

Culturas contemporâneas: o digital e o ciber em relação

Contemporary Cultures: digital and cyber in relationship

Adriana Rocha Bruno
Universidade Federal de Juiz de Fora
adriana.bruno@educacao.ufjf.br

João Luiz Peçanha Couto
Universidade Federal Fluminense
joaoluizpecanhacouto@gmail.com

RESUMO

No cenário topsecular que se apresenta, torna-se fundamental a discussão a respeito das culturas em relação. Graças a esse cenário, os saberes e as técnicas convivem, mais do que em qualquer outro período da história do homem, com as tecnologias. Este artigo, de cunho teórico, origina-se no imbricamento de duas investigações, respectivamente de pós-doutorado e de doutorado sanduíche, ambas em Portugal, em que os autores foram chamados a desenvolver estudos mais profundos sobre a (s) cultura (s) contemporânea (s). O presente texto, um recorte dos relatórios bibliográficos de pesquisa, apresenta conceitos sobre CulturaS, no plural, em um esforço de trazer pistas para os fenômenos contemporâneos aqui tratados. O trajeto percorrido para compreender as trajetórias de tais movimentos contemporâneos se deu graças a alguns dos desdobramentos que a pesquisa documental/conceitual possibilita, e que levam o leitor a navegar por ideias diversas de cultura, passando de forma crítica por temas como Spätzeit, disrupção, hibridação e temporalidades. Considerando-se os conceitos de cibercultura, e tomando a noção de cultura digital como equivalentes, os autores propõem a compreensão do contemporâneo à luz desse conceito que é múltiplo, permeado pelas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC), sobretudo quando em convergência e proximidade com a educação.

Palavras-chave: Cibercultura. Cultura Digital. Educação.

ABSTRACT

In that beginning of the century scenario, the discussion about the cultures in relation becomes essential. Thanks to it, knowledges and techniques coexist, more than in any other period of human history, with technologies. This article originates from the inclusion of two postdoctoral and doctoral studies, both in Portugal, where the authors were called upon to develop more in-depth studies on the contemporary culture (s). This text, a clipping of research reports, presents concepts on Cultures in an effort to bring clues to contemporary phenomena. The path to understand such contemporary movements was due to some of the developments that documentary / conceptual research allows, and which lead the reader to navigate diverse ideas of culture, passing critically on subjects such as Spätzeit, disruption, hybridization and temporalities. In considering the concept of cyberculture and the notion of digital culture as equivalent, the authors propose the understanding of the contemporary in the light of this concept that is multiple, permeated by Digital Technologies of Information and Communication (DTIC), especially when in convergence with education.

Keywords: Cyberculture. Digital Culture. Education.

Introdução

“Qualquer transformação radical produzida pela mídia é, quase por definição, impossível de ser compreendida em toda a sua profundidade no momento mesmo de sua produção (GERE, 2010, p. 4, tradução nossa)”.

Difícil precisar o início da denominada Cultura Contemporânea, dada a gama de movimentos e de adjetivações que marcam e influenciam o que hoje compreendemos como era contemporânea ou pós-moderna ou transmoderna ou pós-colonial, para dizer apenas algumas das denominações. De certa forma, o que se pode perceber é que vivemos um momento que integra múltiplas ideias e propõe a coexistência de culturas plurais. Definir algo nesse plano temporal seria no mínimo contraditório.

Assim, neste artigo são apresentadas reflexões sobre CulturaS que revelam um pouco do humano atual em suas relações com o mundo. Os autores tratam mais especificamente da cultura digital e da cibercultura, entendidas aqui como as culturaS da era contemporânea por excelência.

Esta pesquisa nasce de inquietações diversas dos dois autores-pesquisadores que, implicados em suas investigações com a temática da cultura contemporânea, desenvolveram estudos mais profundos sobre essa temática. Tal contexto tornou-se ainda mais instigante e significativo quando a supervisora do pós-doutorado provocou uma das

pesquisadoras: por que a cultura digital é cultura? Esse disparador foi o mote que faltava para promover as trilhas que aqui são apresentadas.

O percurso trilhado para a produção dessa espécie de 'compêndio' sobre CulturaS se deu em meio ao trajeto de produção bibliográfica que tal como um mosaico vai se constituindo e desenhando cenários conceituais. Compreendendo que são múltiplos os caminhos para se produzir conhecimentos, tal como a cocriação de mapas, a cartografia orientou a pesquisa para se encontrar pistas sobre a questão central: por que a cultura digital (e a cibercultura) é cultura? Em movimentos que se inspiraram nos rizomas, foram produzidos mapas abertos cujas conexões permitiram ao mesmo tempo a capilaridade e as múltiplas entradas e saídas. Na produção de trilhas cartográficas, passamos por levantamentos bibliográficos com palavras-chave, que a cada tempo refletiam números diferentes no cenário quantitativo de publicações sobre cultura digital e cibercultura. Por exemplo, com a palavra cibercultura, no período entre 2010 e 2015 foram computadas 15.900 publicações no Google Acadêmico, enquanto entre 2015 e 2018 foram computadas 14.200 publicações. Nos mesmos períodos, as buscas por Cultura Digital acusaram, respectivamente: 38.600 e 28.500 resultados.

A pesquisa também sinalizou que a expressão *cibercultura* é pouco usual fora do Brasil - com 23.000 resultados no Google Scholar-, especialmente em relação à Cultura Digital -44.500 resultados-, e que não há distinções muito relevantes entre elas para a maioria dos pesquisadores. O mosaico desta pesquisa foi desenhado, trilhado, cartografado/mapeado por trajetos abertos, não diretivos, como asseveram Passos e Barros (2010, p. 17):

uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem com objetivos previamente estabelecidos. No entanto, não se trata de uma ação sem direção, já que a cartografia reverte o sentido tradicional de método sem abrir mão da orientação do percurso da pesquisa.

Portanto, a produção deste artigo, como recorte das pesquisas mencionadas, se constituiu pelo fazer-saber, em lugar do saber-fazer, como querem os autores acima. Um caminho em que no caminhar foram-se criando as trilhas, os mapas, a própria cartografia sobre CulturaS. Por fim, foi empreendido ainda um esforço de refletir, a partir de estudos recentes, se estão sendo produzidos e se há experiências de uma cultura disruptiva, que tenham no "digital" e no "ciber" fortes representações. A palavra "cultura" inicia esse processo, sempre carregada de muitos significados.

Nos estudos recentes de Capelli et al. (2016) sobre a cibercultura, é apresentado

um levantamento sobre o termo, em que se identificam diferentes pontos de vista a partir dos estudos de Bodley (1994).

Perspectiva	Definição
Tópica	Cultura consiste em tudo em uma lista de tópicos ou categorias, como organização social, religião ou economia.
Histórica	Cultura é uma herança social, ou tradição que é passada para futuras gerações.
Comportamental	Cultura é compartilhada, comportamento humano aprendido, uma maneira de vida.
Normativa	Cultura é composta por ideias, valores ou regras para se viver.
Funcional	Cultura é a maneira pela qual os seres humanos resolvem problemas de adaptação ao ambiente ou de convivência.
Mental	Cultura é um complexo de ideias, ou hábitos aprendidos que controlam impulsos e distinguem pessoas de animais.
Estrutural	Cultura consiste de ideias, símbolos e comportamentos inter-relacionados e com padrões.
Simbólica	Cultura é baseada em significados arbitrariamente atribuídos que são compartilhados por uma sociedade

Tabela 1 - Diferentes perspectivas de cultura, por Kroeber e Kluckhohn (BODLEY, 1994)

Fonte: CAPELLI et al., 2016, p. 8.

Nesse quadro, podemos vislumbrar os possíveis cruzamentos das diversas perspectivas, já que a comportamental, por exemplo, compõe com a funcional, a mental, a estrutural e também com a simbólica. Não é nosso interesse empreender tais análises, mas levantar as potencialidades e a capilaridade, e mesmo a complexidade, que envolvem a ideia de cultura.

Capelli et al. (2016) trazem diversos autores para tratar de cultura, como por exemplo, Engelen (2010); Terpstra; David (1985); Goodenough (1996); Da Matta (1981), dentre outros. A compreensão sobre cultura desses pesquisadores implica num sistema de regras sociais de um grupo que pode determinar as formas com que os sujeitos sociais veem e estão no mundo e, portanto, "A cultura expressa os valores e as crenças que os membros desse grupo partilham" (CAPELLI et al., 2016, s/p).

Nessa definição, há alguns pontos de tensão para o entendimento de cultura aqui desejado. Parece um tanto fechada tal compreensão, na medida em que se percebe a cultura como algo vivo, em movimento e em transformação constante. Nesse caso, se considerarmos um sistema, como quer a definição acima, mas aberto e temporalmente

delimitado, ou seja, cuja plasticidade e dinâmica possibilitem as alterações decorrentes e necessárias para se manterem vivos e em processo, podemos nos aproximar com maior afinidade de tal ideia. Porém, busquemos mais ideias.

CulturaS e hibridismos

Um dos maiores antropólogos contemporâneos, Geertz (2008), longe de simplificar as noções de cultura, oferece uma longa descrição acerca do tema, indicando de que lugar deseja falar – a partir da semiótica – com uma visão antropológica produzida pelo movimento minucioso e extenso da etnografia. Para inserir o leitor no tema cultura, o autor faz diversos movimentos de associação do homem na/com/para a cultura e, em um deles – recorrendo a Ryle –, cita os sentidos e os significados que uma piscadela de olho pode ter: do simples ato advindo de um tique nervoso a uma conspiração. O que poderia ser uma simples reação fisiológica pode também ser uma manifestação/expressão da cultura: piscar o olho na direção de alguém pode ser tão somente uma atitude mecânica – tique nervoso – quanto uma sinalização de interesse, acordo, paquera etc.

Tal situação foi retratada no Filme "I, Robot" (2004), em que o robô humanizado Sonny tenta compreender o significado que uma sutil piscadela tem quando dois investigadores piscam um para o outro como gesto de cumplicidade. No final do filme, Sonny incorpora o sinal, usando-o em sinal de conivência.

Na teia de significados do autor, cultura

não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade (GEERTZ, 2008, p. 10).

Ainda que não seja mote da presente reflexão sobre cultura, destacamos o alerta que Geertz (2008) faz sobre os radicalismos e os extremismos que se tramam em meio à rigidez das diversas concepções de cultura, de modo a promover, muitas vezes, descréditos de uma determinada análise cultural. Em movimento complementar, o autor diz que "as formas da sociedade são a substância da cultura" (Geertz, 2008, p. 20). Desse modo, é notável a multiplicidade e a pluralidade existentes nas sociedades atuais, em todo o mundo. Difícil afirmar, frente às misturas, migrações, mestiçagens – como dirá Glissant (2014) – e especificidades de uma determinada sociedade, uma cultura única.

Se a cultura se faz também por meio de movimentos sociais, podemos ponderar

acerca dos fenômenos advindos da incorporação das tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas sociedades e na vida dos sujeitos sociais. As TIC, especialmente as digitais e em rede, criaram formas diversas de acesso, produção e socialização da informação e também múltiplas possibilidades de comunicação e de relações sociais, reduzindo distâncias, redimensionando as relações espaçotemporais e criando formas totalmente adversas de intercâmbio de ideias, de pessoas e de produtos. Promoveram, ainda, outras formas de pensar e de conhecer por meio da virtualidade. Tais transformações sociais geraram outras expressões culturais: temos hoje não somente cultura localizada, situada e contextualizada, mas cultura plural, múltipla, plástica e híbrida. Entender a cultura como híbrida potencializa a pluralização cultural.

Pensemos então em CulturaS. Alguns estudiosos se dedicaram a pesquisar a relação da cultura com o hibridismo. Em nossa percepção, tais estudos se aproximam mais das noções complexas e abertas de culturas que vivemos e produzimos hoje.

Burke (2003), em seu livro *Hibridismo Cultural*, apresenta um campo bastante amplo de possibilidade para a compreensão do processo de hibridação. O autor explica as origens do termo, popularmente difundido nos séculos XIX e XX, relacionadas à mestiçagem, mas também a expressões como 'vira-latas' ou à bastardia. Lembremos que um ser híbrido, para os estudos da biologia, diz respeito ao cruzamento de duas espécies distintas, resultando seres cuja incompatibilidade genética não permite, na maioria das vezes, sua reprodução; são seres estéreis. Que fique claro que as ideias sobre o híbrido e as dela derivadas, tratadas no presente artigo, não se relacionam com as da Biologia, já que não se pretende que culturas ou educações estejam associadas à esterilidade.

Burke (2003) também associa o híbrido às fronteiras, afirmando que hoje não há chance de sobrevivência para culturas isolacionistas, pois todas estão de alguma forma conectadas. Finaliza com a ideia que norteia sua obra: o hibridismo cultural. Antes, faz algumas ponderações, discutindo temas como: a) a contraglobalização, em que questiona os conflitos para a manutenção de culturas tradicionais pela via da não aceitação do que já é inevitável: as misturas e as aproximações interculturais; b) a diglossia cultural: que tensiona a ideia de que somos todos estrangeiros e de que há movimentos integrativos de línguas, potencializando as comunicações; c) a homogeneização cultural, uma 'certa' forma de ser e de se expressar que seja mais comum, mais próxima, mas que resulta de misturas, mixagens, buscando, porém, focos públicos e interações amplas. Por exemplo: um escritor hoje produz para o mercado global e não somente local. Para isso, busca linguagens e contextos que ampliem as possibilidades de compreensão e de identificação de seu texto em diversas culturas.

De acordo com Burke (2003, p. 115), ainda que tenhamos grupos convergentes e divergentes em relação ao hibridismo cultural, "as formas híbridas de hoje não são necessariamente um estágio no caminho para uma cultura global homogênea". Isso pode significar que, ainda que a hibridação identifique-se por vezes com misturas de culturas e seus desdobramentos, não há necessariamente que se esperar ou entender que tal movimento/processo homogenize as culturas e destitua suas singularidades.

O autor compreende que emerge uma outra-nova ordem cultural.

Nessa direção, traz a ideia de 'crioulização'. Essa ideia é debatida por esse teórico a partir de Ulf Hannerz, professor de antropologia em Estocolmo, que percebe nas culturas crioulas movimentos de aproximação que permitiram "juntar as coisas de outras maneiras" (BURKE, 2003, p. 62). Entretanto, damos preferência às ideias de Glissant (2014) para tratar de crioulização, pois ele oferece maior amplitude ao conceito, auferindo mais aderência aos nossos estudos.

Conforme Bruno e Couto (2015, p. 219), a crioulização glissantiana é um "processo de embates culturais nos quais as culturas em confronto encontram-se equivalentes com potência de influenciar os outros". Para Glissant (2014, p. 81), o mundo está se crioulizando, e as línguas e culturas caminham para a crioulização:

O Mundo treme, criouliza-se, isto é, multiplica-se, misturando suas florestas e seus mares, seus desertos e suas banquisas, todos ameaçados, mudando e permutando seus costumes e suas culturas e aquilo que ainda ontem ele chamava de suas identidades, em grande parte massacradas.

Cabe ainda um esclarecimento quanto ao sentido de mestiçagem que, tanto para Glissant (2005) quanto para Canclini (1990), assume a noção de mistura de duas ou mais diferenças – que assim permanecem, embora convivam – para o primeiro, e misturas raciais para o segundo. Daí a opção pelo hibridismo como possibilitador de sínteses imprevistas, transculturais. Tais sínteses vêm ao encontro das nossas ideias a respeito de cultura digital, fruto de uma cultura híbrida, que gesta, como na noção de rizoma de Deleuze e Guattari (1995), a potência da multiplicidade, do devir e da imprevisibilidade.

Canclini (1990, 1997) debate a hibridação das sociedades, das cidades e dos monumentos por meio de movimentos em que coexistem o velho e o novo, criando uma outra relação, um outro território, uma outra urbanização, afirmando que

É necessário incluir nas estratégias descolecionadoras e desierarquizadoras das tecnologias culturais a assimetria existente, em sua produção e seu uso, entre os países centrais e os dependentes,

entre consumidores de diferentes classes dentro de uma mesma sociedade (CANCLINI, 1997, p. 306).

Mais do que simples ferramentas, estamos tratando de artefatos culturais, de que a instrumentalização faz parte, mas o processo é muito mais complexo, pois atinge e modifica as relações sociais, os modos de pensamento, a produção de recursos, de ideias e de conhecimentos, e de socialização de todas as emergências.

Nesse sentido, para Canclini (1997, p. 307), "A questão é entender como a dinâmica própria do desenvolvimento tecnológico remodela a sociedade, coincide com movimentos sociais ou os contradiz". O autor argentino afirma que todas as culturas atuais são de fronteira e, considerando que as fronteiras estão por toda parte, são híbridas e mesmo que as franjas delineiem – mas não limitem – seus territórios, sua porosidade e sua plasticidade maximizam as relações humanas: "las culturas pierden la relacion exclusiva con su territorio, pero ganam en comunicaci3n y conocimiento¹" (CANCLINI, 1990, p. 326).

Bhabha (1998, p. 22), professor do centro de humanidades de Harvard, também trata da relação entre cultura e hibridismo. Para ele, o hibridismo é um movimento que vai além da simples integração do velho com o novo, mas que "acolhe a diferença sem uma hierarquia suposta ou imposta". O trabalho fronteiriço da cultura exige um encontro com "o novo" que não seja parte do *continuum* entre passado e presente. Ele cria uma ideia do novo como ato insurgente de tradução cultural. Essa arte não apenas retoma o passado como causa social ou precedente estético: ela renova o passado, refigurando-o como um "entre-lugar" contingente, que inova e interrompe a atuação do presente. O "passado-presente" (BHABHA, 1998, p. 27) torna-se parte da necessidade, e não da nostalgia, de viver. É neste "entre-lugar", nos interstícios da diferença que se dá o híbrido: intervalos, fronteiras, franjas. Longe do 'exotismo do multiculturalismo' ou mesmo da diversidade de culturas, Bhabha (1998) fala de um hibridismo que compreende o inter (entre-lugares) como potência para um "Terceiro Espaço", como grande potencializador das mudanças culturais.

Interessante salientar que os três estudiosos, Burke (2003), Canclini (1990) e Bhabha (1998), trabalham o hibridismo com pontos de convergência, em que as fronteiras porosas de entreligação – interlugares – as membranas transparentes e plásticas de conexão chamam a atenção para a mixagem das ideias, das manifestações, dos monumentos, dos objetos, das músicas e das outras expressões artísticas, e portanto, culturaS. Há, sem dúvida, o surgimento de uma nova/outra ordem.

¹ "As culturas perdem a relação exclusiva com seu território, porém ganham em comunicação e conhecimento". (tradução livre).

Diante de tais fenômenos, que compreendem a cultura contemporânea como híbrida e propõem o nascimento de outros movimentos culturais, em que os processos de crioulização, a partir de uma nova ordem, sejam possíveis, voltamos a Geertz (2008), na busca de elementos críticos que auxiliem na tensão de tais possibilidades, que apresenta duas ideias sobre a cultura como mecanismo de controle. A primeira delas é que a cultura é mais bem vista não como complexos padrões concretos de comportamento — costumes, usos, tradições, feixes de hábitos —, como tem sido até agora, mas como um conjunto de mecanismos de controle — planos, receitas, regras, instruções (que os engenheiros de computação chamam "programas") — para governar o comportamento. A segunda ideia é que o homem é precisamente o animal mais desesperadamente dependente de tais mecanismos de controle, extragenéticos, fora da pele, de tais programas culturais, para ordenar seu comportamento (GEERTZ, 2008).

Ora, pensar em culturas híbridas como mecanismos de controle, e no homem como ser dependente de tais mecanismos, implica em assumir que somos ao mesmo tempo produtores e consumidores do que nos aprisiona e do que poderia nos libertar. Esse paradoxo envolve percebermos no mundo atual a dialética relação entre produzir mecanismos de controle e criticar a própria produção, criando formas múltiplas de se libertar de tais mecanismos. Entretanto, é possível que as formas cocriadas para a libertação sejam também outras possibilidades de controle. Tais ideias reportam ao que Deleuze (1992, p. 219) afirma sobre a integração do humano na interface entre a sociedade disciplinar foucaultiana e a sociedade de controle. Para ele, “são as sociedades de controle que estão substituindo as sociedades disciplinares”. O controle de hoje precisa enfrentar não somente a dissipação das fronteiras, mas em se pensando nos espaços físicos sociais e nas cidades, na explosão/expansão de guetos e de favelas. São múltiplos espaços e culturas numa construção híbrida de possibilidades, de potências e de devires.

Se a cultura pós-moderna é híbrida, é em si igualmente paradoxal e rizomática. Pensar na cultura como movimento do rizoma pode favorecer a ideia das multiplicidades e suas potencialidades. Ao mesmo tempo, se uma cultura produz controle, uma cultura rizomática é a que permite as quebras, as rupturas, as imprevisibilidades, as sonâncias e dissonâncias. O momento atual é mesmo composto preponderantemente por culturas híbridas, mas que se fazem rizomáticas e, por meio de tais potências, criam 'linhas de fuga' dos controles que lhe são inerentes.

Cibercultura e cultura digital

Alguns pesquisadores usam o termo *cibercultura* e *cultura digital* como sinônimos. É o caso de Baratto e Crespo (2013, s/p) que, logo no título do artigo, assinalam tal posição: "Cultura digital ou cibercultura: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais". Compreendemos a cibercultura como um fenômeno da Cultura Digital e, portanto, da contemporaneidade. Nesse sentido, Lévy (1999, p. 32), filósofo que se notabilizou pelos estudos das tecnologias digitais e da cibercultura, afirma que "As tecnologias digitais surgiram, então, com a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também, novo mercado da informação e do conhecimento".

Para o autor, a integração do ciberespaço com/na cibercultura é fato. Já em relação ao termo cibercultura, os estudos apresentados na pesquisa de Capelli et al. (2016), que compreenderam o período de 1965 a 2015, em distintas fontes de busca, acusaram dois momentos marcantes do termo, respectivamente em 1965 e 1990. Esse grupo de pesquisadores nos levou a Macek (2005), que empreende um estudo histórico da cibercultura, sinalizando a pluralidade de ideias embutidas no conceito. Capelli et al. (2016, p. 10) ratificam a cibercultura como "um termo confuso, obscuro e ambíguo que descreve um conjunto de questões e pode ser usado em um sentido descritivo, analítico ou ideológico, com uma multiplicidade de sentidos".

O conceito de cibercultura é compreendido por Macek (2005) em quatro momentos (ou conceitos): **1º)** a cultura como projeto utópico - compreende estudos acerca da gênese do termo, realizados na década de 1960, com a criação, por Alice Mary Hilton, do Instituto de investigação cibercultural na Universidade de Oxford. Esse instituto desenvolvia estudos decorrentes da aceleração da tecnologia e que envolviam aspectos sociais, culturais, econômicos, políticos, éticos etc. A esse período integram-se os movimentos *hacker* e *ciberpunk*; **2º)** cibercultura como interface cultural da Sociedade da Informação - percebe a cibercultura como um fenômeno da "interface entre cultura e tecnologia" (MACEK, 2005, p. 4), cujo ponto central é a informação, como quer Manovich e Morse (APUD Macek, 2005);

3º) cibercultura como conjunto de práticas culturais e estilos de vida - associa o termo cibercultura às formas de vida e aos problemas antropológicos advindos das tecnologias digitais. Nesse conceito integram-se ideias e estudos etnográficos sobre interações sociais. Temas como ciborgue e pós-humanismo situam-se nesse momento como dimensões

culturais dos fenômenos tecnológicos; 4º) cibercultura como uma teoria da nova mídia - situa a cibercultura como um movimento de teorização das tecnologias informacionais, uma concepção epistemológica. Trata a cibercultura como objeto, campo de estudo e conhecimento. Os processos de hibridação entre as tecnologias e os homens seriam um bom exemplo desse momento.

O quadro a seguir oferece uma visão gráfica das ideias de Macek (2005).

	Conceito utópico de cibercultura	Conceitos informacionais da cibercultura	Conceitos antropológicos da cibercultura	Conceitos epistemológicos da cibercultura
Breve caráter do conceito	- c. como uma forma de sociedade utópica transformada pelas TIC - antecipação (“futurologismo”)	- c. como código cultural (simbólico) da sociedade da informação - analítico, antecipação parcial	- c. como prática cultural e estilo de vida relacionados às TIC - analítico, orientado à atualidade e à história	- c. como instrumento de reflexão sócio-antropológica sobre novas mídias
Autores e livros	Andy Hawk – Future Culture Manifesto (1993) Pierre Lévy – <i>Kyberkultura</i> (1997, cesty 2000)	Margaret Morse – Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture (1998) Lev Manovich – The language of a New Media (2001)	Arturo Escobar – Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture (1994, zde 1996) David Hakken – <i>Cyborg @Cyberspace</i> (1999)	Lev Manovich – New Media from Borges to HTML (2003) Lister a spool – New Media: A Critical Introduction (2003)

Quadro 1 - Cibercultura como projeto utópico – Conceitos utópicos da cibercultura (Livre tradução)

Fonte: Macek (2005)

Como percebemos, Pierre Lévy, filósofo e estudioso da cibercultura e um dos mais consultados sobre o tema, está, para Macek, situado como um autor utópico. Para Lévy (1999, p. 17), a cibercultura é “o 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”. Macek (2005, p. 07) explica que “a cibercultura é profundamente auto-reflexiva, pois as teorias são parte de suas narrativas (ciberculturais) e essas narrativas, por sua vez, inspiram teorias emergentes”.

Na mesma direção, para Santos (2005, p. 08),

A cibercultura é o movimento sociotécnico-cultural que gesta suas práticas a partir da convergência tecnológica da informática com as telecomunicações que faz emergir uma pluralidade de interfaces síncronas e assíncronas e uma multiplicidade de novas mídias e linguagens que vem potencializando novas formas de sociabilidade e, com isso, novos processos educacionais, formativos e de aprendizagem baseados nos conceitos de interatividade e hipertextualidade.

Para Fragoso, Recuero e Amaral (2010, p. 65), os "estudos de Cibercultura e Estudos de Internet e Novas Mídias não são sinônimos, uma vez que cibercultura tomaria um espectro mais amplo de análise, incluindo outros tipos de tecnologia e discursos históricos, sociais, estéticos, etc". Já Lins (2015, p. 90) traz um amplo estudo que compreende tanto a Cultura da Informação quanto a cibercultura como campos científicos. Segundo essa estudiosa, todos os campos de estudo convergem para a 'informação' e, nesse movimento, os estudos da Ciência da Informação podem "trazer colaborações interdisciplinares e ainda dar maior visibilidade para a área".

Há, no entanto, aspectos de tensão afeitos à cibercultura. Felinto (2011, p. 3) ressalta que a cibercultura traz como característica a reflexividade, elemento que compõe a cultura contemporânea. Entretanto, esse estudioso relembra a origem da cibercultura e sua relação com dois pontos importantes: 1) o controle, já que *cyber* vem do "grego *kybernetes* que significa "governante"/"navegador" com objetivos de natureza militar, que se configuram "por uma combinação paradoxal entre forças libertárias e impulsos de controle". Vale ainda enfatizar que a sociedade do controle foi tratada por Deleuze (1992), a partir de análise do trabalho de Foucault, num paralelo à sociedade disciplinar. O controle está em toda parte e assume diversas nuances:

Nas sociedades de disciplina não se parava de recomeçar (da escola à caserna, da caserna à fábrica), enquanto nas sociedades de controle nunca se termina nada, a empresa, a formação, o serviço sendo os estados metaestáveis e coexistentes de uma mesma modulação, como que de um deformador universal (DELEUZE, 1992, p. 223).

Os estudos de Felinto (2011) apontam para um declínio e um desgaste no uso do termo cibercultura nos últimos tempos. Paulatinamente, o termo não é mais utilizado nas obras em língua inglesa. Em seu lugar, dois termos têm ocorrido com mais contumácia nos últimos tempos: *new media* e *internet studies*. Em relação ao termo "novo" (*new media*) esse estudioso e os estudos críticos de historiografia da mídia alertam para o fato de que não se trata de compreendê-lo como novidade, mas de passar a ressignificar o termo, na

medida em que se percebe o novo também no antigo. De todo modo, assinala-se que "pode ser que a magia do termo cibercultura esteja se esgotando" (FELINTO, 2011, p. 10). Será? Falemos agora um pouco do Digital.

De acordo com Gere (2008, p. 15), o termo "digital" é usado para se referir a dados ou sistemas computacionais, numéricos ou linguísticos. Em termos amplos, "To speak of the digital is to call up, metonymically, the whole panoply of virtual simulacra, instantaneous communication, ubiquitous media and global connectivity that constitutes much of our contemporary experience²". O autor ainda referencia as diversas formas e aplicações que a tecnologia digital tornou possíveis nos últimos tempos, tais como a realidade virtual, os efeitos especiais, os filmes e a TV, a música eletrônica, os games, a *internet*, a WWW (*World Wide Web*), a telefonia e as redes sem fio. A isso tudo soma-se ainda a variedade artística e cultural produzida por esse tipo de tecnologia, que traz na ubiquidade uma de suas grandes potências, como, por exemplo, os movimentos artísticos produzidos pelo *Cyberpunk*, *net.art* etc.

Se pensarmos nos desdobramentos advindos do fenômeno digital, como o paradigma do controle via computador – e, nesse caso, tal controle significa poder! –, e as guerras sem trincheiras – guerras virtuais –, bem como as informações computadorizadas e produzidas pelo mapeamento do genoma humano "em que as características humanas herdadas tornam-se digitais" (GERE, 2008, p. 16), veremos que, enquanto fenômeno, o digital encontra-se mergulhado na contemporaneidade. A partir dessa tensão, o autor propõe que estamos vivenciando e produzindo uma cultura digital, atingindo grupos de pessoas num determinado período da história: "Digitality can be thought of as a marker of culture because it encompasses both the artefacts and the systems of signification and communication that most clearly demarcate our contemporary way of life from others"³ (GERE, 2008, p. 16).

O autor cita os estudos realizados nos últimos cinco anos que antecederam sua obra, publicados on-line no *Journal of Magazine and New Media Research*. Nesses estudos, foram encontradas 450 citações com os termos '*Digital Culture, Information Technology, the Internet, the Web*'. Tais termos foram tratados em obras nos campos da filosofia, comunicação, tecnologia, arte etc. Embora seja aparentemente razoável aceitar a existência de uma cultura digital específica considerando que há, no momento atual,

² Falar do digital é trazer à tona, metonimicamente, toda a panóplia de simulacros virtuais, de comunicação instantânea, de mídia onipresente e de conectividade global que constitui grande parte da nossa experiência contemporânea (tradução livre).

³ A digitalidade pode ser pensada como um marcador da cultura, pois abrange os artefatos e os sistemas de significação e comunicação que demarcam, mais claramente, o nosso modo de vida contemporâneo (livre tradução).

tenções em relação às demais culturas e que a derivação da cultura digital ocorre pela existência da tecnologia digital, Gere (2008) propõe uma inversão: a tecnologia digital possa ser fruto da cultura digital e não o inverso como se pretende.

Mas, avancemos em relação à cultura digital, de modo a trazermos mais pistas para a compreensão desse fenômeno.

Em busca efetuada no início de janeiro de 2018 no Google Acadêmico, a expressão "cultura digital" - sem determinar um período - retornou 26.700 resultados. Ao reduzir o filtro para 'páginas em Português', encontramos cerca de 16.200 resultados. No período entre 2000 e 2016 encontramos 14.300 ocorrências; nos últimos cinco anos temos 9.630 resultados. No mesmo período (2000-2018), com o termo "cibercultura" encontramos 15.000 publicações. Ainda que pareçam numerosos, do ponto de vista quantitativo em relação aos textos que trazem essa expressão, quando buscamos a definição ou a conceituação do termo Cultura Digital nesses textos identificamos uma carência gritante. Quando buscamos a expressão "definição de cultura digital", os números se reduzem a nove obras - e em nenhuma delas encontramos uma clara definição do termo. Ao ampliarmos para "conceito de cultura digital", animamo-nos com 126 resultados - e em diversos deles encontramos ao menos algumas definições sobre a cultura digital. Porém, a maioria das publicações apresenta o termo como algo já dado, já incorporado como existente e correspondente à cultura contemporânea.

Ainda que tenhamos lacunas evidentes quanto à complexidade que *essa* expressão apresenta, optamos, de modo a clarear minimamente alguns dos importantes acontecimentos que contribuíram para sua existência, por buscar na literatura pistas que oferecessem melhor compreensão desse fenômeno que marca o início do século XXI. Sem a possibilidade (e o desejo) de emitir uma certidão de nascimento da Cultura Digital, é notória a influência de determinadas ocorrências.

Partindo da influência de Leibniz (2004) para o desenvolvimento das linguagens de programação e da inteligência artificial e passando pela máquina de Turing, chegamos ao que revolucionaria por completo as tecnologias da informação e comunicação por meio do sistema binário, mais conhecido como "digital" (Fonseca Filho, 2007). Esse fenômeno influenciou e alterou todo o contexto social por meio de desdobramentos nos múltiplos campos da vida humana: meios de comunicação e informação, televisão, música, cinema, jogos, a internet, a *World Wide Web (www)*, as artes, as relações sociais, os acessos e a produção de bens materiais e intelectuais etc. As transformações foram muito abrangentes e rápidas, e esse processo, hoje presente na vida de boa parte dos seres humanos, produziu uma cultura diferente, que tem na tecnologia e nas máquinas seus potentes

alimentadores.

A cultura digital é considerada por diversos estudiosos (GERE, 2002, 2008; SANTANA; SILVEIRA, 2007; CASTELLS, 2009; CANEVACCI, 2013, 2015, dentre outros) como a cultura da contemporaneidade. Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centradas na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjadas na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era (SILVEIRA; SANTANA, 2007).

Ainda que seja difícil definir a cultura digital, concordamos com Gere (2008, p. 17) quando afirma que "It would be more accurate to suggest that digital technology is a product of digital culture, rather than vice versa. As Gilles Deleuze points out, 'the machine is always social before it is technical'"⁴. Disso decorre que há hoje uma compreensão de que, pela amplitude e pela multiplicidade de elementos e aspectos implicados no mundo contemporâneo, as ideias acerca da cultura digital não estão simplesmente associadas a uma tecnologia específica, mas às mudanças emergentes mais fortemente no século XX, que envolveram a promoção de outros tipos de relações com o conhecimento e com as informações e também com outros seres humanos.

Para tratar da cultura digital, Gere (2002, 2008) relembra as implicações derivadas da criação binária que dá origem aos sistemas computacionais, em 1965, e os eventuais desdobramentos do denominado "Bug do Milênio", pois seria possível que os computadores em sua programação, ao buscar os dois últimos algarismos (00) poderiam retomar a 1900 e não passar ao ano 2000. O que para alguns pode ser história, para nós é memória, pois já trabalhávamos com as tecnologias da informação e comunicação no campo educacional desde a última década do século passado e vivenciamos as discussões e as especulações advindas daquele evento.

Esse período incluía um corolário de medos espalhados por uma gama de atividades humanas, desde os pequenos medos domésticos que dificultavam a vida cotidiana, como os instrumentos que aferem a saúde (em hospitais, com pacientes e médicos etc), seja na economia (em bancos, empresas, instituições públicas e privadas etc), entre governos, na segurança nacional etc. Como sabemos, nada aconteceu. Trata-se,

⁴ Seria mais preciso sugerir que a tecnologia digital é um produto da cultura digital, do que o contrário. Como aponta Gilles Deleuze, "a máquina é sempre social antes de ser técnica" (tradução livre).

porém, de um fenômeno social e cultural, não técnico - ainda que técnica e tecnologia tenham fortes influências e desdobramentos.

Ou seja, cultura digital não pode ser reduzida ao uso de tecnologias digitais. O que poderia ser apenas o uso de artefatos tecnológicos criou formas diferentes e inexistentes de se relacionar, de acessar e produzir conhecimentos, de pensar, de dialogar, de se comunicar, de socializar informações, de ler e escrever, de registrar, de se manifestar, de se organizar etc.

Falamos, portanto, de cultura digital e não somente de tecnologia digital. As tecnologias seriam grandes potencializadoras dessa cultura emergente, mas a Cultura é ampla e não pode ser reduzida a artefatos. O foco não deve estar na mira errada, pois seria como achar que a violência humana, por exemplo, passou a existir com a criação do revólver. Podemos dizer, a partir dessas ideias, que a cultura digital é uma cultura do mundo contemporâneo. Mas, também podemos dizer que a cibercultura é a cultura do contemporâneo.

É esse o ponto que nos permite compreender que o momento atual é o tempo das escolhas. Podemos fazer escolhas: cultura digital ou cibercultura? Escolha! Podendo ainda ser cultura digital e cibercultura.

Hall (1997, p. 20) assim caracteriza a cultura pós-moderna:

A síntese do tempo e do espaço que estas novas tecnologias possibilitaram — a compressão tempo-espaço, como denomina Harvey (1989) —, introduz mudanças na consciência popular, visto que vivemos em mundos crescentemente múltiplos e — o que é mais desconcertante — “virtuais”.

O mesmo autor já alertava, há quase vinte anos, que

É quase impossível para o cidadão comum ter uma imagem precisa do passado histórico sem tê-lo tematizado, no interior de uma “cultura herdada”, que inclui panoramas e costumes de época. Nossa participação na chamada “comunidade” da Internet é sustentada pela promessa de que nos possibilite em breve assumirmos ciber-identidades — substituindo a necessidade de algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real (HALL, 1997, p. 22).

Lemke (2010, p. 468) apresenta uma compreensão mais integrada, ampla e plástica da pós-modernidade, ao afirmar que

Moveremo-nos para além da era das culturas nacionais e étnicas, para a era dos hibridismos culturais diversos, cada qual com sua comunidade global de membros e aficionados. A nova ordem

cultural mundial não será menos diversa e complexa do que a atual, mas sua base se expandirá através da geografia e da herança familiar para incorporar interesses compartilhados e a participação em comunidades centradas em atividades.

Essa visão de Lemke (2010) retrata uma era em que as culturas articulam-se e mixam-se de modo a interagir mais e se integrarem para propósitos comuns. Isso não significa, no nosso entender, que tudo seja harmônico e que as tensões e os conflitos sejam atenuados ou que haja mais respeito pela diversidade ou que as pessoas possam compreender melhor o sentido de sermos igualmente diferentes. Partilhamos da visão desse autor e entendemos que conviveremos (talvez já estejamos fazendo isso, de muitas formas) com caminhos e ações diversas pela tolerância, e nos articularemos por circunstâncias e interesses comuns.

Santaella (2003), por sua vez, nos falará de uma cultura das mídias que antecede à cibercultura e é posterior à cultura de massa. Ainda que a autora insira a cultura de mídias entre a cultura de massa e a cibercultura, é possível tensionarmos, na linha do que alerta Felinto (2011) - de *new media* e *internet studies* -, que estejamos em um movimento de cultura de mídias.

Kaufman e Horton (2015) propõem uma leitura mais integrada ao introduzir o conceito de “cultura digital” na estrutura organizacional existente. Identificam três características únicas da “cultura digital”: 1) ela transcende a proximidade geográfica; 2) não têm fronteiras físicas; 3) não reconhece hierarquias ou divisões socioeconômicas, raciais ou étnicas. É evidente a ocorrência dos pontos um e dois, apresentados pelos autores, como partes cotidianas das sociedades contemporâneas com a cultura digital. Porém, o ponto três ainda permanece obscuro em diversos contextos. Evidenciam-se nas redes sociais, por exemplo, grupos, guetos e divisões marcadamente ideologizadas, cujos movimentos de inclusão/exclusão, hierarquia e lideranças são evidentes.

Vivemos o que chamamos, a partir dos estudos de Deleuze e Guattari (1995), de redes arbóreas⁵ (BRUNO, 2010). Há, ainda, voz para (quase) todos que desejem - lembremos que tais possibilidades dependem da liberdade de acesso e de conexões, já que governos de alguns países censuram conteúdos para seus cidadãos -, mas nem sempre ecoa a potencialidade que seria possível.

É consenso que as ideias que integram a cultura digital sejam complexas, abrangentes e sinalizem o quanto essa cultura contemporânea talvez não seja passível de

⁵ Ou seja, redes fixas, enraizadas, com pouca mobilidade e flexibilidade. Diferentes das redes rizomáticas (Idem), que criam pontos de fuga, são plásticas, mutantes e abertas, as redes arbóreas preservam os processos de estrutura definida e limitada e ousam pouco.

definição, de conceituação. Para Gere (2007, p. 7), pensar a Cultura Digital compreende “tentar pensar sobre uma das mais dramáticas e importantes transformações que são resultantes de um aumento na ubiquidade e importância das tecnologias digitais” [tradução livre]. Ainda de acordo com o autor,

Falar do digital é evocar, metonimicamente, toda a panóplia de simulacro virtual, comunicação instantânea, mídia onipresente e conectividade global que constitui grande parte de nossa experiência contemporânea (GERE, 2002, p. 15, tradução livre).

Os movimentos que levam à compreensão da produção de uma cultura digital emergem em diversos espectros do tecido social, por exemplo: na noção de amizade que, ainda que de forma muito questionável e carecendo de críticas, foi tocada pelas tecnologias digitais; e na inteligência artificial, que tem assumido lugar de destaque junto com a nanotecnologia, a robótica e os fenômenos das ciências da computação e da inteligência - aqui integrando as neurociências. Somam-se a tais pontos da cultura digital a ubiquidade, a hibridação, a mobilidade, a conectividade, a multimodalidade, a internet das coisas etc. “Chegamos a um ponto em que as tecnologias digitais já não são simples ferramentas, mas cobram um caráter cada vez mais participativo em uma cultura cada vez mais participativa, para o bem e para o mal” (GERE, 2010, p. 6, livre tradução do espanhol).

Gere (2002, 2010) chama a atenção para as mudanças no mundo ocorridas especialmente a partir do século XX. As transformações, segundo esse pesquisador, não são/estão nas tecnologias somente, tampouco no mundo, mas em nós mesmos: “quem entende quem somos?”⁶ (GERE, 2002, p. 9 - livre tradução).

A diversidade que envolve a Cultura Digital evidencia a variedade de compreensões e a pluralidade de interpretações desse fenômeno, mas não deixa de consensualizar, entre os estudiosos, a intensa relação com as mudanças de pensamento, expressão, produção e consumo de informações e, claro, os desdobramentos desses processos identificados na produção cultural do Software Livre, das Licenças Livres e do uso tático das mídias para atividades plurais.

Com base nos estudos de Lemos (2012) e Lévy (2008), Chiesa e Cavedon (2015, p. 17) abordam a noção de cultura digital:

A noção de cultura digital abarca temáticas que envolvem a interação nas redes, licenças abertas para registro de obras autorais e

⁶ Who understand who we are?

artísticas, arte com uso de ferramentas digitais, uso cotidiano do meio digital, o hacker, entre outros assuntos. De modo geral, as discussões sobre cultura digital nascem com o uso do ciberespaço (LEMOS, 2012), uma vez que se trata de um “mundo” que se concretiza através de tecnologias informacionais. Esse mundo pode ser visto da perspectiva do trabalho, do lazer, da sociabilidade, uma vez que as interações em rede são reais e, por esta razão, a dicotomia real versus virtual não encontra sustentação (Lévy, 2008).

Esses autores, de certa forma, concordam com GERE (2002, 2010), que propõe a inversão da ideia de que as tecnologias digitais promoveram a cultura digital. Para ele, as tecnologias digitais seriam decorrências da Cultura Digital. Como pontuado na citação anterior, as tecnologias informacionais (digitais) seriam meios utilizados pela cultura digital. Tal inversão nos faz pensar na forma como emergem as tecnologias e confirma o que nos diz Deleuze e Guattari (1995) sobre a máquina: antes de ser técnica, é sempre social.

O sociólogo espanhol Castells (2009, s/p - livre tradução), em dossiê publicado pela revista Telos, mantida pela Fundación Telefónica, define a cultura digital em seis tópicos:

1. Habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital.
2. Habilidade para comunicar-se desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, a fim de poder diluir o processo de interação.
3. Existência de múltiplos modos de comunicação.
4. A interconexão de todas as redes de bases de dados digitalizados ou a realização do sonho do hipertexto de Nelson, com o sistema de armazenamento e recuperação de dados, apelidado de "Xanadu" em 1965.
5. Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas de processos de comunicação.
6. Constituição gradual da mente coletiva em rede por meio de um conjunto de cérebros sem limite. Neste ponto, gostaria de me referir às ligações entre os cérebros em rede e a mente coletiva.

É notável que, dentre os seis tópicos apresentados por Manuel Castells, destacam-se fortemente dois pontos: a multiplicidade na comunicação e a potencialidade das conexões em rede. A visão desse sociólogo indica que a potência da comunicação em rede, via internet, criou outras configurações para as relações humanas e para a produção de conhecimentos e de produtos. As redes digitais oportunizaram novas formas de se relacionar, de aprender e de se socializar. As dimensões de socialização de ideias, notícias, produtos e informações pela rede alteram significativamente as percepções humanas e os movimentos até então desenvolvidos para lidar com as informações.

Em composição com esse cenário, o antropólogo italiano Canevacci (2013, 2015) compreende a cultura digital por meio de ideias e conceitos contemporâneos, tais como a ubiquidade, o multívíduo e a autorrepresentação. Para ele, a cultura digital tem como características, dentre outras, a flexibilidade e uma outra compreensão da percepção espaço-tempo. Isso se evidencia na distinção, por exemplo, entre a cidade industrial e a metrópole comunicacional. Vivemos um momento de transição entre dois contextos:

A lógica dualista da cidade industrial foi substituída pelo pluricentrismo da metrópole comunicacional [...] O sujeito que transita na rede e na metrópole comunicacional pode, no mesmo espaço-tempo, se comunicar com pessoas de contextos totalmente diferentes (CANEVACCI, 2013, s/p).

Esse pesquisador mostra ainda as mudanças identitárias dos sujeitos contemporâneos em meio à cultura digital, que tem na descentralização ubíqua outra de suas marcas:

Na cultura digital, as identidades não são fixas, mas flutuantes. O conceito de multívíduo modifica o conceito clássico de indivíduo — palavra de origem latina que, por sua vez, traduz a palavra grega *atomom*, cujo significado é indivisível. O multívíduo é um sujeito divisível, plural, fluido. Ubíquo. Um mesmo sujeito pode ter uma multiplicidade de identidades, de "eus", e assim multividuar a sua subjetividade (CANEVACCI, 2013, s/p).

Outro ponto de reflexão acerca da Cultura Digital debatido por esse estudioso é a ubiquidade, que é ressignificada no neologismo *ubiquitempo* (CANEVACCI, 2015). Termo criado por ele, *ubiquitempo* combina três conceitos: simultaneidade - como estética composta por fragmentos que integram a metrópole e a tecnologia; cronotopo - conceito bakhtiniano que integra os aspectos espaciais e os temporais; e ubiquidade, que permite mobilidade extrema, de modo que estejamos em diversos lugares ao mesmo tempo por meio de redes digitais.

Spätzeit: temporalidades do contemporâneo

Moser (1999), em seu artigo, discutiu o conceito (de que ele mesmo desconfia, abrindo margem para chamá-lo de figura, termo ou noção, em vez de propriamente conceito), mais próximo mesmo de um conceito historiográfico: o *Spätzeit*. Manteve o termo em alemão por duvidar da tradução literal: "o tempo que chega tarde". De qualquer

forma, levanta algumas possibilidades de compreensão: “época tardia”, “tempo da decadência”, para, enfim, preferir trabalhá-lo como “alguma coisa que resta precisar” (MOSER, 1999, p. 33). Por ora, atenhamo-nos à falta de certezas do autor para fazer desfilar os que ele chama de “componentes semânticos” do *Spätzeit*, ou do sujeito pós-moderno: 1) a perda de energia; 2) a decadência; 3) a saturação cultural; 4) a secundariedade e; 5) a posteridade (MOSER, 1999).

Vive-se uma perda de energia: como no filme *Meia-noite em Paris*, de Woody Allen, os tempos hodiernos são sempre tidos como “menores” ou mais “fracos” que seus antecedentes: à certa “época de ouro” ou ao “paraíso perdido” sucedem a queda e o enfraquecimento, como se a cultura humana vivesse uma cobiça constante em relação à maçã (não a de Newton, que foi uma alegoria como o foi para o fruto proibido bíblico) da mitologia cristã. Desse ponto de vista, todo sistema “teria nascido de um máximo de energia, de recursos, de força criadora” (MOSER, 1999, p. 34), tendo sua evolução sido marcada por uma irrefreável perda daquela plenitude inaugural. Aquele “caldo primordial de cultura” se enfraquece e, portanto, igualmente o homem que chega tarde, o que Moser (1999) define como o “sujeito humano do *Spätzeit*”, vive consciente daquela perda irreparável, da fruta proibida irracionalmente devorada, o que lhe impõe certo estado nostálgico (lembro que nostalgia é aquilo de que se lembra e que jamais se vai novamente alcançar).

Curioso pensar que, com a modernidade, sobreveio um imaginário que buscava reverter certo esquema entrópico da História: a ambição de construção de um novo mundo fez com que aquela longa tradição que pensava a história como um processo constante de perda de energia fosse devorado pela cauda, fazendo surgir certa utopia, desejo de que, em vez da ruína, a modernidade apontasse para um mundo mais poderoso e glorioso que o do passado. O tempo mostrou que as promessas dos primeiros modernos ruíram como caíram os primeiros mortos da Primeira Guerra ou os devaneios de uma *Belle Époque* embebida pelas emanções de um Chanel nº 5. O que restou desse jogo de forças foi a certeza de que aqueles que “chegaram atrasados” sofreram prejuízo por viverem num mundo apequenado, sobretudo quando posto à frente com as promessas da modernidade (MOSER, 1999, p. 35).

Em seguida à perda de energia, o próximo componente semântico do *Spätzeit* levantado por Moser (1999) tem que ver com a decadência. Irmanada ou resultante da perda de energia, a decadência é ilustrada pelo artista que jaz em desespero frente à grandeza das ruínas antigas: as estátuas e as construções das poderosas civilizações antigas chegam ao presente como destroços, ou seja, em forma de fragmentos: elas se

desintegraram (foram desintegradas pelo tempo, como os raios catódicos eliminavam inimigos em *Star Wars*) e, quando chegaram ao sujeito do *Spätzeit*, estavam reduzidas a testemunhas de sua época – testemunhos fragmentados de uma grandeza que reafirma o quanto o mundo daquele que chega tarde se encontra decaído (MOSER, 1999).

Destacamos a impossibilidade inata presente nesse expediente, no que tange a se chegar a uma totalidade: como um espelho tentando refletir algo no escuro, a totalidade, compreendida e bem exercitada nos séculos anteriores, é incabível frente ao que resta à modernidade – pistas, fragmentos, migalhas de pão, possibilidades de leitura de uma época passada. O século veloz devorou seu passado; seus sobreviventes, os “expulsos”, herdaram o fragmento, a visão incompleta, a saudade impalpável do paraíso perdido.

Moser (1999) relaciona o termo “decadência” ao verbo latino *cadere* – cair. Em seguida, levanta uma série de ligações etimológicas interessantes: do francês *déchéance* (degradação) e do *décadence* (decadência), chega ao *déchet* (dejeito). Assim, o sujeito do *Spätzeit* vive num mundo de dejetos, de restos de “outro” mundo cujas marcas lhe são inalcançáveis. No mesmo movimento, Benjamin (2011) concebe a história como um processo de decadência irresistível – decadência essa estritamente ligada ao poder destrutivo do tempo. Assim, ao homem, animal decaído da natureza, jamais caberia um mundo de glórias, senão de restos, de incompletudes.

Tais restos se acumulam, o que faz com que o mundo pós-moderno viva cercado pelos dejetos que expele – e que, paulatinamente, dele se aproximam, passando a compô-lo, constituindo-o. Se, para a Biologia, os excrementos (restos do processo de manutenção da vida) são parte constitutiva do corpo são, não seria desejável que permanecessem no interior de qualquer ser vivo. O inverso ocorre com a cultura: os dejetos culturais acumulam-se, somam-se à estrutura da própria cultura, “contagiando” aquele corpo que os gerou, o que faz com que a pós-modernidade viva em contato constante com os restos das épocas que a precederam. Nesse sentido, o que para Benjamin (2011) são escombros, para Moser (1999) são dejetos – que são expelidos e que se acumulam, contaminando continuamente o corpo gerador.

A saturação cultural, próxima parada semântica do *Spätzeit* proposta por Moser (1999, p. 38), afirma que vivemos num mundo culturalmente pleno. As culturas do passado afirmam-se como destroços irrompentes no presente, impondo e compondo a “paisagem cultural”, o que faz com que se conceba o presente como receptáculo (ou “descarga”, se rebiologizarmos o discurso) das culturas do passado. Benjamin utiliza o termo *Häufung* (acúmulo) para definir tal empilhamento cultural, aspecto central, a meu ver, do *Spätzeit*: um “acúmulo de objetos culturais heterogêneos” (Moser, 1999, p. 38). Tal

ideia de acumulação figura assim como certa “justaposição geológica” da episteme ocidental, das camadas de cultura que carrega. Moser (1999) toma o conceito de Benjamin (2011), ressignificando-o. Assim, ser pós-moderno (ou sujeito do *Spätzeit*) é ser resultante de um processo longo de acumulação: cultural, simbólica, tecnológica. O conflito com tal configuração pode ou não existir, assim como sua aceitação.

A questão que gostaríamos de tocar em seguida se aplica ao dado já mencionado de se viver num tempo culturalmente pleno: há duas formas de se enfrentar tal situação, sobretudo se questionamos a validade ou não de um enfrentamento positivante ou negativante: considero-a plenitude ou excesso? Tal indagação do *Spätzeit* de Moser (1999) de certa forma flexibiliza o caráter negativante do acúmulo benjaminiano, pois a escolha de um ou outro implicará em duas reações possíveis frente ao mesmo fenômeno: uma reação positiva, outra negativa – e cada uma delas privilegiando ou se utilizando de um ou outro termo.

A atitude negativa privilegia sistemática e semanticamente o excesso, percebendo menos a plenitude. Moser (1999) alinhava o excesso a certo estorvo decorrente daquele processo de acúmulo cultural. Assim, o artista se vê inerte frente àquela gigantesca irrupção de objetos culturais do passado. O cânone, a episteme ocidental sobre a qual fala Foucault (2007), o assombra e o sufoca, imobilizando-o e fazendo-o enxergar-se como mero reproduzidor diminuído de tudo o que já foi culturalmente produzido: homo copiens. Sísifo do saber, o homo sapiens só vê imensas montanhas de conhecimento acumulado a serem galgadas. Tarefa impossível e incapacitante. Esse é, sobretudo, o caso do artista moderno, que aspira aos valores positivos da novidade, da originalidade, da autenticidade, e que vê fracassado seu gesto preferido, que consiste em fazer tabula rasa, a fim de começar do zero (MOSER, 1999, p. 39).

A atitude positiva, ao contrário, privilegia mais a plenitude que o excesso: há, disponível para o criador, este sem aquela pretensão de certa tábula rasa cultural, uma fonte inesgotável de riquezas culturais a partir das quais erige poéticas, estátuas, objetos de arte que, em si, acumulam e traduzem a história, o conhecimento e, sobretudo, a sua vitória (cultura) sobre o outro (natureza). A densidade de materiais culturais que o envolve pode então ser vista como uma riqueza que lhe é oferecida, e que ele pode aproveitar enquanto criador. Isso com a condição de que ele aceite criar a partir de uma mesa cultural já posta e onde reina a abundância (MOSER, 1999, p. 39-40).

Para os que assumem a atitude positiva (adeptos da lógica da plenitude), a saturação cultural de Moser (1999) representa um banquete; para os demais (os adeptos da lógica contrária, a do excesso), um estorvo. O que chega a esse sujeito-*melting-pot* é

uma soma resultante de um processo inextinguível e inalcançável porque distante daquele sujeito-sintoma. Nesse caso, o paradoxo não se resolve, admitindo a convivência dos dois termos (excesso, plenitude), sem sínteses, sem conforto ou resolução. É a imagem mesma do que entende Agamben (2009) por “contemporâneo”, irmanada com a incompletude. De qualquer forma, o que se entende como “pós-modernidade” ou “(pós?) modernidade tardia” subsiste no que consideramos cultura digital ou cibercultura.

Portanto, a cultura digital é sem dúvida uma cultura de misturas/mixagens. Nesse sentido, podemos pensar que estamos produzindo uma Cultura Disruptiva que comporta outras tantas possibilidades e culturas, dentre elas a Cultura Digital e a Cibercultura, e que tem, dentre suas características, o rompimento com o que é constituído como verdade, e, portanto, rompe com as estabilidades. Destarte, promover a disrupção é também inovar.

Disrupção e inovação para não concluir

A ideia de disrupção (rompimento, fratura), associada às inovações, é por si paradoxal, se pensada em bases modernas: como pode uma fratura ser inovadora? Em tempos hodiernos, a inovação exige ao mesmo tempo abertura e rompimento com ideias modernas. Dito de outro modo: as ideias e as tecnologias disruptivas nos mostram que definitivamente as únicas certezas que podemos ter são: a) não há certeza alguma e b) nada é definitivo.

Sabemos que as tecnologias disruptivas são também compreendidas como tecnologias inovadoras, que rompem com as já existentes. No caso das tecnologias móveis, por exemplo, aplicamos essa ideia aos dispositivos e a todas as tecnologias de mobilidade, especialmente aos usos e às transformações sociais decorrentes. Ainda que tais tecnologias sejam absorvidas pela sociedade, como aquelas que superam as anteriores, e muitas delas, como ocorre com parte da internet e das coisas, sejam controladas e 'reguladas' pelo mercado, os germens de tais inovações podem promover percursos/redes rizomáticos e não arbóreos (BRUNO, 2010) como é (seria) esperado. Isso significa que as tecnologias disruptivas emergem de ideias inovadoras cujas trilhas não são previsíveis, e criam rotas que não são fixas ou controladas (por isso são rizomáticas). Romper e transgredir deve ser o movimento lógico da educação, e uma cultura disruptiva pode ser o mote para se produzir e se compreender a educação contemporânea. Uma cultura disruptiva implica na multiplicidade de culturas integradas, com maior ou menor proximidade, mas que são culturas revolucionárias e evolucionárias.

Os aspectos e os elementos que envolvem uma Cultura Digital e as culturas

contemporâneas influenciam a vida cotidiana da sociedade. No campo da Educação não é diferente, pois força a reconfiguração do cenário social, amplia e potencializa as relações entre informação, sujeitos sociais, aprendizagem, espaços, tempos, redes e tecnologias digitais etc.

Há muitos exemplos, mas para mera ilustração, cito o "Dossiê: A cultura digital e a formação de professores: uma questão em debate", que traz na Apresentação a ideia de que a cultura digital integra a sociedade e os espaços educacionais:

[...] torna-se possível conceituar [a cultura digital] a presença das TIC nos processos comunicacionais, inclusive os desenvolvidos na formação de professores, como uma manifestação de um novo espírito do tempo, de uma nova cultura; uma cultura na qual a palavra digital se faz presente em praticamente todas as relações sociais (PINO; ZUIN, 2012, s/p).

O presente texto explicitou as ideias que sinalizam a existência de uma Cultura que pode também ser compreendida como disruptiva. Compreendemos que estejamos "produzindo" essa Cultura, que é relativamente nova e muito diferente de tudo o que foi produzido em outros tempos. Essa cultura integra elementos plurais e totalmente novos, ideias e grupos múltiplos, em que coexistem práticas culturais diversas, o que exige outras aprendizagens. Vivenciar e produzir a virtualidade de modo a construir relações e conhecimentos, atuar e trabalhar colaborativamente, por exemplo, impõe aos sujeitos sociais formas até então inimagináveis de interação.

A piscadela, trazida por Geertz e retratada no Filme "Eu, Robot", é escolhida para encerrar este texto. Tal como representação de uma cultura, essa expressão invade as *emoticons* e indica o quanto a cultura digital inseriu, nas formas de relacionamento, representações que explicitam o implícito, o velado e o incorporado como sinais sutis das culturas. São hibridações culturais que agem como contaminações por meio do digital. Por mais que ainda nos pareça difícil entender, os novos tempos não se apresentam como estáveis, com caminhos e percursos claramente definidos. Criamos tempos rizomáticos, e as culturas também incorporam movimentos semelhantes. A pluralização (EducaçãoS, DocênciaS, CulturaS etc) e o uso do E (no lugar do OU) podem ser elementos que nos levem a ações que se desdobram por meio das rupturas de ideias, de pensamentos, de atitudes, relações e epistemologias, capilarizados por todos os setores da vida humana. Temos, assim, CulturaS que são disruptivas, E ciber E digitais.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* Chapecó-SC: Argos, 2009.

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. Cultura digital ou cibercultura: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais. *Rev. Científica Eletrônica UNISEB*, Ribeirão Preto, v.1, n.2, p. 16-25, ag/dez. 2013. Disponível em: <<http://uniseb.com.br/presencial/revistacientifica/arquivos/jul-2.pdf>>. Acesso em: 13 jan 2019.

BENJAMIN, Walter. *Origem do drama trágico alemão*. Tradução: João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Tradução : Myriam Ávila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento: de Gutemberg a Diderot*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BRUNO, Adriana Rocha. *A aprendizagem do educador: estratégias para a construção de uma didática on-line*. 252 f. Tese de doutorado, Doutorado em Educação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

_____. POMAR (Percurso Online Múltiplos, Abertos e Rizomáticos): espaços de coproduções para as docências e aprendizagens. In REALLI, A; MILL, D. (Ed.), *SIED-UFSCAR/2014*. São Carlos: Editora UFSCAR, 2016.

BRUNO, Adriana Rocha; COUTO, João Luiz Peçanha. A poética das instabilidades. *Revista Em Aberto*, Brasília, 94, v. 28, 217-221, 2015.

BRUNO, Adriana Rocha; MATTOS, A. C. G. Percursos formativos abertos na cibercultura. 2016. *ANAIS do IX Simposio nacional ABCIBER: cibercultura, democracia e liberdade no Brasil*. No prelo.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 1990.

_____. *Culturas Híbridas. Estratégias para entrar y salir de la modernidad*. Miguel Hidalgo/México: Editorial Grijalbo, 1990.

CANEVACCI, Massimo. Um novo pensamento científico para o contexto da cultura digital. *IEA-USP*, São Paulo, 25/06/2013. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/massimo-canevacci>>. Acesso em: 25 junho 2013.

_____. A dimensão do espaço-tempo na cultura digital. *IEA-USP*, São Paulo, 27/05/2015. Disponível em: <<http://www.iea.usp.br/noticias/ica-massimo-canevacci>>. Acesso em: 27 maio 2015.

CAPELLI, Claudia et al. *Relatórios Técnicos do Departamento de Informática Aplicada da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO. n° 0001/2016*. Disponível em: <seer.unirio.br/index.php/monografiasppgi/article/download/5428/4923>. Acesso em:

13 jan 2019.

CHIESA, C. D.; CAVEDON, N. R. Elementos Anarquistas no Cotidiano de Uma Organização Contemporânea: o Caso da Casa da Cultura Digital de Porto Alegre, *Revista Gestão.Org*, 2015, 1, v. 13, 11-23. Disponível em: <<http://www.revista.ufpe.br/gestaoorg>>. Acesso em: 13 jan 2019.

DELEUZE, Gilles. *Conversações 1972-1990*. São Paulo: Editora 34, 1992.

_____. *Diferença e repetição*. São Paulo: Graal, 1998.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. v.1. São Paulo: Editora 34, 1995 (Coleção Trans).

FELINTO, Eric. Sem mapas para esses territórios: a cibercultura como campo de conhecimento. In Freire Filho, João; Herchmann, Micael (orgs). *Novos rumos da cultura da mídia: indústrias, produtos, audiências*. Rio de Janeiro: MAUAD X, 2007.

FONSECA FILHO, Cleuzio. *História da computação: o caminho do pensamento e da tecnologia*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. Tradução: Salma Tannus Muchail. 9a. Edição. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

_____. *A Interpretação das Culturas*. São Paulo: LTC, 2008.

GERE, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2002.

_____. Digithum, n. 12 (mayo de 2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital: Algunas reflexiones sobre la cultura digital. *Revista científica digital impulsada por los Estudios de Artes y Humanidades*. 2010. Disponível em: <<http://journals.uoc.edu/index.php/digithum/article/viewFile/n12-alsina/n12-de-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital>>. Acesso em: 13 jan 2019.

GLISSANT, Édouard. *Introdução a uma poética da diversidade*. Juiz de Fora: Ed. UFJF, 2005.

_____. *O pensamento do tremor*. Juiz de Fora-MG: Gallimard/Ed. UFJF, 2014.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação; Realidade*, Porto Alegre, 1997, 2, v. 22, 15-46.

KOLB, D. A. *Experiential Learning: experience as the Source of learning and development*. New Jersey: Prentice Hall, 1984.

LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. *Escritos filosóficos*. Madri: Antonio Machado, 2004.

LEMOS, André. *Cibercultura*. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto

Alegre: Sulina.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2008.

LINS, Greyciane S. A tecnologia e cultura de informação como cenário de pesquisa para a ciência. *BIBLIOS. Technology and information culture as a scenery for research for science*, 61. 2015. Disponível em: <<http://biblios.pitt.edu/ojs/index.php/biblios/article/viewFile/261/244>>. Acesso em: 13 jan 2019.

MACEK, Jakub. *Defining Cyberculture*. 2005. Disponível em: <http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm>. Acesso em: 13 jan 2019.

MOSER, Walter. Spätzeit. In: MIRANDA, W. M. *Narrativas da modernidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

PASSOS, Eduardo, BARROS, Regina B. A cartografia como método de pesquisa intervenção. In: Passos, Eduardo; Kastrup, Virginia; Escóssia, Liliana (orgs). *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PINO, Ivani; ZUIN, Antonio. A cultura digital e a formação dos professores: uma questão em debate. In DOSSIÊ: "A cultura digital e a formação de professores: uma questão em debate". Apresentação. *Revista Educação e Sociedade*, 2012, 121, v.33. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302012000400002>>. Acesso em: 13 jan 2019.

ROGERS, C. R. *Tornar-se pessoa*. Trad. Ferreira, M. J. C. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

SCHUCHTER, L. H. *ESCOLA.EDU: as políticas públicas de formação docente para o uso das tecnologias digitais na rede municipal de ensino de Juiz de Fora*. 210 f. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SILVA, E. O. *Educação online: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente*. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2005.

SILVEIRA, S. A. S.; SANTANA, B. *Diversidade digital e cultura*. Disponível em: <<http://www.buscalegis.ufsc.br/revistas/files/anexos/6049-6041-1-PB.pdf>>. Acesso em: 13 jan 2019.

Submetido em 15/10/2018

Aprovado em 19/03/2019