresença e o estabelecimento de uma interação multipolarizada, baseada na comunicação humana que se norteia não apenas entre mídias típicas, mas passa a gerar conexões com artefatos e objetos menores, orientando uma comunicação generalizada (LEMOS, 2004; LÉVY, 2000a). Tal interconexão protagoniza eixos robustos de comunicação interativa, sem fronteiras, transmissão de informações e o exercício de sociabilidade, completam Rosa e Moraes (2012). Lévy (2000a) arremata dizendo que a cibercultura provoca uma revolução topológica, evoluindo o entendimento de rede e interação sujeito/dispositivo em um espaço comunicante, onde os objetos e indivíduos imergem em um fluxo aquoso de interação.

Serra (2004) afirma que a aproximação, entendida aqui como face da interconexão de dispositivos e sujeitos, fundamenta a realidade social contemporânea, a sociedade da comunicação. O autor continua, inferindo que tal cenário não deriva apenas da mediação, mas da comunicação interpessoal e toda a torrente de mensagens e símbolos que marcam a comunicação humana (SERRA, 2004). A conexão rompe fronteiras e instaura uma estrutura de fluxo e influxo de dados, saberes e símbolos; tal estrutura provoca proximidade e demanda interação, gerando um sentido profundo e complexo de comunicação e sociabilidade, numa torrente navegável por dispositivos, acessos e ubiquidade (LÉVY, 2000a).

Sobre a interconexão como objeto de compreensão da cibercultura, está esse ideal de conagração da tele-realidade – aqui não tecendo uma leitura crítica de substituição ou oposição do real e factual –, mediante elos e ligações simbólicas, ampliadas em narrativas não lineares de circunscrição pelo turbilhão de dados do oceano informacional hodierno (LEMOS, 2004; ROSA; MORAES, 2012). Nesse sentido, a interconexão projetando ligações irrestritas, há a promoção de elos que, sobre trocas simbólicas e informacionais, possibilitam um viço espacial interativo e um viço social, possibilitando relações em rede e práticas culturais nessa ágora digital (LÉVY, 2000a; SERRA, 2004).

Comunidades virtuais

Prolongando a primeira pulsão da cibercultura, as comunidades virtuais se organizam a partir do germe da interconexão, capaz de estabelecer elos e contatos (LÉVY, 2000a). García (2002) apresenta a formação de comunidades virtuais como reflexo pós-moderno das interações sociais e da coletividade. Isso significa dizer que a configuração comunitária virtual não se trata de uma ilusão, um contexto ficcional ou uma distopia social, mas uma realidade enraizada na contemporaneidade e alinhada com aspectos que tocam sujeitos e identidades (HARVEY, 2005; HALL, 2006).

Lévy (2000a) cataloga as comunidades virtuais como constructos socioculturais erigidos sobre afinidades, projetos comuns e um sentido de pertença ancorado em ações cooperativas e de troca, sem delimitação geográfica ou de outra natureza. Não obstante, a temática das comunidades virtuais salienta uma polêmica discursiva substancial, a questão da substituição da noção de comunidade real e da malha de interações e emoções perpetradas na convivência real, ou, não virtual (GARCÍA, 2002). Tal pressuposto é desencorajado por Lévy (2000a), que afirma ser irrisório que as comunidades virtuais substituam a convivialidade não virtual ou que a proliferação de comunidades virtuais, engendrem uma realidade mediada absoluta, fazendo soçobrar o sentido do contato e o toque humano das relações e coletividades.

As comunidades virtuais não anulam as emoções da quotidianidade, defende Lévy (2000a), antes de tudo, são modalidades mais ou menos inéditas de formação sociológica e cultural, dotadas de uma moral própria e de uma “netiqueta” (etiqueta da internet). García (2002) chama a atenção para o fato de as comunidades virtuais, quiçá pela modalidade de acesso remoto, se constroem numa multiplicidade de individualidades inscritas em um seio de pertença. A coletividade virtual se apóia na tele-existência e na tele-realidade para se fundamentar, os sujeitos em seu devir acedem a dispositivos e canais para acessar aos ambientes comunitários, gerando uma dificuldade de concepção da comunidade virtual.

À sua época e experiência, sem uma prova da dimensão do ciberespaço e da cibercultura, McLuhan (2002) já enunciava um prospecto novo para a noção de coletividade frente a sociedade da comunicação: a aldeia global. Para ele, a sociedade presencia uma força de reunificação da fragmentação dos indivíduos e culturas em uma espécie de integração, capitaneada pela era eletrônica (MCLUHAN, 2002). Analisando as acepções de Geertz (2008) e Watzlawick, Beavin e Jackson (2011), os sentidos de pertença e o aninhamento coletivo que pendem da realidade digital e da cibercultura se encaminham para uma noção integradora e

global de entender a condição humana. As comunidades virtuais têm, portanto, um estatuto que diz de relações colaborativas, construtivas, heterogêneas e recíprocas, diz Lévy (2000a). Lévy (2000a) ainda pontua que o quinhão da coletividade da cibercultura é a determinação de laços sociais que só poderiam ser efetivados através da livre associação por interesses comuns, da cooperação, da colaboração, do compartilhamento de saber, sem cerceamentos de poder e controles outros.

Inteligência Coletiva

Lévy (2000a) classifica esta última pulsão como o espírito da cibercultura, sua meta universal e lugar de realização. Para o filósofo, a inteligência coletiva diz de um constructo colaborativo de saberes compartilhados entre indivíduos em rede com uma meta em voga ou para a melhoria do ambiente em rede (LÉVY, 2000a; 2000d). Michalsky, Mamani e Gerosa (2010) destacam que o ambiente em rede possui sempre uma característica coletiva e interativa. Silveira (2008), nessa perspectiva, reflete que um caráter essencial da cibercultura é seu caráter recombinante, uma vez que usuários de culturas diversas se conectam à sua dimensão. Tal interatividade e espírito integrador ou colaborativo permitem uma tessitura de conteúdos e conhecimentos, um domínio de inteligência, uma coletividade de saberes (LÉVY, 2000d).

A heterogeneidade de indivíduos e culturas que se agrupam nos espaços virtuais através dos que se conectam pela internet, gestam um nicho onde não somente a sociabilidade relacional se estabelece, mas relações em função de um ideal coletivo de conhecimento, consciente e inconsciente (LÉVY, 2000a; 2000d; GEETZ, 2008; SILVEIRA, 2008). Vozes, proclames, textos e diálogos se alternam e formam uma rede colaborativa, fortalecida pelos laços de sociabilidade em um ritmo frenético de trocas e interações (MICHALSKY; MAMANI; GEROSA, 2010). Sobre o ritmo, a inteligência coletiva é construída sob um dilúvio informacional, na alegoria de Lévy (2000a), de grande fluxo e contingência. Essa desenvoltura diante do conhecimento se atribui em muito à liberdade interacional da rede, sem um controle institucionalizado, mas de domínio e interesse público (LÉVY, 2000a).

Pode-se compreender os autos da cibercultura diante da inteligência coletiva que, suas práticas apontam para além de uma mera desterritorialização do espaço e do conhecimento, mas promove uma narrativa inédita de descentralização do poder e do conhecimento, já que sem restrições e de maneira colaborativa e social os conhecimentos se constroem vertiginosamente

(LÉVY, 2000d; MICHALSKY; MAMANI, GEROSA, 2010). Do ponto de vista cultura, a heterogeneidade promove uma riqueza construtiva de práticas, do ponto de vista social, saberes e conhecimentos se orientam interativamente com uma meta singular sempre com realização social, coletiva (BEZERRA; ARAÚJO, 2011; CORREIA, 2005; RODRIGUES, 2006). Todavia, postos em reflexão os aspectos que descrevem a realidade da inteligência coletiva, Lévy (2000a) afirma ser esse um terreno de problematização ao invés de solução, dadas as indagações, o ineditismo, a inovação e a imprevisibilidade fenomenológica.

Ebulição cultural, autonomia e alteridade

O enredamento de sujeitos e a fecundidade da interconexão, o desenvolvimento de nichos e novos *habitus* a processão de uma coletividade cooperativa diante do conhecimento permitem uma compreensão mais aclarada do solo de práticas que a cibercultura permite, sob as acepções levynianas (2000a; 2000d) e de Michalsky, Mamani e Gerosa (2010).

Lévy (2000a), contudo, segue adiante apontando o caminho ontológico para um entendimento da cibercultura como formação cultural: inicialmente, a cibercultura não se debruça sobre um único tópico de conteúdo, mas é universalizada através de uma comunicação transversal, interativa e rizomática; a seguir, interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva como elementos da bricolagem da cibercultura secretam duas abordagens intempestivas, a autonomia e a abertura à alteridade.

Diante das proposições de autonomia e alteridade, a cibercultura evidencia uma narrativa antropológica, narrativa essa que fomenta sua ebulição cultural.

Eirado e Passos (2004) articulam a definição de autonomia como ação de dar a si mesmo as próprias regras, tendo vista o termo *auto* a indicar o si-mesmo, a individualidade, e *nomos* remetendo à lei, norma ou regra. Os autores ainda estabelecem a oposição de autonomia à heteronomia, que supõe uma determinação individual por meio de um outro.

Como dimensão secretada pelo programa da cibercultura pregada por Lévy (2000a), a autonomia é um eixo de processão sociológica, cultural e antropológica. A interconexão como navegação do ciberespaço e estrutura de alimentação da cibercultura, tem em suas extremidades, indivíduos que dispõem ações sociais, discursos e narrativas próprias para o encontro com a coletividade (SILVEIRA, 2008; LÉVY, 2000d).

Por certo que os indivíduos desenvolvem primariamente uma relação instrumental com o ambiente virtual, acreditam Nobre e Moreira (2013), todavia esse prospecto evolui na medida em que os indivíduos se manifestam, publicizam aspectos pessoais e fazem uso do meio como agora. Na acepção dos autores, é nesse ínterim que os indivíduos deitam sua subjetividade em uma efeméride de gostos, perfilamento, imaginação e fantasia (NOBRE; MOREIRA, 2013).

Guattari (2011) radicaliza essa visão, desenvolvendo que nenhuma narrativa pessoal, subjetividade ou autonomia escapa à assistência por computador, regente dessa era. O autor ainda questiona a incursão de uma “maquino-dependência” na produção de subjetividade, apresentando argumentos que consideram alterações na forma como a subjetividade é construída, ou a identidade alterada ou ainda a noção antropológica subsidiada pelo cenário da cibercultura.

Warren (2009) apresenta como válida a dimensão imaginativa no ciberespaço, dissertando que o indivíduo no exercício de sua autonomia e identidade, encontra nos nichos virtuais uma esteira para a dispensa de imagens próprias, roteiros mentais, consciência e idealismo. Mozzini (2013) acrescenta que a atual condição cultural nesse sentido contempla a identidade e a individualidade dos sujeitos. Imaginação, consciência e individualidade são prontamente acionadas no seio da cibercultura, que produz subjetividade e identidade e, portanto, se revela nitidamente um corpo antropológico (WARREN, 2009; MOZZINI, 2013; NOBRE; MOREIRA, 2013).

Diante desse quadro, a liberdade de expressão e a ausência de controles restritivos que estimula a criação de uma moral e uma etiqueta próprias da cibercultura (LÉVY, 2000a), promovem, por conseguinte, a autonomia dos sujeitos (NOBRE; MOREIRA, 2013). Esse quadro de qualificação cultural e antropológica da cibercultura é entendido também em duas acepções de Guattari (2011): os meios e dispositivos de acesso e comunicação não se limitam apenas à veiculação de representação, mas concorrem diretamente para o fortalecimento da identidade individual e coletiva; além disso, esses mesmos meios de acesso promovem processos de produção da subjetividade.

A cibercultura possui uma configuração de reunião, de universalização e de interconexão total (LÉVY, 2000a), esse dado tem contribuído para atenuar alguns cenários modernos de liquefação das relações e fragmentação do indivíduo (BAUMAN, 2001; 2007; LIPOVETSKY, 2013), problemáticas de ordem da quotidianidade humana em termos de socialização e comunicação (CASTRO, 2013). A interação dos cenários apresentados predispõe o exercício da

autonomia no ciberespaço que, de acordo a Eirado e Passos (2004), tende a absorver a heteronomia, originando performances socioculturais consistentes, atos políticos, abertura ao conhecimento e ideias de universalização.

A constituição do sujeito se dá na legitimação de sua individualidade, dotado de um eu, uma identificação internalizada, uma autonomia, esclarece Elias (2007). Todavia, esse eu se modula na constituição de sua identidade mais profunda sempre em confronto com um outro, constituindo a alteridade, completa. Mozzini (2013) afirma que nessa consciência do eu e o confronto com o outro, os sujeitos passam a estratificar diferenças para se legitimar e não fragilizar esse constructo individual que o faz vivo e ascendente.

Elias (2007) argumenta que a virtualidade diz de um processo que envolve o exterior (desterritorialização, corporeidade virtual) e o interior (dispersão do eu, personalização) dos indivíduos. Sob o trâmite processual da cibercultura, o autor completa afirmando que a alteridade é cada vez mais mediada tecnologicamente. Em retorno a Mozzini (2013), inicialmente um quadro de segmentação é observado, aquecido pela personalização e individualização dos atores sociais. A autora continua, apontando a seguir uma tendência de posicionamento pela singularidade, justificando-se no fato de que quanto mais os indivíduos se legitimam diferentes, mais possibilidades lhe são desveladas na experiência do ser e do devir (MOZZINI, 2013).

Com a construção da identidade e a percepção de alteridade no entorno da virtualidade, aproximam-se as articulações de entendimento da sociabilidade e da cultura no ciberespaço. Elias (2007) problematiza que com a virtualização, percepções de uma alteridade estranha e de um relacionamento simulado são perigos estruturados no terreno da cibercultura. Lévy (2000a), contudo, diz que a sociabilidade promovida no ciberespaço não substitui aquelas do cotidiano para fora das conexões e que estas não são artificiais ou excluem o calor das relações fora da virtualidade. É postulado do filósofo ainda que a cibercultura possua um movimento de reunião, sem isolamento ou fragmentação.

Mozzini (2013) disserta que é impossível obter um consenso sobre impactos ou influências, contudo há uma processão sociocultural a se observar. Sua acepção – diante da busca de singularidade, da segmentação e, portanto, da alteridade – diz de uma diferença a partir de comuns, isto é, a alteridade é vivenciada a partir do senso de identificação e comunidade do ciberespaço (MOZZINI, 2013). A vivência da alteridade em meio a virtualização e abstração das relações humanas fomenta um campo de discussão e inteligência sobre a circunscrição da

cibercultura e suas práticas na contemporaneidade (COELHO, 2013; EIRADO; PASSOS, 2004; MOZZINI, 2013; LÉVY, 2000a).

Evolução cultural

Lévy (2000b) categoriza que o momento supõe uma evolução o cultural. As mídias anteriores às de processão digital foram reagrupadas pela ciberealidade, o mesmo se observa nas práticas oriundas das formações culturais nessa mesma linha de leitura, observa Santaella (2003).

As impressões de Mozzini (2013) e Eirado e Passos (2004) dizem de uma complexidade instalada na processão do ciberespaço como lugar de realização humana e da cibercultura como porção fecunda de atos humanos. Tal complexidade é de natureza inequivocamente humana (WATZLAWICK; BEAVIN; JACKSON, 2011).

Na ebulição cultural do ciberespaço, a cibercultura, o prognóstico de Santaella (2003) é salutar: toda formação cultural subsiste nos sujeitos, isto é, os sujeitos são a essência da cultura, não havendo dissociação. Assim, se as tecnologias digitais são tecnologias da inteligência, como desenvolveu Lévy (1993), e são essas tecnologias que arroladas às formações culturais modelam atos e sensibilidades, pode-se apontar que tais tecnologias são auto-evolutivas, ou seja, evoluem para uma melhoria constante (SANTAELLA, 2003).

Ora, estando a cibercultura balizada pela frente tecnológica do ciberespaço, sua essência tende a evoluir, fruir e tornar-se complexa. Destarte essa autenticidade cultural, Santaella (2003) recomenda especial atenção aos movimentos que emergem dessas práticas. Redes sociais (BEZERRA; ARAÚJO, 2011; RODRIGUES, 2006), movimentos sociais (MARCELO, 2001; MATOS, 2005), imbricações culturais (SANTAELLA, 2003), arte (ELIAS, 2007), técnica (LÉVY, 1993), tempo (VIRILIO, 2011; QUÉAU, 2011), espaço (AZEVEDO; MONTEIRO, 2010; DELAZARI; BRADELIZE, 2012) e sociedade (PEREIRA, 2005) fazem parte de um enredo de história da humanidade.

Novas formas de sociabilidade e dispositivo social

O homem, desde os primórdios, empreendeu uma trajetória de exploração e conhecimento do mundo (MARCELO, 2001). Do nomadismo ao sedentarismo, alcançar realidades além de sua circunscrição espacial foi um aspecto sempre presente na agenda do homem (BURGOS, 2014). O espaço e o tempo foram apreendidos e derivados no vórtice

humanístico de existência e devir (LÉVY, 2003). A conquista do espaço foi pleiteada no usufruto de ferramentas articuladores da realidade física e outros instrumentos de acepção imaterial (AZEVEDO; MONTEIRO, 2010). O tempo foi posto numa medida utilitária, de modo que uma narrativa de eventos se estabelecesse e permitisse precedentes e posteridades (QUÉAU, 2011; VIRILIO, 2011; 2005).

Marcelo (2001) estreita a discussão da aventura humana, pontuando os domínios de sua conquista. Com a filiação e subsídio da técnica, o homem traçou itinerários e programas revolucionários de exploração do mundo e encurtamento de distâncias, no âmbito terrestre, marítimo, aeronáutico e aeroespacial desenvolvendo tecnicidade e cultura, continua o autor. Todavia, quando o espaço aparentava domínio total e o tempo plenamente apropriado, surge o ciberespaço com uma ontologia que subverte as noções tempo-espaciais, deitando raízes e construindo edifícios socioculturais robustos (LÉVY, 2003, 2000a; MARCELO, 2001).

A literatura chama a atenção para os valores atrelados à tecnicidade e o desenvolvimento humano no decurso dos séculos em suas modalidades, aspectos e factualidades: uma revolução societal (MARCELO, 2001). Aristóteles (2009) tece um tratado instigante sobre a sociabilidade, esse princípio identitário do homem. Para o filósofo, o homem é um ser social, indicando que há uma lacuna em sua existência a ser preenchida pelo encontro com a alteridade e coletividade.

A partir da asserção aristotélica, não se pode olvidar do caráter social do homem que verte elos e estreita laços, reelaboradas aqui em conexões e terminologias virtualizadas (LÉVY, 2003, 2000a). A emergência do ciberespaço e a processão da cibercultura, que se originaram de premissas sociais diante da revolução técnica (LÉVY, 2000a), apresentam uma tessitura social fecunda. As interações sociais, os relacionamentos e a efetivação de novas formas de sociabilidade são elementos constitutivos da realidade digital, da instância digital e da cibercultura per si (BEZERRA; ARAÚJO, 2011; MARCELO, 2001).

Encontros (BURGOS, 2014), alteridade (MOZZINI, 2013), interações sociais (COELHO, 2013), coletividade (LÉVY, 2000c), sentido de pertença (PRIMO, 2007), identidade (BEZERRA; ARAÚJO, 2011), produção de subjetividade (GUATTARI, 2011), relacionamentos amplos (COLETA; COLETA; GUIMARÃES, 2008), fatos sociais (DURKHEIM, 2009) e outros aspectos pendem da cibercultura, foz de novas práticas de sociabilidade (MARCELO, 2001; LÉVY, 2000a; 2003).

Marcelo (2001) destaca que a emergência do fenômeno da cibercultura promove uma forma diferenciada de se pensar a tecnologia, em uma medida onírica e criativa. Segundo o autor, isso se dá através do espólio e partilha cultura arraigada nas experiências do ciberespaço e da alta interatividade permitida pelos dispositivos tecnológicos, possibilitando aos sujeitos a promoção de relacionamentos diversos e conseqüentemente, sua realização enquanto ser humano (MARCELO, 2001). A cibercultura enquanto interconexão digital, informacional e tecnocultural possui assim, um dispositivo social.

Para entender a disposição da cibercultura no fomento e acolhimento de novas formas de sociabilidade é pertinente visitar a obra de Herbert Blumer (1986) e seu interacionismo simbólico. O sociólogo sustenta que as relações que o homem estabelece com as coisas e com os outros é dada em um processo interpretativo, ou seja, os sujeitos legitimam sua práxis social e visão de mundo através de um enredo simbólico, nos significados que as coisas e as relações lhe remetem (BLUMER, 1986). Bezerra e Araújo (2011) corroboram a perspectiva de Blumer ao enfatizar que no contexto da cibercultura, os relacionamentos sociais são produzidos através de um interacionismo entre preferências, gostos e visões compartilhadas, identificando enfim, esse evento *offline* com a processão *online*.

Com os apontamentos de Blumer (1986) e Bezerra e Araújo (2011), infere-se que a construção social no campo da cibercultura – tendo em vista os pressupostos tecnoculturais – a sociabilidade remonta a interações simbólicas consistentes e a partilha de diferenças e comuns (MOZZINI, 2013). Detectado o evento do interacionismo simbólico no vórtice da cibercultura, outra asserção de Blumer (1986) é corrente. O autor pontua que não é o conjunto de normas, a moral ou códigos que sustentam e estabelecem uma ordem capaz de portar sociabilidade, e sim o calor dos processos sociais que permitem sua vitalidade e realização (BLUMER, 1986; BEZERRA; ARAÚJO, 2011).

Retomando a filosofia levyniana (2000a) que preconiza que o programa da cibercultura – interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva – revela traços ulteriores da condição humana, as noções de autonomia e alteridade, pode-se fazer incursões discursiva pareadas às análises de Bezerra e Araújo (2011). Na *ordo socialis*, identidade e sociabilidade, derivando do ideário de autonomia e alteridade de Lévy (2000a), estão concatenadas na produção da realidade social. Isso implica dizer que sociabilidade como concretude de relações entre indivíduos e

identidade como singularidade constitutiva é que operacionalizam as interações sociais e a própria estrutura social, entendível como comunidade de pessoas (BEZERRA; ARAÚJO, 2011).

A consciência autônoma do indivíduo dotado de características constitutivas leva-o a conhecer o mundo e por em forma sua existência em interação com as coisas que o cercam e com um outro, com diferenças e comuns, a estabelecer ligações e elos (MARCELO, 2001; LÉVY, 2000a; BEZERRA; ARAÚJO, 2011; MOZZINI, 2013). Pode-se a partir dessas conjunturas inferir a legitimidade do dispositivo social da cibercultura que, permite o exercício da autonomia em suas infovias e a promoção da alteridade nas diversas conexões que promove (LÉVY, 2000a), ou seja, constituindo uma malha social congruente à malha social típica fora de seu enredamento virtual, pelo encorajamento identitário e estímulo de sociabilidade, como evocam os estudos de Marcelo (2001) e de Bezerra e Araújo (2011).

Algumas dificuldades epistemológicas são encontradas na identificação da sociabilidade na cibercultura, especialmente na aceção de que a complexidade das interações sociais se dá através de processos desenvolvidos em interfaces espaçotemporais em oposição à virtualidade da sociabilidade em questão (MARCELO, 2001; BEZERRA; ARAÚJO, 2011). Todavia, é importante salientar que a força comunicacional hodierna fortalece a imanência da sociabilidade em face de uma mediação comunicacional acentuada, gerando mutações culturais e exigindo adaptações sociais, por conseguinte (PEREIRA, 2005; COELHO, 2006).

Sociabilidade mediada e novos paradigmas

Os meios de comunicação cresceram vertiginosamente no seio social, e são cada vez mais entendidos como essenciais à vida em sociedade, sinaliza Pereira (2005). Com a comunicação imiscuída de um papel social essencial, Matos (2005) destaca que é por ela que quaisquer operações de sentido e construções políticas se motivam, como moeda de troca da sociedade vigente e pedra de toque a construir realidade. Na cibercultura, a interconexão estabelece a criação e o fortalecimento de elos que, por sua vez, constroem uma malha coletiva de socialização e encontro, que se efetiva por meio de interações sociais candentes no intercâmbio de saberes e símbolos (LÉVY, 2000a)

Marcelo (2001) fundamenta que os *media* inauguraram novas formas de sociabilidade e novos comportamentos sociais. A autora explica que com o surgimento dos meios eletrônicos um novo formato de sociabilidade nasceu do deslocamento dos meios de se obter informação e

conhecimento, antes ancorado aos indivíduos e os *media* passam a assumir esse papel de difusor de saberes (MARCELO, 2001).

A nova formatação da sociabilidade possibilitada pelos meios de comunicação, a interação mediada, possui uma tessitura complexa para o entendimento geral do princípio sociológico e antropológico da comunicação e, portanto da cibercultura (PEREIRA, 2005). As interações simbólicas e aura da interação são modificadas e complexadas (MATOS, 2005). O face a face como partilha comunicacional, simbólica e espacial passa a dividir o cenário dos atos sociais com uma interação mediada por dispositivos e com o contexto espacial fúlgido e até mesmo em uma modalidade unilateral, autônoma, sem uma experiência de *feedback* (MARCELO, 2001).

Serra (2007) sobre esse cenário da midiatização da comunicação, indica a internet como símbolo contemporâneo de uma mutação sociocultural – aqui objeto empírico, base da cibercultura – e aponta razões para sua repercussão: a internet é um meio integrador, nela confluem os outros meios, o que intensifica sua concepção, já que aglutina não apenas linguagens, mas aglutina as formações culturais de tradição de outros meios; a seguir, a internet como meio que abarca outros meios criou também raízes e se estabeleceu como nicho capaz de promover interatividade; por fim, a internet é um meio que substitui a mediação humana da informação por uma mediação técnica, legitimando uma espécie de liberdade sobre o conhecimento. O extrato de princípios da internet como meio paradigmático para o entendimento da interação social mediada abre espaço para o entendimento da sociabilidade na cibercultura.

A cultura digital, a internet e a cibercultura são temáticas encaradas como propulsora de novos paradigmas e implosão de tradições e estruturas convencionais (TRIVINHO, 2003; LÉVY, 2003; SANTAELLA, 2003). Tomando a cibercultura como marco teórico e objeto de estudo, pensar a sociabilidade em sua constituição é desenvolver um pensamento de complexidade, seja por sua característica ubíqua e territorial simultaneamente, seja pela processão do virtual (WEISSBERG, 2011), seja pela ressignificação da autonomia e da alteridade (LÉVY, 2000a), seja pela mediação técnica (MARCELO, 2001).

A sociabilidade é ressignificada na cibercultura, como comenta Silva (2004), que a caracteriza de uma nova organização sociotécnica que permite interações simbólicas e uma construção coletiva de sentido. A identidade, nesse contexto, é expandida a partir da virtualização da corporeidade e da noção espaçotemporal comum, e essa perda corpórea e territorial é

compensada na velocidade e capacidade de navegação no ciberespaço, finaliza a autora. Esse efeito da condição humana na cibercultura permite enfatizá-la antropológicamente (SILVA, 2004), isto é, os sujeitos com suas identidades estão diluídos e fazem parte da substância do ciberespaço numa navegabilidade sociotécnica (LÉVY, 2003; 2000a) que o habilita a verter relações, associações e interações diversas (BEZERRA; ARAÚJO, 2011).

Considerações Finais

A cibercultura contempla um cenário vertiginoso da velocidade dos fluxos do ciberespaço e a comunicação entre sujeitos se vê atravessada nesse contexto, a chamada comunicação em tempo real ou síncrona. Essa característica da realização social na cibercultura é a esteira sobre a qual se desenvolvem as relações e as interações em rede, dispostas sob um princípio construtivista e intercambiável de informações e conhecimento. Todavia, os relacionamentos desenvolvidos na malha social do ciberespaço não se reduzem a um via utilitária e casual de colaboração, pensamento esse que corrobora com uma imagem da cultura digital reduzida a um meio artificial.

Cumprido ressaltar que a sociabilidade permitida no dispositivo social da cibercultura permite a processão identitária de um eu (autonomia) e de um outro (alteridade) diante da virtualização, essenciais para uma imersão sociológica. Destarte tal dispositivo instalado na cibercultura, relacionamentos mais cálidos são possíveis uma vez que a acuidade comunicacional e a virtualização permitem encontros para além do compartilhamento territorial. A verdade sociológica interacional na cibercultura é provada na medida em que pessoas e espaços são virtualizados. Abre-se um páreo com as formas presenciais de comunicação e interação humana, pondo em xeque seu tônus simbólico e real.

Há uma tensão teórica que pode ser integrada com investigações ulteriores, todavia a fruição de comunidades virtuais variadas dispersas na internet, as formas comunicacionais e de jogo social inauguradas com o fenômeno das redes sociais, a trajetória simbólica na emancipação da internet, o rol de práticas e a inserção vertiginosa de indivíduos testemunha uma verdade de sociabilidade e interação complexas e reais. É possível chamar a atenção, assim, para a intermitência e as mutações a que as relações desenvolvidas no ciberespaço têm provocado sobre os devires e práticas socioculturais contemporâneas, especialmente no tocante à sociabilidade.

Referências

ARISTÓTELES. **A Política**. 2 ed. São Paulo: Edipro, 2009.

AZEVEDO, H. L.; MONTEIRO, H. P. F. O ciberespaço em uma dimensão geográfica. **Vértices**, v. 12, n. 3, p. 139-147, set./dez. 2010.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BEZERRA, M. A. A.; ARAÚJO, E. A. Reflexões epistemológicas do Orkut: ética da informação, sociabilidade, liberdade e identidade. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 16, n. 2, abr./jun. 2011.

BURGOS, P. **Conecte-se ao que importa**. Um manual para a vida digital saudável. São Paulo: LeYa, 2014.

BLUMER, H. **Symbolic Interacionism**. Perspective and method. Califórnia: university of California Press, 1986.

CASTRO, F. F. Fenomenologia da Comunicação em sua quotidianidade. **Intercom**, v. 36, n. 2, p. 21-39, jul./dez. 2013.

COELHO, D. Pós-modernidade: um olhar sobre as modificações nas interações sociais cotidianas. **Sessões do Imaginário**, ano XVIII, n. 29, 2013, p. 94-100.

COELHO, M. **Crítica Cultural**: teoria e prática. São Paulo: PubliFolha, 2006.

COLETA, A. S. M. D.; COLETA, M. F. D.; GUIMARÃES, J. L. O amor pode ser virtual? O relacionamento amoroso na internet. **Psicologia em estudo**, v. 3, n. 2, abr./jun., 2008.

CORREIA, J. C. **Sociedade e Comunicação**: estudos sobre Jornalismo e Identidades. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2005.

DELAZARI, L. S.; BRANDALIZE, M. C. B. Análise das redes sociais a partir do uso da informação espacial. **Boletim de Ciências Geodésicas**, v. 18, n. 2, p. 185-202, abr./jun. 2012.

DELEUZE, G. **Diferença e Repetição**. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 2000.

DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Edipro, 2012.

EIRADO, A.; PASSOS, E. A noção de autonomia e a dimensão do virtual. **Psicologia em estudo**, v. 9, n. 1, jan./abr., 2004.

ELIAS, H. **Néon Digital**. Um discurso sobre os ciberespaços. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2007.

GARCÍA, J. L. C. Comunicación, comunidades y practicas culturales em La cibercultura. **Razon y Palabra**, ano 7, n. 27, jun./jul. 2002.

GEETZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GUATTARI, F. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 177-196.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARVEY, D. **Condição Pós-moderna**. 15ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LE MOS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razon y Palabra**, ano 9, n. 41, out./nov., 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000a.

_____. O ciberespaço como um passo metaevolutivo. **Revista FAMECOS**, v. 1, n. 13, dez. 2000b.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. Ed. São Paulo: Loyola, 2000c.

_____. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 183-204.

_____. **Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LIPOVETSKY, G. **Ostemplos hipermodernos**. Com Sébastien Charles. São Paulo: Edições 70, 2013.

MARCELO, A. S. **Internet e novas formas de sociabilidade**. Tese de Mestrado em Ciências da Comunicação. Covilhã, Portugal: Universidade da Beira Interior, 159 p., 2001.

MATOS, M. A sociedade da comunicação. **Ciências da Comunicação**, n. 18672. Covilhã, Portugal: Universidade da Beira Interior, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12ª ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MICHALSKY, S.; MAMANI, E. Z. S.; GEROSA, M. C. Inteligência Coletiva na web: uma análise de domínio para o Jornalismo online. In: Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web, 16, Belo Horizonte. **Anais do WebMedia 2010**. Belo Horizonte, out. 2010.

MOZZINI, C. Diferenças e comuns na era digital. **Biblioteca Online de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-6, 2014.

NOBRE, M. R.; OLIVEIRA, J. R. A fantasia no ciberespaço: a disponibilização de múltiplos roteiros virtuais para a subjetividade. **Ágora**, v. 16, n. 2, p. 283-298, jul./dez. 2013.

PEREIRA, S. Sociologia da Comunicação: as bases de um estudo no contexto das organizações. In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO - SOPCOM, 4. 2005, Aveiro, Portugal. **Anais**. Aveiro, Portugal: Comissão Editorial da Universidade de Aveiro, p.1985-1995, 2005.

PRIMO, A. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007.

QUÉAU, P. O tempo do virtual. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 91-99.

RODRIGUES, C. **Blogs e a fragmentação do espaço público**. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2006.

ROSA, A. C.; MORAES, J. G. Cibercultura e ciberespaços: conceitos e definições. **Tecnologia, Gestão e Humanismo**, v. 1, n. 1, maio 2012.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.1, n.22, dez. 2003. p. 23-32.

_____. **Matrizes da linguagem e do pensamento**. Sonora visual verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SERRA, P. Proximidade e Comunicação. In: SANTOS, J. M.; CORREIA, J. C. (Orgs.) **Teorias da Comunicação**. Covilhã, Portugal: LabCom Books, 2004.

SILVA, M. L. **Cultura e Sociedade da Comunicação**. Trabalho apresentado no VII IBERCOM, Porto, Portugal, 2002. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/silva-lopes-cultura-informacao.pdf>. Acesso em 02 maio 2014.

SILVA, L. O. A Internet: a geração de um novo espaço antropológico. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. **Janelas do Ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 152-172.

SILVEIRA, S. A. Cibercultura, commons e feudalismo informacional. **Revista FAMECOS**, v. 1, n. 37, dez. 2008.

VIRILIO, P. **O espaço crítico**: e as perspectivas do tempo real. São Paulo: Editora 34, 2005.

WARREN, N. Consciência virtual e imaginário. **Scientiae Studia**, v. 7, n. 4, out./dez. 2009.

WATZLAWICK, P; BEAVIN, J. H.; JACKSON, D. D. **Pragmática da Comunicação Humana**. Um estudo dos padrões, patologias e paradoxos da interação. 18ª Ed. Tradução de Álvaro de Cabral. São Paulo: Cultrix, 2011.

WEISSBERG, J. L. Real e Virtual. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 117-126.