

Cibercultura, comunidades virtuais e “fetiches eletrônicos”

MARIA VANDETE ALMEIDA*

Resumo

Em meio a um mundo repleto de tecnologias e sob o regime de uma organização social cuja denominação, Sociedade da Informação, traduz e denuncia todo um processo de transição e de transformação dos meios e modos de produção, de comunicação e compartilhamento de informação busca-se, nesse trabalho, breve reflexão acerca da organização social contemporânea e consequente configuração cultural no contexto das comunidades virtuais e dinâmica das redes eletrônicas de comunicação, que caracterize a constituição da “consciência coisificada” em decorrência do “fetiche pela técnica”.

Palavras-chave: Sociedade contemporânea; cibercultura; comunidades virtuais

Abstract

In the midst of a world full of technology and under the rule of a social organization whose name, Information Society, translates and denounces a process of transition and transformation of means and modes of production, communication and sharing of information seeks, to in this work, a brief reflection on the contemporary social organization and consequent cultural setting in the context of virtual communities and dynamics of electronic communication networks, which characterizes the formation of "reified consciousness" due to the "fetish by technique."

Key words: Contemporary society; cyberculture; virtual communities.



* **MARIA VANDETE ALMEIDA** é Licenciada em História pela Universidade Federal de Alagoas; Especialista em Desenvolvimento de Sistemas para Web pela Universidade Estadual de Maringá.

Introdução

Sociedade da Informação é um novo ambiente global baseado em comunicação e informação, onde o paradigma tecnológico e as consequências

industriais, sociais, econômicas e culturais da era da informação serão cada vez mais sustentados por setores intensivos em conhecimento, associados às tecnologias de informação e comunicação (SOINFO, 2000). Tal associação instaurou sistemas econômicos de produção que se concretizam a partir do uso de computadores, redes eletrônicas de comunicação e serviços de informação que inauguram e que impõem, cotidianamente, tecnologias e paradigmas aos tradicionais modelos educacionais, padrões culturais e de organização social.

A inserção de tecnologias da informação e comunicação e o espaço midiático aberto pela *World Wide Web*¹ originaram mudanças e alterações de comportamento que se apresentam em nosso cotidiano, em nossa produção artística e expressão cultural. São as implicações deste processo que tem o poder de alterar nosso comportamento, valores e costumes para um novo estado de coisas, como o consumo da mídia, por exemplo, que se atribui o nascimento de uma nova cultura denominada de cibercultura. Pierre Lévy (1996, p. 17) informa que o termo “cibercultura” é um neologismo que especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de



Cibercultura (Lévy, 2000)

valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. Ciberespaço define como o *espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores* (LÉVY, 1996, p. 94). Howard Rheingold o define como *espaço conceptual onde as palavras e as relações humanas, dados, riqueza e poder são manifestados pelas pessoas que usam a tecnologia CMC*² (RODRIGUES, 1999).

Na lógica contemporânea dessa enorme diversidade de informação, dessa interação do proceder humano com os meios instaurados pela máquina é que, particularidades, diferenças e tradições culturais locais convergem para a formação de uma “cultura global”, para a produção de um conhecimento erudito e popular que inclui o artístico, o científico e o tecnológico. Para uma “nova cultura” que atenda as exigências e aos novos preceitos estabelecidos no campo político, econômico, social, educacional e cultural.

Neste sentido, buscar-se-á apresentar, e concisamente discutir, características culturais da atual organização social, configurados e apreciados a partir da inserção de tecnologias de informação e comunicação em diversos domínios da atividade humana e nas inúmeras possibilidades de sociabilidades virtuais e serviços eletrônicos, que demandam na apropriação e uso crescente das referidas tecnologias, sem o devido discernimento crítico, e que ora consideramos como “fetiches eletrônicos”, em analogia as preocupações de Adorno ao tratar da

¹ Em 1991, o londrino *Tim Berners-Lee* inventou e batizou a *World Wide Web* (Rede de Alcance Mundial).

² Comunicação Mediada por Computador.

relação do homem com a técnica, para a qual denominou “fetiche pela técnica”.

Comunidades Virtuais na Cibercultura

Redesenhadas de seu *status quo* de agrupamentos sociais, agrupadas em torno de redes telemáticas e cativadas pelos recursos interativos e multimidiáticos da Web, comunidades virtuais têm se desenvolvido por intermédio das redes de comunicação, de interações e relacionamentos das mais variadas formas e objetivos a partir de agregações eletrônicas no ciberespaço, possíveis pela conversão de sinais analógicos em dígitos binários, em “uns” e “zeros” da informação digital. A estas possibilidades se atribui a qualidade de virtual aos processos de comunicação, informação, criação, disseminação do conhecimento e interação humana mediadas por computador, suportados por tecnologias da informação e disponibilizadas por e em sistemas híbridos (síncronos ou assíncronos) de comunicação e conhecimento.

Historicamente, o termo comunidade virtual foi cunhado e popularizado por Howard Rheingold, em sua obra *The Virtual Communities*. Segundo ele:

(...) comunidades virtuais são agregações sociais e culturais que emergem da rede quando um número suficiente de pessoas começam a colidir com outras frequentemente no ciberespaço; em discussões suficientemente longas, com suficientes emoções humanas, para formar teias de relações pessoais em ambientes virtuais, alterando de algum modo o eu dos que nele participam (RODRIGUES, 1999; SOUZA, 2000).

A construção destas comunidades, para Cliff Figallo (*apud* LEMOS, 2002), ocorre *mais pela interação entre seus participantes do que pela tecnologia, que*

funciona em segundo plano, como suporte. E implica, como argumenta Souza (2000), uma nova forma de ligação que passa a existir no meio de, ou entre, comunidades no espaço real, biológico, ligando-se e estendendo-as, trazendo mesmo novas comunidades reais para o seu contacto. Acerca desta construção real, Berger e Luckmann (apud LEMOS, 2002) concluem que a realidade social da vida quotidiana é portanto apreendida num contínuo de tipificações, que se vão tornando progressivamente anônimas à medida que se distanciam do “aqui e agora” da situação face a face.

Lemos (2002) distingue dois fatores fundamentais para o desenvolvimento e manutenção de uma comunidade virtual: *a estrutura técnica das redes de computadores e a intenção de seus membros no tempo e no espaço.* As redes e os espaços telemáticos como os *chats*, listas de discussão, sistemas de mensagens instantâneas, ambientes de aprendizagem, entre outras ferramentas, constituem o principal meio para a formação de comunidades no ciberespaço.

Segundo Hermana (2006), as comunidades virtuais só existem e funcionam à medida que são frutos da atividade de cidadãos, entendidos esses como indivíduos, grupos formais e informais, empresas, organizações, etc. para as quais destaca como características:

- 1. - A informação é dos usuários.** Isto é, a Rede, em tese, está “vazia” e são os usuários que decidem qual informação vão armazenar, mostrar e intercambiar. Portanto, cada usuário decide por onde começar a ver a Rede, para que e com quem.
- 2. - O acesso à rede é universal:** basta ter acesso a um computador da rede, para ter acesso a toda a rede ou

“ver” toda a Rede (outra coisa: uma vez dentro da Rede, há lugares onde é solicitado registro para acesso à informação neles contida); *simultâneo*: estamos todos na Rede ao mesmo tempo, pois existimos como informação (zeros e uns). Na verdade, a rede é desde suas origens a primeira secretária eletrônica posta em funcionamento. Ninguém sabe se estamos conectados ou não, mas nos relacionamos entre todos como se estivéssemos por meio da nossa presença numérica, da informação que “deslocamos” e das interações que promovemos; *independente do tempo (24/365) e da distância*. É o primeiro espaço aberto constantemente para a atividade do ser humano independentemente de onde se encontre. Só é necessário ter acesso a um computador da Rede para que todo o exposto anteriormente funcione.

3. - Finalmente, as outras duas características que cercam este comprimido código genético é que a rede cresce de maneira **descentralizada** e **deshierarquizada**. Basta seguir acrescentando computadores (servidores) para que se espalhe física e virtualmente e não haja computadores que desempenhem tarefas de “comando e controle” sobre os outros computadores da Rede.

Construídas, portanto, sobre as múltiplas alternativas de conexão, a infraestrutura da CMC e desagregação das comunidades tradicionais, as comunidades *on line* caracterizam a presença virtual, geram os agrupamentos eletrônicos, arquitetam o contexto e o hipertexto, livres das amarras dos espaços reais; propalam o estabelecimento dos relacionamentos interpessoais entre os seres e uma quarta forma, como o diz Lévy (2000), de

relacionamento com o conhecimento, com o saber.

Unidas pelas ferramentas da Web, pela interatividade das redes de comunicação e pela linguagem digital e referências cruzadas do hipertexto, as comunidades virtuais oferecem aos indivíduos a oportunidade de construir, individualmente ou em conjunto seu próprio conhecimento, a partir de inúmeras fontes como o acesso compartilhado a qualquer tipo de informações assinalado nas interfaces das bibliotecas digitais, armazenadas em banco de dados ou em computadores localizados em qualquer parte do mundo; a partir da participação e apreciação do diálogo em *chats*, fóruns de discussão e e-mails. A Internet com seu poder de interação, comunicação e informação revoluciona a publicação acadêmica, a produção científica e cultural, e funda um modelo de construção do conhecimento baseado no relacionamento humano, na colaboração interpessoal, interconexão e uso de ferramentas digitais, que realimenta o ideário de democracia, de *emancipação dos indivíduos e das nações*.

Fetiches Sociotécnicos

Por sobre os aspectos “democráticos” de interação e rápido acesso às informações da Internet, as comunidades apoiadas ou mediadas por computadores encontram nesses espaços virtuais diversidade de interesses, de conteúdos e idéias, de experiências e processos produtivos, de poder e de cultura. Espaço de produção, difusão, socialização de informações e publicação, o ciberespaço é neste panorama, ressaltava Pierre Lévy (1996), o *lugar em que a tecno-democracia facilitará a autogestão de comunidades inteligentes que terão na cibercultura a principal fonte relacional de aprendizagem entre os grupos e os projetos de sociedade*.

Contudo, afora discursos otimistas, recursos tecnológicos de “ponta” e onipresença digital, *uma reflexão pertinente diz respeito às tendências e implicações sociais, culturais e educacionais, acerca da constituição e composição de comunidades virtuais, dado o estabelecimento dos relacionamentos interpessoais ou eletrônicos entre os seres e consigo próprios, com sua cultura, com sua formação e meio social, a luz da preocupação e reflexão de Adorno, quando trata da formação coletiva, conjunta, e da relação do homem com a técnica, a qual ele denomina de “fetichização da técnica”, em decorrência da “consciência coisificada”, pela qual defende que a educação, direcionada à “autorreflexão crítica”, deve simultaneamente, evitar a barbárie e buscar a emancipação humana, sob uma máxima: A exigência que Auschwitz não se repita é a primeira de todas para a educação* (ADORNO, 1995, p. 119).

Com base no contexto social e tendência histórica de sua época, Adorno questionava o autoritarismo e defendia um sentido de educação direcionada à “autorreflexão crítica” concentrada, principalmente, na primeira infância dos indivíduos, e em uma segunda meta, concentrada no “processo de esclarecimento da população”. Em seus estudos e escritos, acerca da formação e do conceito de “consciência coisificada”, expressa a relação desta com a técnica, quando argumenta:

Um mundo em que a técnica ocupa uma posição tão decisiva como acontece atualmente gera pessoas tecnológicas, afinadas com a técnica. Isto tem a sua racionalidade boa: em seu plano mais restrito elas serão menos influenciáveis, com as correspondentes no plano geral. Por outro lado, na relação atual com a técnica existe algo de exagerado,

irracional, patogênico. Isto se vincula ao “véu tecnológico”. Os homens inclinam-se a considerar a técnica como sendo algo em si mesma, um fim em si mesma, uma força própria, esquecendo que ela é a extensão do braço dos homens. Os meios - e a técnica é um conceito de meios dirigidos à autoconservação da espécie humana - são fetichizados, porque os fins - uma vida humana digna - encontram-se encobertos e desconectados da consciência das pessoas. (ADORNO, 1995, p. 132).

O mundo retratado por Adorno, o da Alemanha nazista e Revolução Industrial, traduz um clima de transformação cultural conduzida pelos produtos da técnica. Nessa medida, instaura-se o poder da técnica sobre o homem, e a ausência do devido discernimento crítico coletivo favorece e sedimenta o estabelecimento de um processo de formação, dominação e alienação dos indivíduos por meio de uma organização sócio-técnica-cultural, definida por Adorno como indústria cultural.

Considerações finais

No mundo contemporâneo e relativamente recente da Sociedade da Informação, a indústria cultural, entendida enquanto a indústria da cultura, da arte enquanto produto de consumo reveste-se e apodera-se de “novas tecnologias”, novas linguagens e códigos de transmissão. A cultura das massas e manipulação de “signos culturais” absolutiza-se por choques de identidade cultural em redes mundiais de computadores, em sistemas de informação interativos e meios de comunicação instantâneos, por onde transitam antigas formas de poder desiguais e de fetiches.

O resultado é uma sociedade que embora modificada não altera a sua estrutura hierárquica, explorando com enorme eficiência os recursos

tanto naturais como mentais. Esta dominação é gerada por uma alta racionalidade, cujos limites estão enraizados justamente na progressiva escravização do homem, realizada por um aparato produtor altamente nocivo a todos aqueles que o constrói e utiliza. (FERREIRA, 2006).

Assim, a infraestrutura, as características próprias anteriormente elencadas e as tecnologias encontradas nos ambientes telemáticos³ das comunidades virtuais são, por excelência, apropriadas para a formação cultural aligeirada e conseqüente enfraquecimento do discernimento crítico, tendo em vista o ritmo acelerado de novas informações e constantes inovações técnicas do universo digital.

No entanto, as ferramentas digitais e o potencial informacional das comunidades virtuais podem transformar-se em campo de ação e de intervenção crítica que promova apropriação cultural necessária para a formação do indivíduo livre, radicado em sua autonomia e consciência desde que os ideais que transitam nas malhas das redes virtuais estejam, defende Lemos, canalizadas para a *transformação da apropriação técnica do social para uma apropriação social da técnica*, que conduza a humanidade para uma nova relação consigo própria e com o mundo ao seu redor.

³ Resumidamente, entenda-se Telemática como combinação da informática com as telecomunicações.

Referências

ADORNO, Theodor W. **Educação e Emancipação**. Disponível em <http://www.pdf-search-engine.com/auschwitz-pdf.html>. Acesso em: 06 abr. 2012

ADORNO, Theodor W. **Teoria da Semicultura**. Disponível em http://www.robertexto.com/archivo5/da_semicultura.htm. Acesso em 26 abr. 2012.

FERREIRA, Isabella Fernanda. A questão da Arte e da Educação na Ciberultura. Disponível em <http://seer.bce.unb.br/index.php/resafe/article/view/5498/4605>. Acesso em: 03 abr. 2012.

HERMANA, Luis Ángel Fernández. Comunidades Virtuais. In: **Desafios de Palavras: Enfoques Multiculturais sobre as Sociedades da Informação**. Disponível em: http://www.vecam.org/article.php3?id_article=620&nemo.edm. Acesso em: 03 abr. 2012.

LEMONS, André. Agregações eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das Listas Facom e Ciberultura. **404nOtF0und**, ano 2, vol 1, n. 14, março/2002, ISSN 1676-2916, Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Ciberultura. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und>. Acesso em: 16 out. 2009

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 2000. 160 p. (Coleção Trans).

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996. 160 p. (Coleção Trans).

RODRIGUES Sara. Comunidades Virtuais. In: **Jornalismo On line: a imprensa em bits**. Centro de Investigação para Tecnologias Alternativas, 1999. Disponível em: http://www.citi.pt/estudos_multi/sara_rodrigues/Comunidades_virtuais.html. Acesso em: 11 abr. 2012.

SOUZA, Renato Rocha. **Aprendizagem Colaborativa em Comunidades Virtuais**. Florianópolis: UFSC, 2000. Disponível em: <http://teses.eps.ufsc.br/Resumo.asp?1159>. Acesso em: 23 set. 2009.