A Sociedade dos Ciberhumanos:[1] qual a sociedade que queremos construir?

Christyne Marques Rodrigues[2]
Universidade do Rio Grande do Sul

Resumo:

Este artigo examina a sociedade cibernética. Parte da análise das transformações identificadas na comunicação, na cultura, na economia e na política, geradas a partir da intensa ampliação da rede mundial e das tecnologias usadas tanto na produção de materiais, quanto na disseminação do conhecimento. Baseia-se para isto em teorias já existentes, associadas à observação de práticas atuais. Sabendo-se que este é um processo em curso e que por isso, muitas mudanças ainda virão, não existe a pretensão de esgotar o assunto. O que se busca com este estudo é traçar uma perspectiva de possibilidades dentro deste universo de opções. Onde persiste a consciência de que existe espaço para todos os sujeitos e todos os mercados; e que isto depende basicamente das ações humanas e do desenvolvimento social.

Palavras-chave: Multimídia; Tecnologias; Cultura; Inclusão Digital; Sociedade

Introdução:

No princípio de tudo, era a oralidade, a informação era transmitida àqueles que escutavam as histórias. Evoluiu então para a palavra escrita, onde já era possível registrar a história, surgiam escolas e a imprensa, desenvolvendo o saber e ampliando a comunicação. Inventou-se o telefone, o rádio, a televisão; cada qual em seu tempo, cada qual com suas especificidades e funções; mas a informação, ainda era o limite entre o saber e o acreditar no que se publicava nos jornais, no que se ouvia dizer no rádio, ou no que se via na televisão. A informação durante todo o desenvolvimento da humanidade sempre esteve centralizada nas mãos dos grupos de poder. A internet também foi criada com este fim; mas devido à ação de um grupo de estudantes californianos, classificados depois como *hackers*, os códigos começaram a ser quebrados. Iniciava-se, com este movimento, a disseminação da informação pelo espaço, em um processo crescente e inevitável; gerando a descentralização da informação. Este acontecimento traria profundas alterações na sociedade, mas ainda não se podia perceber o quão significativo

[1] Trabalho apresentado no GP Cibercultura, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.
[2] Estudante de Graduação 8° semestre do Curso de Relações Públicas da UFRGS-RS, email: christyne.has.rodrigues@gmail.com

ele poderia ser, era a década de 1980. Enquanto isto emergia na sociedade um movimento paralelo, decorrente da popularização das câmeras de vídeo e de fotografia. Na França, foi chamado de *Nouvelle Vague*, no Brasil recebeu o nome de Cinema Novo. "Uma câmera na mão e uma idéia na cabeça!" Este era o jargão que definia os novos cineastas experimentais que buscavam novas formas de decifrar a vida, outras interpretações de nossa sociedade, para além da concepção de mundo perfeito, produzido por *Hollywood*.

Deste movimento cultural resultou a criação de uma nova linguagem; a linguagem do *videotape*, onde não existia linearidade, a simples associação de símbolos construía os sentidos. A ressignificação de valores, a partir do olhar popular começava a ser praticada, de forma restrita, tendo em vista que estes filmes acabavam sendo exibidos a uma minoria intelectualizada em pequenas salas de exposição. A televisão e o cinema tradicional acabaram apropriando-se desta nova e dinâmica forma de comunicação; a multimídia alcançava o mercado de massa, a nova linguagem, com seus conceitos, era incorporada ao cotidiano. Inicia-se um processo de desenvolvimento cognitivo e social, desencadeado a partir da popularização desta nova forma de produzir sentidos. A fragmentação de imagens, os símbolos subjetivados a partir de colagens não lineares, a construção individual de sentidos a partir de uma vivência específica e pessoal, desenvolve a capacidade cognitiva necessária para a compreensão e a utilização do ciberespaço[3]. A vida andava mais rápido, não somente nos vídeos, mas nas ruas também; a corrida pela sobrevivência em tempos de multidão gerava no sujeito uma espécie de conformismo, de alienação. Acomodados em frente à televisão, em seu momento de descanso, aqueles indivíduos tornavam-se então, presas fáceis para a produção de sentidos; absorvendo tudo de forma passiva e reproduzindo a lógica hegemônica em seu cotidiano tão condicionado e de horizontes tão restritos.

> "Os *mass media* passam a fabricar a opinião pública no novo espaço público midiático. TV, jornais, rádio criam um *media espace*, simulacro e espetáculo, onde se dá o controle da emissão. O cidadão é visto como passivo; inerte pelo simulacro midiático, sem ação informativa. Ele é apenas receptor e consumidor de bens e serviços".
>
> (DEBORD, 1992, apud LEMOS, 2004, P.144)

[3] Santaella (2003) apresenta relatos sobre uma pesquisa desenvolvida entre o leitor contemplativo e o leitor movente; constatando que é o leitor movente "que preparou sua sensibilidade perceptiva e cognitiva em estado de prontidão motora e lúdica que caracteriza o perfil do internauta".

Paralelo a esses eventos, as infovias continuavam a se expandir, a disseminação da informação ampliava-se, percorrendo o espaço, popularizando-se, caindo no domínio público; entrávamos na década de 1990. Com mais acesso à informação, aquele consumidor passivo transformava-se, aos poucos, em um cidadão hiperconectado, passando a frequentar as redes sociais. Este frequentador de redes constrói sua identidade e, através de interações mútuas passa a ser um *prosumidor*; termo cunhado por Jenkins (2008), a fim de definir o novo consumidor, o consumidor ativo, participativo, que produz sentidos, constrói reputação, compartilha opiniões, materiais, informações e conhecimentos. Desenvolve-se a inteligência coletiva[4]; onde ninguém detém o saber; todos sabem alguma coisa e todo o saber está na humanidade, em contato contínuo, a partir das trocas entre os frequentadores das redes. A descentralização da informação torna-se um fato.

Atualmente, temos acesso a várias versões de uma mesma história; podemos hoje construir opiniões e embasá-las em fatos, em fotos, em vídeos; transmitidos pelo espaço virtual, para todo o planeta, em microssegundos, na forma de microtextos. Barreiras geográficas caem, fronteiras nacionais não representam mais um limite. Estamos cada vez mais acompanhados de nossos iguais; pessoas com ideais similares, vivendo em diversos espaços, que se tocam e se relacionam a partir da rede, através do espaço-tempo. Formam grupos, constroem unidades de ação, fortalecendo-se uns aos outros, devido à consciência de que não são mais seres isolados em uma sociedade maniqueísta e hegemônica. A diversidade transparece, o ser humano constrói um espaço onde pode transitar e expressar-se em sua identidade. Inseridos hoje na cibercultura, trafegando no ciberespaço; formamos a sociedade dos ciberhumanos. Não estamos aqui falando de ciborgues, não deixamos de ser uma sociedade de seres humanos; a expressão usada tem por única função lembrar que o momento é o agora, e que somos parte deste momento e de todas as consequências positivas ou negativas que a administração sobre as novas tecnologias trarão para a humanidade. Castells (2001, p.21), diz que: "Internet es una red de comunicación global, pero los usos de Internet, su realidad en continua evolución es producto de la acción humana, bajo las condiciones específicas de una historia diferencial." A mudança está em curso, somos parte ativa desta transformação; devemos repensar a sociedade e suas organizações estruturais. Definir hoje, a sociedade que

[4] Inteligência coletiva segundo Pierre Lévy (1999) – A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do ciberespaço.

queremos construir, para que "os abismos entre ricos e pobres, excluídos e bem posicionados", identificados por Lévy (1999, p.13), sejam eliminados de vez da história da humanidade.

Entramos, segundo Lévy (1999), em uma nova etapa da ominização; não chegaremos a lugar algum se nos detivermos na visão reducionista que se deslumbra com a rede, como se ela possuísse vida própria e fosse um ser perfeito; menos ainda tratando-a como um agente do mal, que gera o isolamento humano e a redução da inteligência infantil, como algumas teorias extremistas anunciam. A internet é o que fazemos dela; transcendemos o momento em que a rede significava apenas um meio, ou uma ferramenta. Hoje a internet é a configuração de nossa sociedade, somos uma sociedade em rede, cada vez mais próximos e conectados. É necessário definir o conceito de sociedade utilizado neste artigo, que segue os mesmos princípios que Recuero (2009) propõe, quando afirma ser a cooperação o processo formador das estruturas sociais, onde, sem cooperação, no sentido de um agir organizado, não haveria sociedade. A sociedade aqui representa o coletivo, pessoas que interagem entre si e com suas realidades, alterando-as, questionando-as. Somos os construtores desta nova humanidade, abre-se, neste momento, um novo espaço antropológico, que seria o espaço do saber. (LÉVY, 1999) Neste espaço, partindo-se do princípio da inteligência coletiva, cada ser humano tem o seu valor, a sua sabedoria e a sua contribuição para prestar à coletividade; qualquer ser humano que seja excluído deste universo representa uma perda qualitativa na sabedoria da humanidade.

> "Não sou intercambiável. Tenho imagem, posição, dignidade, valor pessoal e positivo no espaço do saber. Todos os seres humanos têm direito ao reconhecimento de uma identidade de saber."
>
> (LÉVY, 1999, p.28)

Serão apresentados neste artigo, elementos que demonstrem as mudanças que estão ocorrendo em nossa sociedade, em nossa cultura, em nossa economia, na maneira de fazer política e também na maneira do agir político de cada cidadão conectado na rede; as cibercidades, a cibercultura, suas configurações e seus limites. Mas pretende-se também, demonstrar que nem tudo são flores. A info exclusão é o nosso maior desafio; precisamos encontrar respostas para muitas questões. Como já havia sido dito, não existe a pretensão de esgotar este assunto em um único artigo, mas aqui serão

apresentados elementos pertinentes a este debate, com o intuito de colaborar para a solução de uma questão tão grave quanto urgente.

A Comunicação Social na era da Cultura Digital:

A comunicação é a base de qualquer sociedade, é a partir da comunicação que formamos vínculos, estabelecemos relacionamentos, produzimos interações, consolidamos os valores sociais. Existiu um momento em nossa história em que era possível estabelecer a comunicação presencial; mesmo na política ou no comércio, já que a comunicação estava restrita ao alcance geográfico das comunidades de interesse, possibilitando a conversação dialógica. O mundo cresceu, a humanidade multiplicou-se, entrávamos na era das multidões onde não era mais possível a comunicação presencial se quiséssemos alcançar a todos. Desenvolveram-se então as mídias de massa, que permitiram a transmissão em larga escala, usando-se de tecnologias midiáticas e técnicas de transmissão avançadas. O principal problema desta forma de comunicação era não mais permitir o diálogo; a conversação havia sido suprimida pelos meios. Como consequência desta nova forma de transmissão, surgia a enunciação, onde um falava e todos ouviam. Não havia espaço para a dúvida, o debate ou o diálogo, a sociedade encontrava-se estática, fixa, parada em frene à TV, ou ao lado dos aparelhos de rádio. Restava ao cidadão, aceitar ou repudiar a informação; trocando de canal, procurando outra estação de rádio; mas o mercado estava baseado em regras cada vez mais hegemônicas, *standartizando* não somente a forma de produção de bens e serviços, como também a forma de produção da comunicação e de seus conteúdos; já não adiantava trocar o canal, pois todos apresentavam as mesmas notícias, nos mesmos formatos.

Quando a tecnologia digital começa a penetrar na sociedade, logo se estabelece a primeira alteração; os telefones móveis trazem consigo o conceito de nomadismo, uma vez que, ao estabelecer uma conexão, os ausentes tornam-se presentes. A dinâmica comunicacional começa a ser reestruturada, mas ainda não havíamos conquistado a interatividade ampla; continuávamos interagindo apenas com nossos amigos, familiares, e pessoas próximas de nós. Com a disseminação dos computadores pessoais, e mais ainda, com a criação da Web 2.0, conquistamos a possibilidade de ampliar nossa comunicação. Entramos em contato com o mundo e suas diversas interpretações. As formas de interação multiplicaram-se; lembrando que não está se falando aqui de

interação reativa, entre humanos e máquinas, mas sim de uma interação mútua[5], entre duas ou mais pessoas. Desta forma a cada novo espaço criado na rede, cresce a sociabilidade. Pessoas que nunca se encontraram presencialmente, hoje compartilham materiais, opiniões; compartilham inclusive, autorias de produções culturais. A autoria compartilhada é uma forma de relacionamento interativo mútuo, possibilitado a partir do desenvolvimento da "arquitetura da participação", como é reconhecida hoje a web 2.0, aliada à ferramenta *wiki*. Por ter proporcionado tamanha transformação nas formas de socialização, é que a web 2.0 deixou de ser apenas encarada como uma tecnologia e passou a representar um marco histórico. Temos a sociedade anterior a ela, e a sociedade que estamos construindo agora, com os recursos que ela nos proporciona. Comunicamo-nos atualmente de várias formas; podemos estabelecer a comunicação um-um, um-todos, ou todos-todos. O que enriquece consistentemente o patrimônio cultural da humanidade; construído a partir da cooperação mútua nas redes, da convergência de conteúdos, da participação ativa dos frequentadores destes espaços, da *folksonomia* e da liberdade de expressão, apresentando a pluralidade de pensamentos e culturas, de posicionamentos e crenças.

> "Eu diria que uma sociedade que tem uma cultura participativa é uma sociedade em que, possivelmente, as pessoas são mais incentivadas a falar e trocar idéias umas com as outras. E essa combinação é o que promove o impulso democrático. Não é a tecnologia que faz isso acontecer, e sim, a cultura em torno desta tecnologia. Uma sociedade em que você pode colocar seus pensamentos na rede e ter acesso a ideias de outras pessoas cria um enorme potencial para o avanço da democracia."
>
> (JENKINS, Henry, 2009)[6]

A sociedade da cultura digital é pró ativa, é crítica, é participativa; se a televisão não nos permite o diálogo, ok; desenvolvemos debates paralelos via *Twitter*; criticando conteúdos, posicionamentos, e até construindo pautas para a televisão, como foi o caso do "cala a boca Galvão", que a revista Veja retratava em manchete, como: "A Fúria do *Twitter*"[7]. A sociedade vem desenvolvendo o ciberativismo, que apoiou o projeto ficha limpa, repudiou o assassinato de Neda Agha Soltan[8], iraniana, 16 anos; e está atenta a todos os processos mundiais, porque está conectada à rede mundial de informação.

[5] Conceito de interação extraído do artigo – O Aspecto Relacional das Interações na Web 2.0, PRIMO, 2006.
[6] Excerto de entrevista fornecida à revista Superinteressante, mar. 2009
[7] Revista Veja, Edição 2170, ano 43, n°25, 23/07/2010
[8] http://pt.wikipedia.org/wiki/Neda_Agha-Soltan

A sociedade atual produz seus próprios sentidos, discute valores, constrói novas formas de viver e sustentar-se. Saímos do obscurantismo, do conformismo, da aceitação passiva, para o debate, a troca; assumindo a responsabilidade de construir em conjunto novos caminhos para a humanidade, buscar novas soluções, novos horizontes. Não somos mais os mesmos de 20 anos atrás; é como a pílula azul, que o personagem *Neo*, da trilogia de Matrix, ingere no primeiro episódio; "a pílula do saber". Uma vez conhecido, não pode ser apagado da memória. Sabemos onde estamos, sabemos o que queremos, resta-nos descobrir quais são os caminhos que nos levarão à evolução.

A Reconfiguração da Economia:

Antes da disseminação das tecnologias informacionais, possuíamos uma produção centralizada, hierárquica, monopolizadora. Qualquer produção, seja de bens ou de materiais, exigia um aparato estrutural físico e logístico que impossibilitavam a livre produção. O sujeito necessitava estar atrelado à indústria formal, para conseguir subsídios que proporcionassem a realização de seus projetos. Mantinha-se desta forma a velha e conhecida estrutura da revolução industrial, quando pessoas submetiam-se aos detentores dos meios para poderem produzir resultados em sua comunidade. Não se trata aqui, apenas da classe operária, como é costume enfatizar nestas análises; músicos, autores, atores, pesquisadores, publicitários, e toda a categoria dos profissionais livres também precisavam submeter-se à mesma lógica de mercado que os operários em suas fábricas. Trocavam sua capacidade produtiva por uma fração do lucro que geravam, para, desta forma, ter acesso aos meios de produção. Atualmente possuímos acesso a ferramentas e tecnologias que nos possibilitam a produção independente; a construção de projetos; a consolidação de sonhos; a configuração de empresas virtuais, horizontais e de cunho participativo, onde todos os integrantes são colaboradores de uma construção inteligente e coletiva. A produção de bens simbólicos amplia-se; os processos multimídia possibilitam aos frequentadores das redes a livre produção. Amadores ou não, cada qual tem o acesso necessário para desenvolver suas idéias e prestar suas colaborações à sabedoria das multidões[9], revelando talentos, construindo conhecimento. A troca de saberes nunca havia sido tão intensa, quanto agora.

[9] Título do Livro de James Surowiecki – A Sabedoria das Multidões, 2006.

A cauda longa[10] surge, como reflexo da diversidade de interesses humanos, onde nem tudo que se quer é o *hit*, onde o mercado de nichos gera uma renda superior a toda a renda de *hits* somada. A economia entra em um processo de descentralização da produção, tendo em vista que o mercado agora é plural e está em crescimento. A cauda longa é a representação gráfica das distribuições de vendas no mercado, pois seu prolongamento inferior é muito longo em relação à cabeça. A cauda representa a economia de nichos, a cabeça, representa a economia de *hits.* Esta nova economia de nichos, só torna-se viável a partir da rede; levando-se em consideração que, para existir a economia de nichos é necessário possuir uma logística de armazenamento e distribuição de custo mínimo; aliados ao fator da superação das fronteiras locais de comércio, o que amplia as opções de mercado. O Google é um exemplo de cauda longa da publicidade, pois capta muito mais rendimentos em seus pequenos aplicativos do que em seus grandes investimentos. A cauda longa inverte a lógica de mercado massivo, 80/20[11]; garantindo em média, 95% de venda trimestral; dinamizando o mercado e o fluxo financeiro. A economia de nichos não substituiu a economia de *hits,* mas agora dividem o mercado. Como exemplo desta nova economia, temos a exportação brasileira de produtos orgânicos via portal da internet[12].

> "Quase todos os cinquenta álbuns mais vendidos de todos os tempos foram gravados nas décadas de 1970 e 1980 e nenhum deles é dos últimos cinco anos. A receita dos campeões de bilheteria de *Hollywood* diminuiu em dois dígitos em 2005"...
>
> (ANDERSON,Chris, 2006, p.2)

Os congressos de marketing digital multiplicam-se pelo país inteiro; estamos na 11° versão do FISL, para debater tecnologias, liberdades na rede, leis, inclusão digital. Cursos de habilitação em universidades especificamente voltados ao estudo da cibercultura estão sendo criados; consumidores regulam a ética de mercado, como no *case* da Nestlé e seu chocolate Kit Kat[13], em vídeos que rodaram o mundo inteiro e abalaram a opinião pública, forçando a empresa a posicionar-se.

[10] Termo desenvolvido por Chris Anderson, em estudos gráficos, que mais tarde originariam o seu livro, de mesmo nome, em 2006
[11] Proporções de contagem de lucros – cauda longa
[12] http://www.naturalrural.com.br/FPDentro/?flagWeb=1
[13] http://www.youtube.com/watch?v=OE0--1R_d8Y

> "A economia está agora baseada na informação, em idéias, criatividade e inteligência coletiva. Na política estamos vagarosamente marchando para um governo democrático planetário, provavelmente dominado pelas mesmas pessoas que continuam a inventar e fazer melhor uso do ciberespaço".
>
> (LÉVY, Pierre, 1999, p.65)

Política em Processo de Transição:

Quanto à relação da política com as redes telemáticas, percebe-se que, após o "efeito Obama[14]", a política realmente começou a ocupar-se desta questão; embora ainda sejam claros os vários equívocos praticados dentro das redes sociais. Ao avaliar-se o perfil de qualquer político no *Twitter*, percebe-se que este não segue praticamente ninguém, contentando-se em ser seguido, permanecendo desta forma, alheio aos debates da rede. Mas, se os políticos ainda não aprenderam a utilizar as redes de relacionamentos de forma construtiva, os frequentadores já estão construindo a política das redes; rechaçando, veementemente, por exemplo, a compra de seguidores que alguns políticos andam propondo e talvez até já praticando dentro da rede. O poder político da sociedade moderna sustenta-se a partir de instrumentos como a hegemonia, o consenso, a manipulação dos discursos e a espetacularização da imagem; valores bastante ultrapassados e contraditórios à logica das redes sociais. A ação política precisará passar por um processo de reavaliação de valores e diretrizes se quiser acompanhar o desenvolvimento sócio cultural decorrente do crescimento das inteligências coletivas. Já surgem notícias sobre casos de controle excessivo das redes em países como a China, o Irã e o Afeganistão, que bloqueiam as transmissões a fim de evitar vazamento de informações internas; mesmo assim, algumas destas informações burlam o bloqueio e chegam até nosso conhecimento a partir das conexões entre os celulares e o *Twitter*. Segundo Castells (2001) "la política informacional posibilita, naturalmente, la guerra informacional y. en general. el surgimiento de una nueva doctrina de la seguridad apropiada para la era Internet".

[14] Obama, com mais de 130 mil seguidores no *Twitter*, conquista o cargo mais cobiçado do mundo, em um país com intenso índice de racismo; atribui-se o resultado das eleições à sua influência no *Twitter*

Cibercidades: Estar dentro é estar incluído?

Cidade ciborgue, como define Lemos (2004), "é a cidade contemporânea, permeada por espaços de fluxos de informações digitais planetários e suas diversas tecnologias ligadas por redes telemáticas". Significa dizer que as cidades ciborgue representam os centos urbanos, com equipamentos eletrônicos de toda ordem embutidos na arquitetura destas cidades, gerenciando o funcionamento dos transportes, da iluminação, das redes de comunicação, da vigilância eletrônica, enfim, dos fluxos internos a estes espaços físicos; os mesmos fluxos que nos mantêm conectados ao mundo. A cidade ciborgue é, portanto, uma região planetária, interligada, interconectada permanentemente; nela emergem as questões de ordem econômica, social e política. Se considerarmos que a grande maioria da população mundial encontra-se fora destes centros urbanos, precisaremos admitir a exclusão destes sujeitos nos debates que concernem a toda a sociedade, e que por isto, dizem respeito à vida deles também. Como falar em democracia planetária sem antes falar em inclusão digital? Além da questão destas localidades que ficam fora do perímetro urbano, ainda outra questão se faz pertinente. O fato de viver dentro de uma cidade ciborgue significa estar incluído? O trabalhador de baixa renda que possui quase nenhuma instrução; o analfabeto tecnológico; as minorias, que diariamente andam pelas ruas desta cidade utilizando os caixas eletrônicos, o transporte, a iluminação gerada por complexos computadores; estão incluídos apenas por fazerem uso de algo que eles não conhecem, muito menos podem compreender? É necessário envolver-se nestes debates, para que não sigamos ignorando esta realidade. Não há democracia de fato com a ignorância presente em um povo. São conceitos que se opõe; se temos a pretensão de construir uma democracia planetária onde exista a liberdade e o respeito humano, devemos começar a pensar seriamente em uma forma de instruir nossos povos.

> Creo que Internet es un instrumento fundamental para el desarrollo del tercer mundo, opinión en la que coincido com algunas de las personas que realmente tienen capacidad para cambiar las cosas. como Kofi Annan, Thabo Mbeki o Ricardo Lagos. Pero eso no quiere decir que a base de difundir Internet sin alterar el contexto de su utilización, conseguiremos transformar la situación actual, en la que un 50% de la humanidad sobrevive con menos de dos dólares al día y la mitad de la población no ha hecho o recibido una llamada telefónica em su vida.
>
> (Castells, Manuel, La Galáxia Internet, 2001, p.19)

Cibercultura: Participar é entender, é construir.

Não é raro ver-se um usuário *bugando*[15] seu sistema, por ter experimentado uma ferramenta que não dominasse muito bem; este é o espírito da rede! Fuçar, mexer, experimentar, descobrir. Crianças de 14 anos desenvolvem projetos gráficos, o mercado dos *games* está lotado de jovens adolescentes testando os jogos e prestando consultoria às indústrias. O motivo disto é que as crianças não conhecem limites, crianças se arriscam o tempo todo, faz parte do espírito delas. Por nos convidar ao desenvolvimento sem limites, e a construir novas perspectivas de mundo e sociedade, é que a rede é infinitamente promissora. Há pouco, passava uma reportagem no telejornal, sobre o festival *Anima Mundi*[16]; dizia que o Brasil estava precisando trazer gente de fora do país, tamanha era a demanda de encomendas realizadas por outros países que acompanham os resultados dos festivais pela rede mundial. Quem supre este mercado hoje no Brasil são os fãs; eles desenvolveram suas habilidades brincando de criar estórias e heróis. Estes jovens amadores estão neste fim de semana, mais uma vez representando nosso país, pelo 18° ano consecutivo.

Mesmo que as interfaces atuais consigam ser mais facilmente manipuladas pelos frequentadores do ciberespaço, apresentando uma proposta quase autodidata, a cibercultura ainda não é alcançada por todos os indivíduos. Ao caminharmos por grandes centros urbanos internacionais, como Nova Yorque, Tókio, ou Londres, não é raro verificarmos a existência da interferência humana na estrutura urbana. É o homem registrando sua história, sua passagem por estes locais, interferindo na paisagem, realizando suas anotações urbanas, construindo cultura. Temos atualmente as mais diferenciadas expressões da cibercultura expressas nas ruas. Entre alguns exemplos podemos citar as *geotaggings*, as *yellowarrow*, a realidade móvel aumentada, os *QR Codes* impressos em paredes e tatuados em corpos; expressões da cultura cibernética em todos os lugares de modo cada vez mais intenso, o que nos gera a sensação de que a cibercultura está difundida entre todos os habitantes locais daquelas regiões. Mas aí cabe o exemplo: um morador da cidade de São Paulo, que frequentemente passa pelo bairro da liberdade, de colonização japonesa, e às vezes faz suas refeições lá, está inserido na cultura japonesa? Consegue identificar seus símbolos e valores?

[15] Neologismo que se refere ao ato de Bugar, expressão abrasileirada do verbo inglês to bug – no sentido de "dar erro", "apresentar erro".
[16] http://www.animamundi.com.br/

Uma vez inserido na cibercultura, o sujeito torna-se planetário e, dentro ou fora dos limites da ciberurb, pode atuar de forma participativa, através de qualquer equipamento digital que lhe permita acesso à rede; um celular, já é o suficiente. O que nos leva à discussão proposta por Lemos (2004), quando afirma que "o problema da inclusão ou exclusão é geralmente direcionado para aspectos de custo de acesso, infra-estrutura, etc. quando, verdadeiramente, trata-se de uma opção política de adoção de ações que universalizem o acesso à informação."

Conclusão:

Castells inicia seu livro La Galáxia Internet com a seguinte frase: "Internet es el tejido de nuestras vidas". Dificilmente, em tão poucas palavras alguém conseguiria expressar melhor o que representa hoje a internet para a humanidade. A internet congrega todas as outras tecnologias inventadas pelo homem para comunicar-se, a escrita, a imagem, o telefone, a música, a transmissão radiofônica e a televisão, além de muitas outras capacidades até então não atingidas com outros materiais ou outras tecnologias. A comunicação em rede nos permite hoje uma intensa troca comunicacional; o que significa dizer que não trocamos apenas informações; compartilhamos valores, ora diferentes, ora similares, para a rede isto não importa. "Nem a cooperação é sempre intencional e frutífera, nem tampouco o conflito é constantemente prejudicial e aniquilador" afirma Primo (2007); complementando com a idéia de que "a construção do conhecimento e a luta por uma sociedade mais justa só pode ocorrer através do debate. Nem um, nem outro, se dá pela doação ou pela imposição". Enquanto a sociedade anterior fugia do mal-estar gerado pelo dissenso, a rede se nutre pelo debate, se enriquece a cada nova proposição; convida-nos aos desafios, ao novo, ao inusitado.

Mas, como havia dito na introdução, nem tudo são flores! "As disputas de poder político, ocorrem, basicamente entre três atores: os políticos; a mídia; e a opinião pública". (CHARAUDEAU, 2006) Tomaremos aqui os políticos, por aqueles políticos que detêm o poder vigente, ou seja, os governos; por mídia, entendemos as mídias de massa, a indústria cultural; e por opinião pública, entendemos a sociedade, e sua força de interferência nas estruturas do sistema. "Os Estados se enfrentam entre si, para fazer prevalecer seus campeões industriais e suas culturas nacionais", (Lévy,1999); configurando o quanto a hegemonia é necessária à manutenção do poder político, tanto

quanto a noção de territorialidade. Em contrapartida, encontramos no ciberespaço, "o caráter desterritorializante e ubiqüitário"(Lévy, 1999). Significa que, quanto mais a rede se desenvolve, quanto maior for o número de infoincluídos, maior será a liberdade de debates dentro da rede, diversificando ainda mais seus valores e sua visão de sociedade; representando uma ameaça para o centralismo de poder, que se baseia em unidade de discursos e distribuição hegemônica de valores. Põe-se desta forma em disputa o poder simbólico.

Mas o ciberespaço não representa um campo de batalha apenas para o poder Estatal; as indústrias da comunicação e dos programas de softwares também precisam manter o controle sobre a produção e disseminação de bens simbólicos. O poder de mercado destas indústrias, assim como sua influência política dependem, também, do controle e do centralismo das operações. Desenvolvendo um desequilíbrio na horizontalidade da rede à medida que os espaços telemáticos vão sendo loteados entre as grandes corporações. "De todos modos, la historia es contradictoria y la contraofensiva de los amantes de la libertad está ya en marcha.". Já afirmava Castells em 2001, demostrando que esta luta não começa nem acaba aqui. Ainda passaremos por muitos processos até que a configuração deste novo sistema social se defina.

A resposta para este embate pode estar no desenvolvimento da sociedade, na inclusão dos indivíduos; ampliando as vozes, consolidando grupos de pressão em rede. O ciberespaço dilui as fronteiras, universaliza os sujeitos; estamos diante de uma questão planetária. Para termos alguma chance de êxito, precisamos atuar em massa, desenvolvendo a inteligência coletiva do planeta. O Tao é o todo, onde o tempo, o espaço e tudo o que é vivo está incluído. A grande diferença entre a escuridão e a luz, é a sabedoria. "A missão da raça humana: fazer crescer o cérebro do mundo. Um cérebro mais e mais poderoso e livre, que incluirá o mundo em sua substância". (LÉVY, 1999)

Referências Bibliográficas:

ANDERSON, Chris. A Cauda Longa. Tradução de Hyperion. 5° ed. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2006. 256p.

BOURDIEU, Pierre. O Poder Simbólico. Tradução de Fernando Tomaz (português de Portugal). 12° ed. Rio de Janeiro, RJ: Bertrand Brasil, 2009. 322p.

CASTELLS, Manuel. La Galaxia Internet. Tradução de Raúl Quintana. Barcelona: Plaza & Janés Editores S/A, 2001. 317p.

CHARAUDEAU, Patrick. Discurso Político. São Paulo, SP: Contexto, 2006. 328p.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo, SP: Aleph, 2008. 368p.

JENKINS, Henry. A Sua obsessão por filmes, programas de TV, livros e revistas está causando uma revolução: é o que diz o americano Henry Jenkins. São Paulo, SP: 2009. Siperinteressante, São Paulo, p.17-19. Mar. 2009. Entrevista concedida a Inara Chayamiti.

LEMOS, André. Cidade Ciborgue: a cidade na cibercultura. Revista Galáxia - PUC, São Paulo, SP, v. 4, n.8, p.129-148, jul-dez. 2004.

LEMOS, André. Comunicação e Práticas Sociais no Espaço Urbano: as características dos Dispositivos Húbridos Móveis de Conexões Multiredes (DHMCM). Revista Comunicação Mídia e Consumo - ESPM, São Paulo, SP, v.4, n.10, p. 23-40, jul. 2007.

LEMOS, André. Cidade e Mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territótios informacionais. Revista Matrizes - USP, São Paulo, SP, v.1, n.1, p. 121-137, jul-dez. 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, SP: Editora 34, 1999. 260p.

LÉVY, Pierre. A Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 2° ed. São Paulo, SP: Loyola, 1999. 212p.

LÉVY, Pierre. O Ciberespaço como um Passo Metaevolutivo. Revista FAMECOS, Porto Alegre, v.1, n.13, p.59-67, dez. 2000.

PRIMO, Alex. Interação Mediada por Computador. 2°ed. Porto Alegre: Sulina, 2007. 240p.

PRIMO, ALEX. O ASPECTO RELACIONAL DAS INTERAÇÕES NA Web 2.0. Trabalho apresentado ao NP 08 – Tecnologias da Informação e da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom. XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UnB – set, 2006.

RECUERO, Raquel. Dinâmica de Redes Sociais no Orkut e Capital Social. UNIrevista, Porto Alegre, Vol. 1, n° 3, p. 1-13, julho. 2006.

SANTAELLA, Lúcia. Cultura e Artes do Pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo, SP: Paullus, 2003. 360p.

SANTAELLA, Lúcia. Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade. São Paulo, SP: Paullus, 2007.

SUROWIECKI, James. A Sabedoria das Multidões. Tradução de Alexandre Martins. Rio de Janeiro, RJ: Record, 2006. 376p.