

ELIZABETH SAAD CORRÊA



**ELIZABETH SAAD  
CORRÊA**

é professora titular do Departamento de Jornalismo e Editoração da ECA-USP, coordenadora do grupo de pesquisa COM+ e do curso de especialização *lato sensu* Digicorp. É autora de, entre outros, *Estratégias 2.0 para a Mídia Digital* (Senac).

# **Fragmentos da cena cibercultural: transdisciplinaridade e o “não conceito”**



## RESUMO

Este artigo procura construir um panorama não extensivo do tema cibercultura. Passa pela conceituação de cibercultura mais utilizada; recupera a correlação ciber/contra/cultura; correlaciona a cena cibercultural às possibilidades de criação e disseminação da cultura, da informação e do conhecimento em geral por meio das redes informacionais; e discute o seu papel na construção das competências comunicativas na sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** cibercultura, contracultura, informação, sociedade.

## ABSTRACT

*This paper seeks to build up an abridged panorama of cyberculture. It goes over the most used conceptual framework of cyberculture, and shows how it is related to counterculture. It relates the cyberculture scene to the possibilities of creating and disseminating culture, information and general knowledge through digital information networks; and discusses its role in the development of communication skills in contemporary society.*

**Keywords:** *cyberculture, counterculture, information, society.*

***“The present is wholly a crisis when expectation takes refuge in utopia and when tradition becomes only a dead deposit of the past” (Paul Ricoeur, 1984, p. 235).***

## APRESENTAÇÃO

**A** intenção de conceituar e delimitar o campo da cibercultura nos impõe, de imediato, o não conceito por sua diversidade e abrangência no tecido social. Também nos impõe uma certeza: um vínculo indissolúvel com a contemporaneidade do digital, seus meios e suas tecnologias. A presença em nosso cotidiano de incontáveis manifestações, experiências e vivências relacionadas à digitalização de atos, modos e expressões acopla o prefixo “ciber” à maioria dos processos tecnossociais de nosso tempo.

Desde a consolidação das tecnologias digitais de informação e comunicação (as TICs) – como sistema de produção, distribuição, armazenamento e acesso da informação e do conhecimento na sociedade; e como sistema de suporte a ambiências para trocas, interações e reconfigurações dessas informações e conhecimentos – vivenciamos mais um ciclo histórico-social de mudanças e transformações que retoma e/ou reconstrói ciclos similares anteriores. O presente é rotulado como cibercultura, o passado recente dos anos 1960-70 foi a contracultura, apenas para referenciar os últimos cinquenta anos.

Discutir a amplitude e a diversidade temática da cibercultura num contexto de

reflexão acadêmica exigiria, paradoxalmente ao tema, foco, delimitação do objeto, clareza no recorte teórico-metodológico, entre outros postulados. Exigiria escolhas e prioridades na abordagem. Por outro lado, consideramos oportuno, no contexto deste dossiê, encontrar um formato que dê conta, ao mesmo tempo, de propor uma revisão de sua temática mais ampla, buscando apresentar e correlacionar o conteúdo geral do dossiê, sem perder o rigor e a consistência necessários.

Optamos, então, por uma proposta de conteúdo que repassa pelo que denominamos “fragmentos” temáticos da cibercultura e respectiva correlação teórica. Objetivamos construir um panorama não extensivo do tema cibercultura e suas manifestações no âmbito das ciências sociais aplicadas e, mais especificamente, do campo das ciências da comunicação e suas disciplinas correlatas. Ousamos, ainda, apresentar esses fragmentos num formato que combina a narrativa acadêmica convencional com uma expressão cibercultural em “nuvem textual”<sup>1</sup> objetivando uma leitura semântica do conteúdo do presente texto e do próprio dossiê.

Com isso, nossa reflexão sobre a cibercultura busca decodificar alguns aspectos que consideramos mais relevantes à sua compreensão sistêmica. Passa pela conceituação de cibercultura mais utilizada; recupera a correlação ciber/contra/cultura; correlaciona a cena cibercultural às possibi-

<sup>1</sup> Utilizamos a ferramenta gratuita Wordle (<http://www.wordle.net>) para construção semântica da nuvem de palavras. A proposta de nuvem hierarquiza e correlaciona um dado conteúdo temático a partir de seu “peso” de presença. O tamanho, a coloração e o volume das palavras na nuvem representam visualmente a importância e a correlação das palavras no conteúdo.

lidades de criação e disseminação da cultura, da informação e do conhecimento em geral por meio das redes informacionais; e discute o seu papel na construção das competências comunicativas na sociedade contemporânea.

## **CIBERCULTURA: CARACTERÍSTICAS, CONTEXTOS E ETIMOLOGIA NA TRANSDISCIPLINARIDADE**

Delimitar termo e campo da cibercultura, como anteriormente indicado, implica a compreensão de um significativo volume conceitual correlacionado.

Inicialmente, e antes de buscar algumas definições autorais para a cibercultura, apresentamos a nuvem temática que representa, na medida de nossa proposição inicial de reflexão, o conjunto de conceitos, campos e definições que gravitam em torno da cena cibercultural.

Poderíamos afirmar que, diante da diversidade e amplitude conceitual, o campo da cibercultura é da ordem da transdisciplinaridade?

A nuvem de palavras anuncia como de maior significação termos como “coletivo”, “*remix*”, “digital”, “mudanças” e “rede”. São palavras cujos significados se entrelaçam no âmbito de uma sociedade digitalizada. São palavras que remetem a uma visão analítica simultaneamente integradora e múltipla – transdisciplinar.

Nicolescu (1997), Morin (1998), entre outros, estão entre os propositores da abordagem transdisciplinar como uma das mais adequadas à reflexão de temas complexos e agregadores de diferentes campos de conhecimento. Ao aceitarmos o prefixo “trans” como indicador de algo que perpassa, e que a transdisciplinaridade não é uma disciplina ou uma metodologia *per se*, é possível afirmar que a cibercultura pode ser entendida como uma agregação de conhecimentos de diferentes origens e ordens, buscando traduzir um ponto de inflexão marcante da sociedade contemporânea.

A transdisciplinaridade, na análise de Théophilo (s/d), “viabiliza a valorização de caráter heterogêneo no campo das subjetividades e da produção do conhecimento, num contexto marcado pelas possibilidades abertas da virtualização”.

É possível, portanto, não apenas afirmar a ordem transdisciplinar da cibercultura, como também sustentar a proposição des-



te trabalho em realizar uma justaposição de fragmentos temáticos que constroem nosso olhar sobre o tema. A diversidade de conceitos de cibercultura que encontramos na literatura também reflete a característica transdisciplinar.

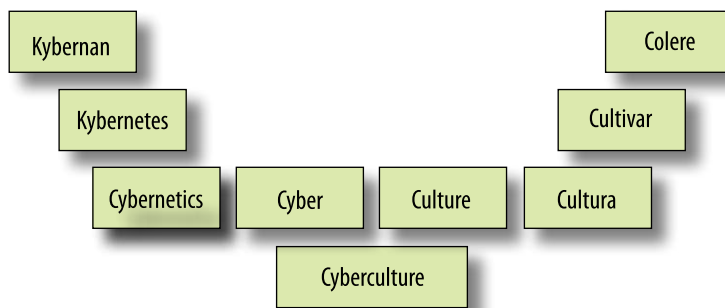
Pierre Lèvy (1999, p. 17), um autor bastante referenciado entre pesquisadores do tema, tem uma visão de universalidade para a cibercultura caracterizando-a como “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Se levamos em conta o caráter sociotécnico que o autor atribui à cibercultura e que ele entende o ciberespaço como a própria rede, o que assistimos, mais de dez anos após a conceituação de Lèvy, é a uma crescente evidência da rede como ambiência para o estabelecimento de arenas e espaços de sociabilidade. Uma paradoxal materialização da virtualidade na sociedade contemporânea.

Lemos (2002), Rüdiger (2008), Felinto (2007) e Amaral (2007) compõem significativo grupo de pesquisadores brasileiros dedicados aos estudos ciberculturais inseridos no campo da comunicação, conceituam cibercultura na coerente linha da universalidade coletiva semeada por Lèvy. Nesse conjunto de referências encontramos conexões estreitas com a evolução das TICs e com a emergência de campos de experiências em sociabilidade, incluindo aí a comunicação humana. Lemos (2002, p. 64) insere, ainda, as variáveis de compressão do tempo e do espaço como aspectos fundantes da cena cibercultural, possibilitando a experiência da imediatez do tempo real.

O prefixo “ciber” parece ser o elo etimológico entre a técnica e os processos de sociabilidade. Apresenta-se em diferentes significados – ciberespaço, cibercultura, ciberpunk, cibersex, entre muitos – como operador da experiência virtual referente ao substantivo vinculado.

No caso específico de cibercultura – termo da contemporaneidade – vamos às origens combinadas do grego (*kybernan*

ou *kubernan*) e do latim (*colere*) para compreender o sentido subjacente do termo que se concretiza em nossa rotina digitalizada. Sistematizando:



Na vertente grega emerge o significado “arte de governar e pilotar”, atribuindo ao prefixo o inerente caráter de controle; na vertente latina *colere* reflete a ideia de cultivar e revolver a terra e, mais adiante, evolui para a ideia de habitar e cuidar da natureza em cultivo. É a ação humana (ordenada, procedural e, portanto, controladora) sobre os frutos de sua natureza (materiais e intelectuais).

Tal etimologia permaneceu presente em seu significado fundante ao longo da evolução histórica dos processos de ordenação técnica dos frutos intelectuais gerados pelo homem até a cibercultura contemporânea.

## PERCURSO RECENTE: DA CONTRACULTURA À CIBERCULTURA

A partir do “ciber” foram explicitados o caráter transdisciplinar, a relação com a técnica, o controle e os processos de sociabilidade que transitam nas ambiências técnicas. O que nos interessa nesse ponto é situar tal cenário numa perspectiva evolutiva da vivência tecnossocial contemporânea.

Evidentemente, não é intenção apresentar qualquer forma de mapeamento ou cartografia dos impactos das tecnologias digitais na sociedade e, por conta disso, configurar um campo denominado ciber-

cultura. Concordamos com as opiniões de Felinto (2007), que leva em conta o fato de, apesar de a experiência cibercultural estar integrada e vivenciada em nosso cotidiano, ainda não se constituir num campo explicitamente enunciado exatamente pelo caráter de mobilidade, mutação e fluidez das TICs. Para Felinto (2007, p. 3),

“Não existem mapas para esses territórios, e as tentativas tímidas de cartografá-los correm sempre o risco de perder-se em uma selva inóspita de ambiguidades e caminhos que não levam a parte alguma. Nesse sentido, o que sucede com o termo ‘cibercultura’ não é muito diferente do que se passa com o vocábulo ‘comunicação’. Concordamos todos que a comunicação existe, mas ou aceitamos uma definição tácita e imprecisa ou buscamos configurar limitações excessivas e insuficientes”.

Ocorre que a dificuldade de sistematização não é impeditivo para uma compreensão histórico-temporal do processo que hoje temos em vivência e reflexão. O próprio Felinto (2007), a partir das proposições de Douglas Rushkoff (2002), Jakub Macek (2005) e Lev Manovitch (2001 e 2003), indica e agrupa os estudos recentes da cibercultura em três vertentes temáticas ou domínios no seu dizer: aquele das comunicações, práticas e percepções sociais ligadas às tecnologias informacionais; o conjunto de narrativas ficcionais que expressam uma visão de mundo cibercultural; e o campo das apreensões teóricas a respeito dos domínios anteriores.

Quase todos os autores citados remetem suas análises sobre a constituição da cibercultura como a entendemos hoje a um momento marcante e transformador do século XX, entre os anos 1960 e 70: o movimento da contracultura.

Fred Turner – pesquisador e professor do Departamento de Comunicação da Universidade de Stanford – realizou uma detalhada análise entre os processos sociais da sociedade norte-americana e da Califórnia em especial, denominados de contracultura, e, simultaneamente, as ocorrências de inovação tecnológica da cibernética

naquele mesmo período e região. Turner avalia que os eventos sociais e o pensamento dominante no período da contracultura – a tecnologia e os computadores apontados como símbolos do colapso social e da perda da individualidade e da livre expressão –, ainda que paradoxalmente, desembocaram na década de 1990 com a mesma tecnologia cibernética possibilitando “reviver o sonho da contracultura de empoderamento do individualismo, da comunidade colaborativa e da comunhão espiritual”, e questiona: “como o significado cultural da tecnologia da informação pode ter mudado tão drasticamente?” (Turner, 2006, p. 2).

Encontramos uma aderência e coincidência de conceitos e preceitos que, desde o período contracultural, permearam e ainda permeiam a vida em sociedade. O vetor de transformação, ao que os estudos evidenciam, está na evolução da tecnologia computacional de um objeto maquínico de manipulação e controle, para um objeto maquínico de manipulação e controle evoluído para um sistema de informação que circula por uma rede ubíqua de conexões entre pessoas. Um processo de menos de trinta anos – uma geração – que inverteu a relação com o objeto digital pelo evidenciamento dos conceitos de comunidade, redes interconectadas, expressão individual compartilhadas no coletivo e mobilização sem fronteiras físicas. Um processo cibercultural.

Se aceitamos que a cibercultura possui vínculo de sobrevivência com as tecnologias digitais, que computadores conectados em redes constituem o ambiente dessa existência e que o uso dessa malha conectada tem desconsiderado, em muitas vezes, as visões utópicas de comunhão comunitária sustentadas pela contracultura, temos que nos perguntar, a exemplo do questionamento de Turner: como esses dispositivos digitais em rede incorporaram as ideias de uma *ad-hocracia peer-to-peer*, um mercado equilibrado e uma maior autenticidade das relações humanas? Quem incensou os dispositivos digitais da contemporaneidade a representantes da cibercultura?

Há que se considerar como resposta a simultaneidade e o paralelismo da própria



evolução do conhecimento tecnológico e das relações sociais e informacionais.

Os conceitos fundantes de todo esse cenário são anteriores e muito mais enraizados no tecido social que o recente período a partir dos anos 1960 que focamos com mais detalhe. Nesse sentido, apenas para indicar rumos para futuras leituras e reflexões resumimos em seguida alguns marcos conceituais importantes.

A começar pela correlação redes sociais/ espaço comunicativo retomando o sociólogo alemão Ferdinand Tönnies, que nos primórdios dos anos 1900<sup>2</sup> já conceituava sociedade, comunidade e redes sociais como um processo de formação de grupos em torno de interesses comuns. Tönnies também trouxe à tona a discussão do público e do privado sob o olhar da rede social.

A ideia de interconexão de grupos de pessoas com interesses comuns (a rede social de Tönnies) foi sendo construída a partir de suportes e/ou sistemas comunicacionais que emergiam no tecido social resultantes da evolução tecnológica. Desde o surgimento da prensa de Gutemberg, os meios que o homem vem utilizando para se comunicar foram se constituindo num processo de ondas tecnológicas inauguradas e/ou reorganizadas por momentos de ruptura e de surgimento de aplicações inovadoras (*killer applications*).

Foram rupturas essenciais nesse processo o uso da eletricidade para acelerar a comunicação e, posteriormente, o uso da cibernética e, mais adiante, sua associação com as telecomunicações – chegamos à digitalização.

Redes sociais interconectadas – pré e pós-digitalização – e a produção de ferramentas, sistemas e suportes para concretizar as conexões resultam no que podemos denominar de objetos ciberculturais, objetos que se constituíam em “tecnologias de informação” sustentando trocas, relacionamentos e ampliação de conhecimento coletivo.

Os anos 1940-50 abrigam uma sucessão de projetos de compartilhamento de informações e de aproximação das ciências exatas aos processos de sociabilidade. Cientistas e pesquisadores como Claude

Shannon, Norbert Wiener possibilitaram e aceleraram o conceito de colaboração interdisciplinar por meio da cibernética e da teoria dos sistemas.

É importante ressaltar que esse processo evolutivo de aproximação entre ambientes interdisciplinares de colaboração e a inovação tecnológica sempre envolveu defensores e detratores, especialmente com relação a uma imposição da tecnologia sobre o tecido social. Também foi um processo de olhares diversos, especialmente se compararmos os pensadores europeus e norte-americanos. Embora essa discussão ultrapasse a proposta deste trabalho, é fundamental incluir essa dicotomia que demarcou o território dos apocalípticos e dos integrados de Umberto Eco.

Nesse contexto, ainda nos anos 1950, Marshall McLuhan desenvolve projetos e atividades culturais que vinculavam a cibernética de Wiener a abordagens de meios de comunicação e formas tribais de organização social. A “aldeia global” poderia simbolizar um objeto (ciber)cultural de seu tempo.

Na esteira do movimento de contracultura, a partir dos anos 1960, uma nova onda de ideias, projetos e atividades foi se desenvolvendo em torno da ideia de ferramentas de informação comuns e compartilhadas. O objeto (ciber)cultural representativo foi a experiência de espaço textual informativo e interdisciplinar compartilhado, criado por Stewart Brand – o *The Whole Earth Catalog*<sup>3</sup>. Na prática, essa ferramenta textual conectava comunidades e criava redes de interesse entre geradores e consumidores de seu conteúdo.

O catálogo de Brand reuniu em momentos sucessivos (entre 1960 e 1990) uma singular rede de criadores, pesquisadores e divulgadores que, *per se* ou via seus empreendimentos e ideias, se constituiu em objetos ciberculturais gerados em plena era da contracultura – Kevin Kelly, Howard Rheingold, Esther Dyson e John Perry Barlow<sup>4</sup> entre os mais influentes. Esse grupo constituiu um dos mais marcantes sistemas de conferência computacional – a comunidade Well<sup>5</sup>.

2 Fazemos referência mais específica à obra de Ferdinand Tönnies *Communautés et Société*.

3 O catálogo foi publicado entre 1968 e 1982 como uma ferramenta de informação e transformação. Organizado em forma de categorias (sistemas, uso da terra, indústria e artesanato, etc.), apresentava e promovia vendas por correio de produtos, ferramentas e ideias gerados por comunidades alternativas norte-americanas da época. Ver: <http://www.wholeearth.com/index.php>.

4 Respectivamente: criador e editor da revista *Wired*; professor e pesquisador – autor de *The Virtual Community*; jornalista, empreendedora e autora de *Release 1.0*; autor da Declaração de Independência do Ciberespaço.

5 Sigla de Whole Earth 'Lectronic Link.



Desse momento no tempo em diante a aceleração das ideias, das TICs e, especialmente, das formas de interconexão em redes digitais torna-se um processo de exponencial abrangência e mudança social, por muitos denominado de “sociedade da informação” e seus conceitos parceiros de “economia da informação” e “cibercultura”.

Anuvem de palavras que segue representa os nomes marcantes do percurso recente da cibercultura.

de produção de conteúdos, informações e conhecimentos por parte dos cidadãos conectados, a liberdade de expressão e agregação de opiniões em grupo caracterizam a diversidade do momento atual. Uma diversidade social com elevado poder de geração de objetos, processos e ações ciber-culturais – uma ampla cultura participativa.

Essa diversidade trafega, em termos de ambiente tecnológico, em redes e suportes midiáticos cada vez mais integrados, tanto



## **A CENA ATUAL DA CIBERCULTURA: ENTRE A AMPLITUDE E A CONVERGÊNCIA**

Os limites do espaço impresso nos levam a dar saltos no tempo e propor uma reflexão sobre a cena atual da cibercultura.

A ubiquidade da rede digital gerada pelas TICs, a descentralização dos polos de emissão e, em algumas vezes, dos centros de poder, o crescente poder e liberdade

nos dispositivos quanto nos processos informativos – a convergência, em termos gerais.

O tema convergência é amplo o suficiente para um outro texto reflexivo. Entretanto, para fins de posicionarmos nossas discussões é oportuno caracterizá-lo ainda que de forma pontual. Optamos pelo olhar do professor do MIT Henry Jenkins, por sua abordagem de convergência da cultura. Para Jenkins o momento de convergência baseia-se em três pilares conceituais: a convergência das mídias, a inteligência coletiva e a cultura participativa. A tecnologia não determina o processo convergente, mas é parte do processo cultural condutor. Em sua definição:

“O conceito de convergência refere-se ao paradigma configurado para representar a mente dos consumidores individuais e que pode ser percebido em suas interações sociais, nas formas de consumo e nas relações dos usuários com a tecnologia contemporânea” (GPC, 2009).

O “caldo” sociocultural produzido no contexto da convergência abre um mundo de possibilidades em múltiplos campos para a concretização da cibercultura e seus objetos. E, aqui, assistimos à convivência de contextos e ideias que, descontextualizados da arena cibercultural, poderiam ser considerados conflitantes ou paradoxais.

Exemplificando, no campo da economia assistimos ao *mix* e *remix* de ideias como

aquelas de Yochai Benkler com a economia do bazar, como as proposições de Manuel Castells e seu informacionalismo ou as de Davenport e a economia da atenção.

O momento é farto em manifestações ciberculturais não só na economia, mas também na mídia, no debate entre o público e o privado, nas redes sociais e no ativismo social, na educação, no mundo do trabalho, nas formas de linguagem, nas artes, na autoria e propriedade intelectual, nos meios audiovisuais, no predomínio das interfaces, no espaço urbano e nos (não)lugares e no próprio método científico de compreensão desses fenômenos.

Assistimos à explicitação da transdisciplinaridade traduzida em *bits* e *bytes*. Muito amplo para um único conceito.

---

## BIBLIOGRAFIA

- AMARAL, Adriana. “Cybersubculturas e Cybercenas. Eplorações Iniciais das Práticas Comunicacionais Eletro-goth na Internet”, in *Revista Famecos*, nº 33, dezembro 2007, pp. 21-8.
- FELINTO, Erick. “Sem Mapas para Esses Territórios: a Cibercultura como Campo do Conhecimento”, in João Freire-Filho e Micael Herschmann (orgs.). *Novos Rumos da Cultura da Mídia. Indústrias, Produtos e Audiências*. Rio de Janeiro, Mauad, 2007.
- GPC – Grupo de Pesquisa em Cibercidades. *A Convergência Midiática na Visão de Henry Jenkins*. Publicado em 26/7/2009 em: <http://gpc.andrelemos.info/blog/?p=228>. Acesso: 10/5/2010.
- LEMO, André. *Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre, Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Editora 34, 1999.
- MACECK, Jakub. “Defining Cyberculture”, 2005. Disponível em: [http://macek.czechian.net/defining\\_cyberculture.htm](http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm).
- MANOVICH, Lev. “New Media from Borges to HTML”, in Noah Wardip-Fruin, & Edgar Morin. *Ciência com Consciência*. 2ª ed. Rio de Janeiro, Bertrand-Brasil, 1998.
- \_\_\_\_\_. *The Language of New Media*. Cambridge, MIT Press, 2001.
- NICOLESCU, Basarab. *A Evolução Transdisciplinar da Universidade, Condição para o Desenvolvimento Sustentável*, 1997. Disponível em: <http://www.cetrans.com.br>.
- RICOEUR, Paul. *Time and Narrative*. vol. 1. Trans. Kathleen McLaughun and David Pallauer. Chicago, University of Chicago Press, 1984.
- RÜDIGER, Francisco. *Cibercultura e Pós-humanismo*. Porto Alegre, Edipucrs, 2008.
- RUSHKOFF, Douglas. *Cyberia: Life in the Trenches of Hyperspace*. Manchester, Clinamen Press, 2002.
- THEOPHILO, Roque. “A Transdisciplinaridade e a Modernidade”. Disponível em: <http://www.sociologia.org.br/tex/ap40.htm>, s.d. Acesso: 15 de maio de 2010.
- TURNER, Fred. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago, The Chicago University Press, 2006.