

ENSAIO

CIBERCULTURA E CIBERESPAÇOS: conceitos e discussões

*Prof. Me. Adriano Carlos Rosa; Prof. Me. José Geraldo de Moraes
FATEC Guaratinguetá
adriano.carlos.rosa@gmail.com; jose.moraes@fatecguaratingueta.edu.br*

Introdução

Os reflexos da Internet¹ na sociedade, por meio da comunicação, da cultura e das formas de estabelecer trocas e relacionamentos pessoais e comerciais, ainda não estão totalmente consolidados, mas revelam novidades, redescobrimientos, e quebra de paradigmas, configuram mais que um meio de comunicação, é um espaço de sociabilidade, no interior do qual se desenvolvem práticas culturalmente determinadas e relativamente autônomas. Tudo parece novo e perigoso, mas extremamente interessante, pois, nunca a tecnologia esteve tanto a serviço do homem.

Em nenhum momento na história existiram tantas oportunidades para os indivíduos expressarem suas idéias, emoções e participarem de inovações, independentemente de distância, crenças ou ideologias. Nas palavras de Lévy (1999), as tecnologias digitais apareceram, então, com a infra-estrutura do novo espaço de comunicação, sociabilidade, organização e de transação, em uma nova era da informação e conhecimento.

Com a influência das tecnologias, a informação tornou-se o grande diferencial de competição em uma sociedade que está em constante mutação na sua forma de pensar e agir, a qual se caracteriza pela valorização do saber como forma de acesso ao poder, ou seja, conectado, o indivíduo tem condições de interferir diretamente no controle das decisões sem mediadores, algo que pode ajudar a descentralizar e democratizar o poder.

Um traço marcante da Internet, e que serve, entre outros, para marcar sua diferença com outras mídias, é a interatividade, termo que, como outros, "conectividade", "globalização", virou palavra de ordem na campanha publicitária explícita ou implícita da qual a Internet foi tema, a interatividade na Internet constitui uma espécie de meta dos ideólogos da rede, assim as tecnologias envolvidas na constituição do ciberespaço determinam muito mais de que um "meio de comunicação", mas sim um rico e variado espaço de sociabilidade.

Conforme Lévy (1999), o ciberespaço é uma nova forma de comunicação que advém da Internet. O termo se refere não só à parte de infra-estrutura da rede mundial de computadores,

¹ Internet - teve início na década de 70, proveniente da ligação de diversas redes de computadores espalhadas pelo mundo, despontando no cenário mundial como o principal meio de comunicação, uma das manifestações, mais abrangente, dos fenômenos relacionados ao ciberespaço. (CASTELLS, 2003).

mas também às informações que por ela trafegam e aos usuários que a utilizam e alimentam esse ambiente. O crescente uso das tecnologias digitais e das redes de comunicação interativas eleva uma profunda mudança nas relações inter-pessoais e na forma de chegar ao conhecimento.

Ainda de acordo com Lévy (1999), três princípios servem como guia que orientaram o crescimento inicial do ciberespaço: a interconexão para a interatividade entre os indivíduos, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. O crescimento do ciberespaço também está atrelado ao movimento social baseado numa juventude ávida por uma nova forma de comunicação, como a criação de comunidades virtuais como forma de socialização.

Segundo Rüdiger (2002), a era da cibercultura nasce da crise das ideologias e da unificação do mundo em torno de um único modelo político (neoliberalismo), de uma única ordem econômica (globalização), de uma única rede de troca de informações (a Internet). Assim, a cibercultura é um campo privilegiado para o estudo da sociabilidade, ao estabelecer novas formas de relações dos sujeitos com a tecnologia e com um meio cujo nível de interatividade é, até então, inédito.

1 As origens da Cibernética

O movimento cibernético se originou durante a Segunda Guerra Mundial, com um trabalho desenvolvido pelo Cientista americano Norbert Wiener sobre pesquisas militares. A palavra Cibernética, muito utilizada no meio informático, é proveniente da palavra grega *Kybernetos*, que designa um timoneiro, porém Wiener (1948) a definiu como “Ciências das comunicações e controle nos animais e máquinas”. A ideia fundamental de Wiener é de que certas funções de controle e de processamento de informações semelhantes em máquinas e seres vivos, e também, de algum modo, na sociedade, são semelhantes e redutíveis aos mesmos modelos e mesmas leis empregados na matemática.

Na sua visão, a Cibernética seria uma teoria das mensagens, porém mais ampla que a “teoria da transmissão de mensagens da engenharia elétrica”.

[...] um campo mais vasto que inclui não apenas o estudo da linguagem mas também o estudo das mensagens como meios de dirigir a maquinaria e a sociedade, o desenvolvimento de máquinas computadoras e outros autômatos [...], certas reflexões acerca da psicologia e do sistema nervoso, e uma nova teoria conjectural do método científico. (WIENER, 1948).

A Cibernética, além de ser uma Ciência, tornou-se um campo de reflexão interdisciplinar, que estabelece os critérios para serem utilizados em diversos contextos. No seu uso popular, se refere a robôs, computadores, internet, meios de comunicação e dispositivos automatizados. O uso da Cibernética na Administração é muito divulgado, assumindo que cada pessoa é um sistema livre, dotada de estrutura e comportamento cibernéticos, hierarquicamente composto de

subsistemas — também livres — que participam nas atividades produtivas e decisórias, cada um a seu nível.

Conforme Rüdiger (2002), a sociedade “cibernetizada” tem como objetivo permitir a refração da personalidade em múltiplos “eus”, radicalizando as possibilidades de emprego da ficção no comércio cotidiano. As pessoas começam a ter chances de, virtualmente, trocarem de sexo, modificarem idade e assumirem novas identidades, embora a cultura do ciberespaço mantenha uma série de semelhanças com a cultura “real”, e passe por um radical processo de colonização, estando em constante mudança, isso faz com que novas formas de relação social estejam sendo criadas.

A natureza das relações estabelecidas através da Internet, a forma como elas são representadas pelos envolvidos, o desenrolar das histórias, facilita a manipulação e criação de identidades virtuais. Antes da internet, as únicas comunidades das quais um indivíduo podia fazer parte eram aquelas que podia comparecer fisicamente, tendo que ser algo próximo das pessoas. Com a Internet, as pessoas podem simplesmente ingressar em uma comunidade na Internet que tenha afinidades, tornando um grande recurso para transmitir informação e unir seus usuários por um tema em comum.

A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, os lugares e momentos que ela coloca em contato. As comunidades virtuais parecem ser um excelente meio (entre centenas de outros) para socializar, quer suas finalidades sejam lúdicas, econômicas ou intelectuais, quer seus centros de interesse sejam sérios, frívolos ou escandalosos. A inteligência coletiva, enfim, seria o modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece, sem que saibamos a priori em direção a quais resultados tendem as organizações que colocam em sinergia seus recursos intelectuais. Em resumo, o programa da cibercultura é o universal sem totalidade. (LÉVY, 1999).

Mesmo defendendo as vantagens proporcionadas pela vida *on-line*, autores como Pierre Levy não são contundentes em afirmar que esta nova forma de sociabilização substituirá o convívio social entre as pessoas.

É importante perceber que o mundo mudou, a Internet é um grande fenômeno de comunicação de nosso século, tal qual foi a do rádio e da televisão quando estes despontaram, ela não é igualitária, embora sua proposta seja de igualdade, ela entre todos, ainda é excludente, encontramos na Internet a mesma desigualdade que estamos sujeitos em nossa sociedade real nela também temos os “donos” do poder.

William Gibson, um dos expoentes da literatura Cyberpunk, cunhou o termo “Ciberespaço” justamente para designar esse espaço. Em “Neuromancer” (1984), boa parte da ação transcorre em seu interior. Case, o protagonista, em meio a uma série de venturas e desventuras próprias ao gênero de ficção científica, entra e sai da Matrix, a rede de computadores onipresentes que

constituem o Ciberespaço, no interior da qual se relaciona com outros humanos e com máquinas, vivendo uma realidade virtual, mas não por isso menos “real”.

Um dos expoentes do ciberespaço, John Perry Barlow, tinha como ideal apoiar a liberdade on-line, baseada nas crenças que ele criou em sua declaração de Independência do ciberespaço, tornando-o um espaço mais humano e justo para todos os participantes. Os idealizadores da Internet, entre eles Tim Berners-Lee, tinham como ideal criar algo sem centro, que não se pode controlar, contrários ao conceito de hierarquia e autoridade existentes nos governos. A partir de então começou um enorme processo de inovação social e cultural entre os indivíduos, permitindo expressar seus pensamentos e com o mínimo de controle possível.

2 O céu é o limite

Fazendo uso das palavras de Baeta e Torezani (2008), vive-se a maior. Ela própria, com suas mudanças comportamentais constantes, com suas conexões cada vez mais acessíveis e onipresentes.

Produz-se para o Ciberespaço há pouco tempo, atualmente, começa-se a chegar perto da maturidade, assim faz sentido afirmar que o Ciberespaço é uma experiência nova, sobre a qual se tem muito a aprender, pois as novas ferramentas possibilitam uma maior troca de informações e conhecimento, aumentando dessa forma a capacidade individual, o que gera a coletividade.



Figura 1: Usuários Conectados no Mundo.
Fonte: PINGDOM.COM (2010)

A rápida expansão da Internet, conforme demonstrada nas figuras 1 e 2, o que também se verificou em terras brasileiras, trouxe profundas mudanças nas organizações e no comportamento dos indivíduos. Os benefícios dessa mudança são facilmente enumerados, mas as reais consequências ainda não podem ser medidas.

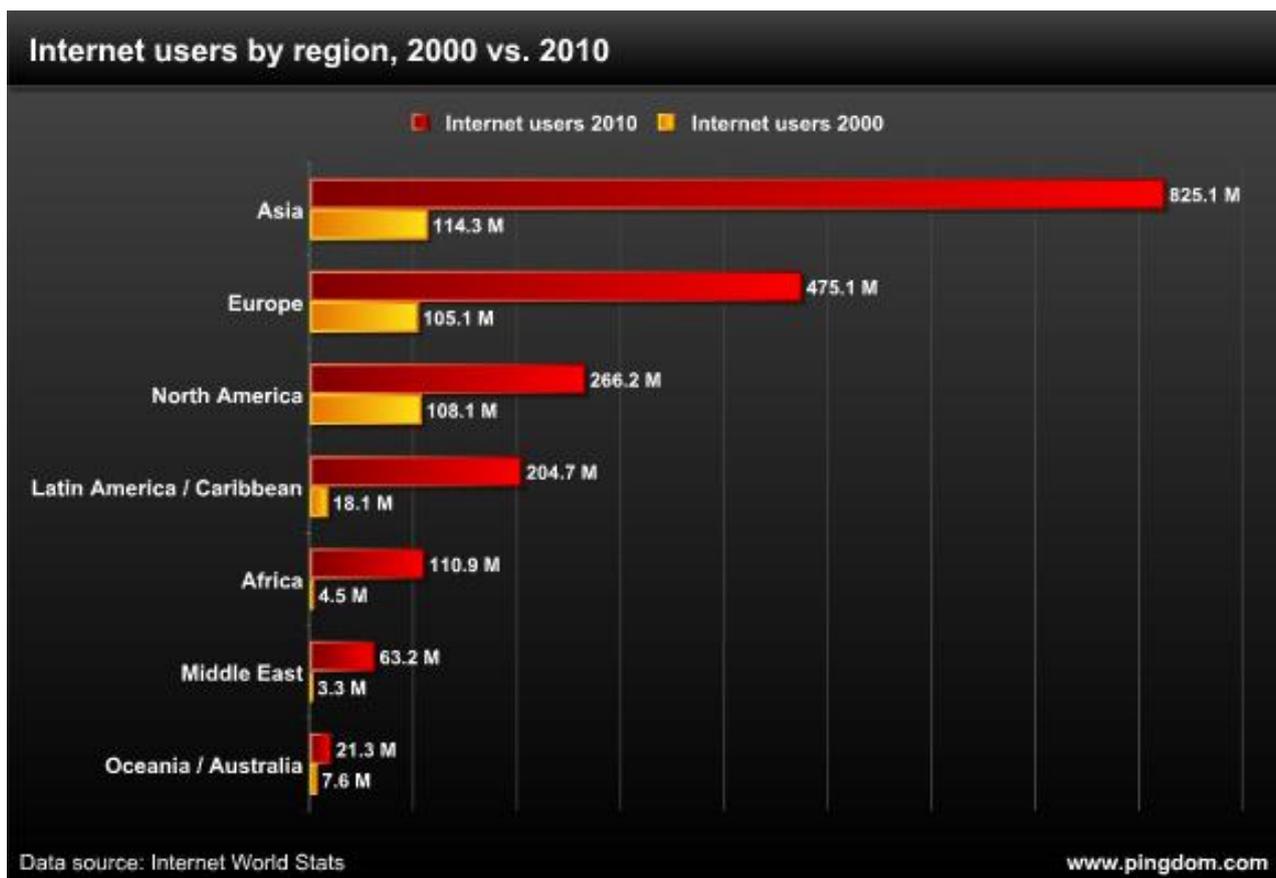


Figura 2 : Usuários na Internet por Região
Fonte : PINGDOM.COM (2010)

Considerações finais

Estima-se que atualmente um quarto da população mundial esteja conectada na Internet.

Uma das grandes mudanças que a Internet causou na sociedade é de que qualquer pessoa pode expressar suas idéias e compartilhar conhecimento com outras pessoas através da rede.

Percebe-se que, desde a sua criação, a Internet mudou a forma de relacionamento entre os indivíduos, permitindo a todos se expressarem, receber idéias, debatê-las com os outros, refletir e propor as que lhes parecem melhores. E usada de maneira apropriada, pode fundamentalmente mudar a paisagem política. Os antigos centros do poder estão desmoronando. Recentemente, várias redes sociais foram utilizadas pela população egípcia como forma de mobilização para criar resistência e derrubar o regime do ditador Hosni Mubarak. O que se percebe é que os governos não têm formas de controlar a internet

Presencia-se o surgimento de uma consciência política entre os jovens em muitos países, fazendo com que os governos sentem agora e num futuro próximo a necessidade de responder a essa consciência política que emerge na Internet. Seu alcance tem dado inspiração e um poder enorme as pessoas que de alguma maneira aspiram redesenhar o mapa do mundo.

Percebe-se neste estudo que as atividades humanas estão rapidamente se transformando a fim de atender às novas formas de interação que as tecnologias proporcionam. Está sendo criada uma nova forma de realizar atividades cotidianas e organizar-se em torno da virtualização dos relacionamentos. A Internet torna-se uma projeção do mundo real.

Referências

BAETA, TIAGO E TOREZANI, NATHALIA. **Internet: O Encontro de Dois Mundos: Crônicas Provocantes Sobre a Nova Internet**. Rio de Janeiro: Brasport, 2008.

CASTELLS, Manuel. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, Dênis de (Org.). **Por uma outra comunicação**. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2003.

GIBSON, WILLIAM. **Neuromancer**. New York, Ace Books, 1984.

LÉVY, PIERRE. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Tradução: Carlos Irineu da Costa.

LE MOS, ANDRÉ. **Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. São Paulo: Editora Sulina, 2002.

PINGDOM. **Internet Users**. 2010. Disponível em: <www.pingdom.com> . Acesso em 11 Nov.2011;

RÜDIGER, FRANCISCO. **Elementos para a crítica da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

WIENER, Norbert. **Cybernetics: or the control and communication in the animal and the machine**. Massachusetts Institute of Technology, 1948