



Cibercultura: um estudo contextualizador e introdutório¹

Alice Regina Pacó de SOUZA²

Anne Ketlen Frota de MORAES³

Carina Amazona Lima Bizerra CAVALCANTI⁴

Cynthia Patrícia Assunção da SILVA⁵

João Paulo Oliveira MEDEIROS⁶

Rayron Pereira NASCIMENTO⁷

Héber Augusto de Vasconcellos Dias SOARES⁸

Jimi Aislan ESTRÁZULAS⁹

Faculdade Boas Novas, Manaus, AM

RESUMO

A Revolução Tecnológica trouxe ao mundo uma mobilidade jamais experimentada, libertando a sociedade dos limites que o espaço e o tempo mantinham. Tal período é historicamente iniciado durante os anos 50, juntamente com a informática e a cibernética, e atinge seu apogeu na década de 70, solidificando-se nos anos 80 por meio da informática de massa. E finalmente, na década de 90, onde o boom do aparecimento das tecnologias digitais e, especialmente, a popularização da Internet, trouxeram consigo a interatividade, o objetivo básico da Cibercultura; e que foi preponderante para a evolução do homem e da comunicação. O presente artigo vem fazer uma rápida explanação, com o intuito de contextualizar o papel que a era cibernética trouxe ao homem e aos seus hábitos vitais e culturais, como na comunicação, na educação e nas artes.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; ciberespaço; informação; novas tecnologias.

TEXTO DO TRABALHO

A comunicação além de ser primordial nas relações interpessoais e inter-sociais sempre foi alvo da evolução humana. Desde os primeiros rabiscos em cavernas na pré-história ou os elaborados hieróglifos, o homem já demonstrava seu grande desejo de compartilhar vivências com seus descendentes. O surgimento da imprensa por Gutenberg, no século XV trouxe a primeira evolução da comunicação que a partir daí não parou mais de gerar subsídios para a interação humana.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Aluna do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: arp.souza@hotmail.com

³ Aluna do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: aninhaket@hotmail.com

⁴ Aluna do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: carina_amazona@hotmail.com

⁵ Aluna do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: cynthiaassuncao@hotmail.com

⁶ Aluno do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: joaopaulo_19y@hotmail.com

⁷ Aluno do 4º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: rayron_21@hotmail.com

⁸ Aluno do 8º semestre do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: contatomeu@gmail.com

⁹ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da FBN-AM, email: jimiaislan@hotmail.com



No século XVIII, a Revolução Industrial, elevou as máquinas para um patamar que nunca mais deixariam de ocupar, o homem descobriu que o uso delas só iria auxiliá-los e transportá-los para níveis mais altos. Com a comunicação seria diferente, nesse mesmo período a descoberta do telégrafo transpôs as barreiras que até então impediam uma comunicação ágil e sem fronteiras.

Não podemos esquecer que a descoberta da escrita foi importantíssima nesta seara, mas a consolidação de ferramentas de massa só viria com a invenção do rádio e da televisão. Mas, sem dúvida alguma, a maior de todas as revoluções se deu com o surgimento da informática, no século XX.

O desenvolvimento tecnológico dessa ciência foi e está sendo fator preponderante na dinâmica da comunicação. O intuito de comunicar tinha como foco trazer a liberdade ao pensamento humano e a revolução da tecnologia trouxe a verdadeira “liberdade” de se comunicar.

Cibercultura e comunicação

E o que é a comunicação? É muito mais do que troca de informações. O processo comunicacional utiliza-se de recursos como códigos tecnológicos e científicos para que possa ocorrer a interação cultural e social. Por meio desse procedimento o ser humano tem condições de expressar idéias e sentimentos, manejar a emissão e recepção de conhecimentos, organizar-se e se manter em contato com o mundo. A comunicação corresponde a um processo de evolução.

Derivada de uma série de descobertas e criações científicas e tecnológicas nasce a Cibercultura, que surge como um movimento intrigante, envolvendo sociedade com novas tecnologias criando um mundo chamado ciberespaço e recriando a comunicação, transformando a maneira de fazer comunicação de forma maleável, interativa e ao alcance de quem tiver interesse.

Antes de surgir a cultura virtual, a confecção de informações era restrita. Os meios convencionais (rádio e televisão) elaboram conteúdo em um sistema onde poucos têm a possibilidade de opinar para a maioria, onde a produção se dá de um pequeno grupo e destina-se ao coletivo, bem diferentemente do processo desenvolvido no ciberespaço, onde o material desenvolvido é feito no coletivo para o coletivo, ou seja, qualquer pessoa pode produzir e receber conteúdos em qualquer lugar do mundo.



Essa evolução recebeu outro grande auxílio tecnológico, a invenção do sistema de Internet sem fio. O Wi-Fi trouxe mais mobilidade a comunicação e a emissão de conteúdo, não mais limitável, tornou a interatividade irrestringível.

Essa revolução da tecnologia, em nome da comunicação, aliada a sua nova forma de produção de informação foram de grande valor no desenvolvimento da interatividade e da dinâmica social, como: a Web 2.0, o espaço virtual e as redes sociais.

Web 2.0

Com início nos anos 80, a evolução da economia mundial transformou o mundo e conseqüentemente, o avanço da tecnologia apontaria para a criação de paradigmas de âmbitos culturais, econômicos e sociais. O desenvolvimento da Internet foi, sem dúvida, o marco culminante para a expansão da Cibercultura e o incremento da interatividade fez surgir a necessidade de reforçar o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais.

A Web 2.0, termo criado em 2004 por Tim O'Reilly, é utilizado para explicar a segunda geração da WWW (*World Wide Web*). Para Tim a definição do termo é:

Web 2.0 é a mudança para uma Internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva. (O'REILLY, 2005)

Ou seja, a Web 2.0 consiste no conceito de que o ambiente on-line é mais enérgico e que seus usuários contribuem no preparo de seu conteúdo. Para os críticos, a mudança nada mais é do que simples estratégia publicitária, pois a interatividade que a Web 2.0 propõe sempre existiu, mesmo assim, inúmeros são os sites que utilizam dessa interface gráfica.

A primeira interface web, a web 1.0, era simplesmente a imitação de um modelo de comunicação de massa, os antigos sites e portais eram apenas transmissores de conteúdo limitados.

Segundo Tim O' Reilly a primeira versão do modelo de produção da web com os sites era offline, já com a Web 2.0 essa mesma produção é on line. Na primeira, era necessário ter uma linguagem de programação bem avançada, já na segunda versão, o usuário é o administrador que comanda o processo de comunicação.



A grande diferença exposta por essa nova plataforma é a socialização do conteúdo e a divulgação de novas mídias e essas mídias tem como exemplo:

- Blogs: que são de baixo custo, onde o próprio usuário produz e publica o conteúdo. É disponível para quem tiver interesse e está entre as primeiras ferramentas a serem utilizadas amplamente;
- You Tube: É um site também alimentado por usuários, porém, o relacionamento se dá através do compartilhamento de vídeos em formato digital;
- P2P (Peer to Peer): Com a tradução ponto a ponto, são redes de serviços de compartilhamento de arquivos que utilizam a Internet. A tecnologia reduz os custos e é de fácil distribuição de conteúdo.
- Comunidades Virtuais: são os sites, portais e games que reúnem usuários por interesses em comum.

Espaço Virtual

O nome Ciberespaço, ou no original, Ciberspace, foi citado pela primeira vez pelo autor americano William Gibson, no livro “Neuromancer”. A utilização do termo se deu para explicar o que seria uma rede de computadores no futuro, seria um mundo virtual, paradoxal. Significa um ambiente localizado na internet e não a própria, como é confundida. Segundo Gibson (1989, p.79), o ciberespaço "era a última fronteira. As brilhantes e enredadas teias de datas nas maciças redes de computadores do mundo estavam a mercê do saque".

Para a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - Unesco, o ciberespaço é um novo ambiente humano e tecnológico de expressão, informação e transações econômicas. Reúne pessoas de vários países, de várias culturas e linguagens, de todas as idades e profissões fornecendo e requisitando informações; uma rede mundial de computadores interconectada pela infraestrutura de telecomunicações que permite à informação em trânsito ser processada e transmitida digitalmente. As definições de Ciberespaço e Internet acabam se confundindo, a razão é que ambas são fruto do desenvolvimento tecnológico e possuem características semelhantes e essas peculiaridades que aparecem com destaque na rede, onde se transformam na mesma coisa ou em quase uma só, isso se reforça novamente quando pensamos que para a existência de uma depende da outra.

Esse espaço virtual, tão presente em nosso cotidiano, é composto por uma grande absorção de informações que interagem com os mais diversos meios de



comunicação e se expõem ao usuário através de uma ótica do virtual, que não se objetiva ao real, mas que evidencia aquilo que é possível.

Redes Sociais

Assim como o incremento da informática modificou a comunicação, a grande rede também transformou a sociedade, e isso é visivelmente observado na trajetória que as relações sociais tomaram a partir do avanço da Internet.

A criação das redes sociais modificou, significativamente, o processo de relação humana e o crescimento dessas ferramentas tem fluxo contínuo, tanto em quantidade como em extensão, o reflexo dessa nova forma de relacionamento é sensível nos terrenos cultural, social, político e econômico. O surgimento dessa ferramenta teve base na sociologia, a fim de estudar a interatividade da vida virtual e a variedade dos processos sociais.

O surgimento dessa ferramenta teve base na sociologia, a fim de estudar a interatividade da vida virtual e a variedade dos processos sociais. São considerados sistemas abertos, através de métodos de constante reconstrução, tanto individual quanto coletiva, mediando relações entre pessoas e grupos, formado pelo sentimento de identidade e pertencimento.

As redes sociais são representações dos relacionamentos entre atores, o primeiro elemento característico da rede, entre si e seus agrupamentos. A função deles é trocar informações, idéias, e pontos de vista sobre os mais variados assuntos, desenvolvendo assim uma conexão variada em interação, relação e laços sociais, exemplificadas por Raquel Recuero, no livro *Redes Sociais*.

A autora também descreve outros tipos de “relacionamentos” virtuais, como os laços associativos e dialógicos, que se dá apenas através de um relacionamento distanciado, como aceitar solicitações para fazer parte de um “círculo digital” ou manter contato, com troca de dados.

A disposição e a praticidade das redes são objetos constantes empregados nas mais diversas atividades científicas que visam compreender suas conjunturas reais. Outra característica indispensável para tal feito é conhecer que a Web 2.0 potencializou a concepção delas. A Internet é o grande palco de criação e desenvolvimento das redes, e assim como a Web, está em constante transformação.

Segundo Recuero (2009, p.79), “uma rede social, mesmo na Internet, modifica-se em relação ao tempo. Essas modificações constituem-se também em um padrão



importante para a compreensão dessa rede e devem ser levadas em conta”. Essas dinâmicas dependem das interações que abarcam uma rede e podem influenciar diretamente em sua estrutura.

Inteligência coletiva

A inteligência coletiva se resume em uma incrível soma de inteligências particulares que funcionam através dos meios de comunicação, fazendo uma conexão entre tecnologia e pensamento e fornecendo opiniões e conceitos diferentes a ponto de uma contribuição sociocultural.

A inteligência coletiva na Sociedade se expressa tornando-se eficaz para a massa, que necessita comunicar-se, pois para se ter um sucesso econômico e social, pessoas progredem em decorrer de um diálogo considerável. Com a chegada da conexão por telefone as pessoas puderam estar mais próximas uma das outras, empresas e negócios se aperfeiçoaram com atendimentos aos seus clientes e funcionários, com serviços a domicílio e também os sistemas de denúncia, mas com a chegada da Internet sendo a revolução tecnológica marcante dos últimos anos, tornou-se principal ferramenta para desenvolver a inteligência coletiva, pois vivemos uma época áurea de explosão de conhecimento, pessoas de todo o mundo compartilham e analisam pontos de vistas, pois o conhecimento está em todo lugar, ninguém sabe de tudo, e quando uma opinião ou pensamento é confirmado por todos, ela se aproxima cada vez mais de estar certa.

A Internet trouxe uma facilidade de debater pontos de vista e, nesse contexto, os blogs entraram na moda da tecnologia da informação. Em sites de informação e notícia a cada fato acontecido, surge uma porta aberta para recados, desde violência como também aos esportes, como o futebol que é um dos assuntos campeões em críticas e opiniões cada vez mais diferentes, causando até um clima de compartilhamento de conceitos.

Como em um time de futebol ou uma Seleção, sempre existem opiniões diferentes como, por exemplo, quem deve ser titular de uma equipe e quem fica no banco de reservas, ou até mesmo uma convocação de uma Seleção Brasileira que acontece a cada quatro anos para uma Copa do Mundo. Porém, nesse caso, só o técnico pode e tem direito de decisão, mas palpar a respeito de algo, todos têm espaço e as críticas sempre aparecem. Não faltam blogueiros para debater o assunto e opcionais para deixar recado e expressar opiniões, e assim os seres humanos passam a trocar



idéias. O interessante é que cada um se expressa de um jeito e até mesmo com um linguajar diferente, sendo que para o que deixa recados e lê os dos outros, ao mesmo tempo que compartilha adquire informações e novos métodos de crítica, passando a descobrir palavras e outras maneiras de se expressar.

No caso de uma indústria há muitos exemplos de expressão de Inteligência coletiva. No mundo moderno atual, o trabalho pesado braçal perdeu muito espaço para o serviço intelectual onde as prioridades estão no desenvolvimento de um raciocínio capaz de evitar, por exemplo, despesas ou colaborando com maiores lucros e rentabilidade. O quadro geral de funcionários é como se fosse um elenco de um time de futebol onde quem não tem mais fôlego para correr recebe a carta de dispensa, ou quem não tem mais capacidade de estar em um cargo dentro de uma fábrica tem que sair e ceder lugar a outro, pois o mundo capitalista e globalizado que vivemos hoje exige um funcionalismo regrado e multifacetado.

Com a socialização, a inteligência coletiva sempre vai estar presente, ela faz parte de nosso viver, dentro da nossa casa, nosso trabalho, igreja, escola, entre outros. Estamos sempre multiplicando conceitos e adquirindo conhecimento com a busca e pesquisa, em uma sala de aula, por exemplo, podemos nos enriquecer não só com a explanação dos professores, como também ao assistir apresentações de nossos próprios colegas. O conhecimento se constrói e renova a todo instante.

A hipertextualidade

O hipertexto é um recurso de aprendizagem, uma ferramenta que estimula o conhecimento. De um modo geral, as pessoas que tem o acesso à esse tipo de informação, principalmente as que utilizam essa ferramenta em busca de conhecimento, tornam-se capazes de transmiti-lo, e isso se tornou possível por meio do espaço virtual.

A cada dia aumenta exponencialmente o número de pessoas acessando essa ferramenta. Cada busca oferece ao internauta a facilidade de adquirir informações e de interagir com pessoas de inúmeros lugares em todo o mundo.

A hipertextualidade surge a partir dos moldes da inteligência coletiva e se configura como uma nova forma de produção textual. A utilização do hipertexto por alunos pode ser uma forma de incentivo à leitura e à escrita. A partir de uma consulta, uma série de caminhos e idéias novas vão se abrindo, instigando a curiosidade e estimulando a construção do conhecimento. Assim, a leitura no ciberespaço abrange um



mundo novo, em que alunos e professores podem desenvolver e modificar um diálogo efetivo na rede digital. A conexão com a realidade se dá através da exploração dos ambientes, definida por olhares que, apesar de díspares podem se complementar e, principalmente, interagir entre si.

No contexto da educação a distância, o hipertexto, não só facilita o diálogo e a troca, como também possibilita o desenvolvimento de novas idéias a partir de uma reconstrução de conceitos.

Como afirma Levacov

o hipertexto pode ser “visto como uma alternativa não apenas técnico-evolutiva de tratamento de informações, mas também como um reencontro das formas mais naturais (associativas) de produção do conhecimento. (LEVACOV, 2000, p.266)

Com o avanço da tecnologia, o hipertexto tornou-se uma forma mais avançada de interação, na qual a evolução do conhecimento se dá a partir desse espaço virtual. A hipertextualidade define as conquistas de quem busca algo diferenciado e um melhor conteúdo tecnológico através deste espaço de interação.

O uso dessa ferramenta tecnológica permite a descoberta e o compartilhamento de informações e sugere uma conseqüente adequação do sistema de educação tradicional, oferecendo ao aluno, um ambiente onde ele possa atuar e construir seu conhecimento a partir do seu suporte prévio e em contato com o novo. O acesso a essas novas tecnologias proporciona, direta ou indiretamente, a participação de quem se utiliza dela, tornando o meio educacional uma nova realidade, baseada na troca e na mediatização.

Se observarmos o espaço de um sistema virtual onde existe o recurso do hipertexto, poderemos entender, de maneira mais abrangente, o ambiente de aprendizagem que se forma a partir do compartilhamento de ideologias e de um mundo diversificado de opiniões, que divergem e interagem entre si. Podemos então concluir que a hipertextualidade permite a diversificação de idéias em conjunto, através de mídias como os textos digitais que proporcionam uma interatividade com o mundo virtual, com a realidade virtual da cibercultura.



Ciberarte

A concepção dada para a palavra arte (do latim ars, significando técnica ou habilidade) normalmente é entendida como a atividade humana ligada a manifestação de ordem estética (beleza, equilíbrio, harmonia, revolta), por parte do ser humano, feita com a intenção de estimular os sentidos, bem como transmitir emoções ou idéias. A definição de arte, no entanto, é fruto de um processo sócio cultural e depende do momento histórico em questão, variando bastante ao longo do tempo.

A primeira forma de manifestações artística começou com o homem das cavernas, com os desenhos feitos nas paredes, na tentativa de codificar uma mensagem, esses desenhos eram chamados de pictogramas, e até onde se sabe o homem é o único animal que deixa registro de sua passagem no planeta, assim consegue se destacar dos demais seres vivos.

Ciberarte é uma expressão artística feita a partir da interação entre as máquinas e tecnologia. Um bom exemplo para essa interação está nas esculturas em três dimensões que são feitas com o auxílio de programas de computadores, em outras palavras, a ciberarte é a arte que resulta da interação do artista com as ferramentas tecnológicas.

A arte da rede é como o vento, inatingível e, no entanto. Inegavelmente presente(...) a arte da rede não é nem um objeto nem um artefato. Não tem nenhuma fisicalidade. Ela é um ambiente. Um toldo múltiplo, multidimensional e multissensorial. (DYENS, 1997, p.265)

Vamos imaginar que estamos diante de um quadro de Van Gogh. Um quadro impressionista que mostra um par de sapatos no chão, em primeiro plano, dentro de um quarto onde vemos ao fundo uma janela e uma cama. No museu, dificilmente alguém tocaria ou ousaria destruir o quadro. Ele é único, pois cada pigmento de tinta foi colocado pelas mãos do gênio holandês.

Se criarmos um ambiente de realidade virtual, poderíamos agora andar no quarto, tocar na cama, ou ainda calçar os sapatos, assim a obra só seria finalizada com a ação e interação do homem. Se no Van Gogh original, você não pode nem tocar, somente apreciar. No virtual, a obra só se completa com a ação do usuário, assim, ele passa a ser um novo tipo de apreciador. Nesse caso, se você não tocar e participar da obra, ela continuará verdadeiramente no virtual, esse é um dos princípios da ciberarte, que se aplica também para a música eletrônica, a escultura virtual, a realidade virtual, a performance corporal, a ciber dança, etc. A ciberarte utiliza a estrutura do ciberespaço, dando mais possibilidades de participação.



A partir da década de 60 e 70 vários tipos de artistas começaram a quebrar padrões estéticos da época. A literatura, a pintura, a arte e também a arte tecnológica, que se utiliza dos meios de comunicação e informática, propondo assim, obras abertas, inacabadas, interativas e participativas onde autor e público se misturam.

Dentro dos conceitos da arte chamada pós-moderna, tocar na obra é fundamental, visto que o objetivo da mesma é comunicar e descentralizar. Desde os primeiros artistas eletrônicos dos anos 70 até hoje, a arte eletrônica tem se utilizado do potencial das novas tecnologias para problematizar noções de tempo e espaço, autor, centro e fim. O digital surgiu para melhorar ainda mais essa tendência.

A arte eletrônica é uma nova forma de fazer arte através da utilização da informática e dos meios de comunicação para a formação da chamada arte eletrônica ou ciberarte, são exemplos: a video-arte, a robótica e esculturas virtuais, a arte holográfica, as poesias virtuais, a realidade virtual, a dança, o teatro e a música tecno-eletrônica.

Para o contexto da ciberarte, o processo de criação coletivo é mais importante que o produto final concebido. Os primeiros artistas cibernéticos buscavam a utilização desse novo espaço eletrônico, aproveitando a possibilidade que o tempo real e a interatividade permitem.

Uma das primeiras redes eletrônicas internacionais de artistas foi a ARTEX, criada em 1980 e organizada por Robert Adrian X. A ARTEX realizava trabalhos de construção de textos coletivos e quase inacabados.

A vídeo arte é a pioneira nesse processo, inicialmente com a criação do método fotográfico, através da câmara obscura; e depois do cinema e da televisão.

A música eletrônica também é um exemplo marcante dessa ciberarte, sendo atualizada hoje com a música tecno, que eclodiu na Inglaterra, na década de 1980 e atingiu todo o mundo. A música eletrônica une socialidade e tecnologia, sendo uma música futurista, minimalista e rítmica, com impulsos tribais contemporâneos. No fim dos anos 70, a informática musical toma força e a popularização de sintetizadores vai produzir um outro gênero radical da música contemporânea: o rap.

Nesse contexto, a cyberarte é uma arte interativa que se encaixa nos padrões do paradigma digital e da civilização virtual, mas o que afinal, define uma obra de rede? Para Dyens, “nem um quadro, nem um livro, nem um filme, nem uma fotografia, tudo isso ao mesmo tempo com certeza, mas, sobretudo, tudo isso em ondas, uma coisa e várias coisas de uma só vez, ao mesmo tempo, separadamente” (DYENS, 1997, p. 265).



A ciberarte se consolida e se constrói a partir dos avanços tecnológicos e das possibilidades que ela oferece, os artistas utilizam as novas tecnologias e as aprimoram, a partir de sua análise crítica e de seus conceitos sobre o lúdico e sobre o mundo.

Consumo *on line*

As possibilidades que o ciberespaço oferece são inúmeras. As redes sociais, que se consolidaram no mundo inteiro, crescem exponencialmente. Estudos recentes relatam que os brasileiros passam, em média, ao menos 5 horas conectados a uma rede social. Outro segmento que está a cada dia ganhando mais força são as lojas virtuais. Dados do relatório anual de engajamento digital, realizado pela Econsultancy, apontaram que 36% das companhias usam esse recurso de comunicação pra desenvolver novos produtos e inovar.

Até o fim de 2010, a previsão é de que 23 milhões de internautas comprem na rede. Esse resultado expressa um aumento significativo, pois há cinco anos atrás, os e-clientes não passavam de 5 milhões. Fatos e números não deixam dúvidas, o país vive hoje um excelente momento para a abertura de negócios virtuais.

Outra pesquisa feita há 2 anos e atualizada recentemente mostrou que do total de empreendimentos abertos naquela época, apenas um terço estava em funcionamento um ano depois. Ela apontou ainda que as possíveis causas do fracasso delas seriam os erros no planejamento, no marketing, na tecnologia empregada pelos meios de pagamento e logística.

Como mostram os especialistas nesse assunto, negócios virtuais exigem, sim, um bom investimento. Para dar certo, o site de uma empresa precisa ter um bom visual e ótima navegabilidade, em outras palavras, rapidez. Os investimentos em suporte também podem ser maiores do que aparentam no início. Se a página da empresa começa a ter bom tráfego, isso vai custar ainda mais.

Pela ordem de categoria, segundo a revista Pequenas Empresas Grandes Negócios, os produtos mais vendidos na rede em 2009 foram:

- a) Livros e assinaturas de revistas e jornais;
- b) Produtos de saúde, beleza e medicamentos;
- c) Eletrodomésticos;
- d) Informática;
- e) Eletrônicos.



Em pesquisa feita entre dezembro de 2009 e fevereiro deste ano pela E-bit revelou que 46% das pessoas afirmam ter comprado produtos eletrônicos pela rede, enquanto apenas 28% adquiriram o mesmo item numa loja física.

Um exemplo de sucesso na rede é o norte americano Tony Hsieh que é um célebre empreendedor da era pontocom. Em dez anos, ele conseguiu transformar um pequeno site de vendas de sapatos em um negócio de comércio eletrônico que fatura anualmente, US\$ 1 bilhão.

O consumo *on line* desperta a atenção dos internautas e elimina uma série de inconvenientes que o mundo moderno trouxe consigo. Os estudos apontam que esse número tende a crescer, principalmente pelas benesses que ele pode oferecer.

Considerações finais

A sociedade atual, fortemente marcada pelas tecnologias digitais, vive numa cultura denominada contemporânea, segundo o que preconiza Lemos. A definição de Cibercultura propõe vários sentidos. Ela pode ser entendida como o modelo sociocultural que surgiu na analogia entre as sociedades, como: a cultura e as novas tecnologias, por meio da convergência entre telecomunicações e informática.

Durante o estudo, pudemos observar que inicialmente a gestão da cibercultura se dá pela “re-mixagem”, ou seja, pela junção e união de exercícios sócio-comunicacionais de adesão, acordo e combinação de informação através das tecnologias digitais. As novas tecnologias de informação e comunicação modificaram os métodos de comunicação e instituíram a designação “mídia do cidadão”, onde todos fazem parte da sua concepção, produção, emissão e reciclagem de conteúdos e serviços. Por meio da cultura virtual é potencializado o sentimento de compartilhamento e colaboração.

As mais diversas áreas contempladas por essa cooperação se modernizaram e tentaram se readaptar para a nova configuração da indústria cultural e cooperam para a manutenção desse estágio, se socializam cada vez mais para acompanhar os passos largos que a revolução tecnológica impõe para o caminho irreversível direcionado a um futuro bem próximo.

REFERÊNCIAS

DYENS, Ollivier. **Arte na rede**. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias. 4. ed. São Paulo: Editora da Unesp, 1997



GARCIA, Vivian Mara Silva. **Ciberarte: uma aproximação em 3 dimensões semióticas**. 2006. 176 f. Dissertação (Mestre) - Curso de Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina - Unisul, Tubarão, 2006. Disponível em: <busca.unisul.br/pdf/86458_Vivian.pdf>. Acesso em: 23 maio 2010.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003. 303 p.

LEMOS, André (Org.). **Cibercidade: As cidades na cibercultura**. Disponível em: <http://www.e-papers.com.br/apresenta.asp?codigo_produto=447>. Acesso em: 23 maio 2010.

_____. **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. RJ: E-papers, 2004. Acessado em 14 de junho de 2009.

_____. **A Comunicação e a Pesquisa em Cibercultura**. Revista CT Jovem, MCT, julho de 2003.

LEVACOV, Marília. **Bibliotecas virtuais**. In: MARTINS, F. M; SILVA, J. M. (Org.). Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2000.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva: Por uma Antropologia do Ciberespaço**. Paris: La Découverte, 1994.

O'REILLY, Tim . **What is the web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software**. Disponível em < oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> Acessado em 14 de junho de 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Salinas, 2009.

TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson. **A cibercultura e seu espelho** [recurso eletrônico]: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo : ABCiber, 2009.