



A ideia de cultura na cibercultura: uma exploração epistemológica¹

Antonino CONDORELLI²

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

Tanto quanto a ideia de cultura, à qual está atrelada, a de cibercultura é uma noção não-consensual, objeto de intensos debates epistemológico-políticos. Neste artigo reflito sobre se e como as principais concepções modernas de cultura analisadas por Terry Eagleton em sua obra *A ideia de cultura* e sua tese sobre a centralidade da cultura na vida social hodierna participam dos pressupostos axiomáticos de algumas das concepções de cibercultura que mais circulam no pensamento acadêmico contemporâneo, analisando sob essa perspectiva discursos culturalistas, tecnoutópicos, da sociologia das redes e materialistas. Concluo essa reflexão esboçando uma sinergia teórica entre a ideia aberta e processual de cultura de Raymond Williams, apontada por Eagleton como possível caminho para uma cultura comum, e uma visão rizomática da cibercultura baseada na teoria ator-rede de Bruno Latour.

PALAVRAS-CHAVE: cultura; cibercultura; epistemologia.

1. Introdução

Desde o início da década de 1990, a *intelligentsia* ocidental incorporou o termo cibercultura - com o qual se tende a designar o conjunto de fenômenos produzidos pelos agenciamentos entre sujeitos humanos tecnologias digitais de produção, divulgação, armazenamento e reprodução de signos conectadas em redes de telecomunicações - entre as categorias do pensamento contemporâneo. Essa denotação genérica provém da consciência, consensual entre a maioria dos pensadores da contemporaneidade, de que a dimensão dos significados, do imaginário, das práticas simbólicas desempenha um papel fundamental na configuração dos fenômenos digitais. Apesar dessa consciência genérica, porém, a ideia de cibercultura - tanto quanto a de cultura, à qual está indissociavelmente atrelada - é uma noção polissêmica, multifacetada, não-consensual, grávida de tensões, palco de disputas discursivas e de debates epistemológico-políticos.

A maneira como a cultura tem sido concebida no Ocidente e como essas concepções e seus conflitos têm contribuído para a definição do social e da política é o

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Doutorando em Ciências Sociais e Professor Substituto no Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, email: profantoninocondorelli@gmail.com.



foi o condutor da exploração que Terry Eagleton (2005) empreende em sua obra *A ideia de cultura*. Partindo das teses de que, atualmente, estaríamos presos “entre uma noção de cultura debilitantemente ampla e outra desconfortavelmente rígida, e que nossa necessidade mais urgente nessa área é ir além de ambas” (p. 51-52) e de que nas últimas décadas a cultura teria se tornado o elemento dominante da vida social, o filósofo e crítico literário marxista britânico explora a riqueza, a complexidade, as tensões internas de um conceito que, desde o século XVIII, tem sido concebido de maneiras que se autopercebem como antagônicas, embora estejam estreitamente atreladas, e analisa os pressupostos epistemológicos dos vários discursos sobre a cultura com o objetivo de propor uma redefinição de suas relações com a política. O que me proponho neste artigo é refletir sobre se e como as visões modernas de cultura identificadas pelo filósofo britânico e sua tese sobre a centralidade da cultura na vida social hodierna participam dos pressupostos epistemológicos de algumas das concepções de cibercultura que mais circulam pelo pensamento contemporâneo.

2. A culturalização do digital

Inspirado em Raymond Williams, sua principal influência intelectual, Eagleton (2005) distingue os principais sentidos modernos da palavra “cultura”. O primeiro é uma concepção de cultura como um conjunto de valores espirituais abstratos universais e a-históricos: uma concepção crítica à civilização industrial burguesa e que se percebe como apolítica, associando política a meros jogos de interesses particulares. Se trata de uma visão essencialmente aristocrática, mas que manifesta uma simpatia sincera pelo *Volk* em contraposição ao desdenhado espírito burguês.

Outro sentido é o da cultura como modo de vida particular de uma totalidade social orgânica. É uma concepção com implicações políticas muito fortes, que pluraliza o conceito de cultura e levanta questões epistemológicas especialmente relevantes para a contemporaneidade: a possibilidade ou impossibilidade de “pureza” de uma cultura, as fronteiras entre uma cultura e outra e dentro da mesma cultura, o problema dos julgamentos interculturais, a possibilidade de diálogo inter e transcultural e de bases comuns para a convivência.

A oposição entre aquilo que Eagleton nomeia Cultura (a ideia de cultura como conjunto de valores universais a-históricos) e cultura (a noção de cultura como solidariedade orgânica, modo de vida específico e total) parece ser um problema do século passado. Por um lado, a emergência de uma cultura de massas provocada pelo



advento de tecnologias de produção e reprodução de signos em escala industrial teria absorvido, digerido e anulado as fronteiras entre as diversas manifestações da cultura. Por outro lado, a conexão entre sujeitos portadores de diversas concepções e práticas de cultura propiciada pelas tecnologias digitais de comunicação tornaria essa oposição inoperante para pensar as inextricáveis teias culturais do mundo atual. A questão me parece, porém, mais complexa.

Em primeiro lugar, o que Eagleton (2005) defende não é só, nem principalmente o não-desaparecimento da dicotomia (e das estreitas relações) entre Cultura e cultura na hiperconectada sociedade contemporânea, mas que a própria co-presença (e as consequentes mútuas imbricações) de uma cultura concebida como conjunto de ideais universais abstratos, de uma cultura concebida como identidade, de uma cultura concebida como artes e de uma cultura comercial promovida pela indústria cultural - assim como a fluidez de suas fronteiras conceituais, corroídas pelos gêneros e produtos dessa última, que o filósofo reconhece plenamente - contribui para tornar a cultura, hoje, o “nível dominante da vida social” (Idem, p. 47). Em um incessante movimento dialético, nos diz Eagleton, a forma mercadoria medeia e agencia os processos culturais solapando nos produtos que engendra os fundamentos das diferentes concepções de cultura, ao passo que - de forma simultânea e não-antagônica - a indústria cultural reproduz para fins mercadológicos, nas redes de significados que faz circular para sustentar o consumo de seus produtos, as oposições conceituais que aniquila em sua praxe produtiva. A cultura comercial, afirma Eagleton, preserva muitos dos valores reacionários da alta cultura, mas embrulhados em uma embalagem antielitista, enquanto converte identidades em nichos de mercado. Universalidade e particularismos, cosmopolitismo e identidades culturais, estético e popular fundem-se hoje de maneira indissociável no caldeirão da indústria cultural, que absorve valores da Cultura e da cultura destruindo os fundamentos de ambas. O resultado desses processos não parece ser o desaparecimento da dicotomia Cultura-cultura(s), mas sua exacerbação dentro de um movimento de hipertrofia da cultura que a coloca - permeada por suas tensões internas, dilacerada entre suas diversas concepções e manifestações - como elemento dominante da sociedade.

Isso tem consequências importantes para a reflexão teórica sobre os fenômenos digitais. Em primeiro lugar explica, a meu ver, a centralidade que adquiriu no pensamento sobre o digital o conceito de *cibercultura*. Existe uma percepção compartilhada pela grande maioria daqueles que pensam e pesquisam o digital de que o



segundo termo dessa palavra composta seria o elemento-chave na definição das configurações assumidas pelas redes de interações mediadas e possibilitadas pelas tecnologias digitais de comunicação, assim como o operador central para a inteligibilidade dessas configurações. A principal consequência epistemológica da ideia de cibercultura é, portanto, a culturalização do digital.

Essa perspectiva leva alguns autores a conceber a relação entre tecnologia e sociedade em termos culturalistas, manifestando aquela centralidade da cultura na vida social e no pensamento contemporâneos apontada por Eagleton. Um caso emblemático é o do sociólogo brasileiro André Lemos (2010) que, ao entender a cultura como “o conjunto das formas sociais que emergem do conflito entre o homem e a natureza, construindo o que chamamos temporariamente de realidade” (p. 260), sustenta que a tecnologia “não é uma forma *a priori* que determinaria os conteúdos da vida social” (Idem, p. 261). A cultura técnica contemporânea, nessa perspectiva, seria “uma solução particular do conflito entre o sujeito e o objeto” (Idem, p. 261). A concepção de Lemos manifesta uma percepção amplamente compartilhada entre os pensadores do digital: a de que as dinâmicas da produção de sentido, das projeções imaginárias, da noosfera participa ativamente, e de maneira determinante, na configuração da *tekhnè*, entendida não como forma absoluta, mas como “combinação dinâmica entre formas e conteúdos” (Idem, p. 261). Daí a ideia de cibercultura como “a forma contemporânea da técnica” (Idem, p. 19). Para Lemos, “a cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (...), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social que chamaremos de cibercultura” (Idem, p. 15). E acrescenta:

A atual cultura eletrônica não busca mais, como foi o caso da tecnocultura moderna, a dominação técnica da natureza e do social. (...) Se a tecnocultura moderna foi a forma técnica que emergiu da dominação da natureza (Descartes e Bacon) e a domesticação energética do mundo (Heidegger), a cibercultura, por sua vez, é a forma contemporânea da técnica que joga com os signos desta tecnonatureza construída pela astúcia da tecnocracia. (Idem, p. 19).

Essa concepção da cibercultura como o molde e o principal vetor que definiria os rumos das tecnologias digitais na sociedade contemporânea, que acredito refletir a tendência à culturalização do pensamento apontada por Eagleton, leva Lemos a considerá-la o estágio mais recente de um longo processo histórico de configuração cultural da técnica.

Em uma linha de pensamento semelhante à de Lemos, outro pensador brasileiro do digital, Erick Felinto (2006), propõe a elaboração de uma teoria da cibercultura como



imaginário, sugerindo considerá-la uma totalidade cultural coerente – o que não quer dizer sem contradições, mas um sistema dotado uma lógica própria e dirigido para determinados fins – a ser investigada em seus múltiplos aspectos (econômicos, sociais, tecnológicos, comunicacionais) a partir da análise das relações entre os aspectos materiais e as representações culturais que cercam as tecnologias digitais.

Se a cultura está assumindo um papel tão importante na construção de epistemologias do digital, confirmando a tese de Eagleton de que ela teria se tornado elemento dominante da vida social contemporânea, as duas principais diferentes ideias de cultura apontadas pelo crítico literário britânico também estão contribuindo significativamente para a configuração das principais concepções de cibercultura. Para compreender melhor como isso acontece, acredito ser necessário examinar primeiro as reflexões de Eagleton sobre as possibilidades de pensar e construir uma cultura comum.

3. Cultura e cultura no pensamento digital

Apesar das duas concepções de cultura apontadas por Eagleton (2005) se autoperceberem como antagônicas, ao autor mostra que podem selar poderosas alianças, como procuraram fazer - de perspectivas opostas - T. S. Eliot e Raymond Williams. Quer concebida como autoconsciente por parte de determinados setores da sociedade e internamente orgânica (como na visão de Eliot) ou nunca plenamente autoconsciente, reticular e permeada de contradições (como para Williams), a cultura aparece nessas visões como formação totalizante que abrange uma variedade imensa de práticas humanas e pressupõe fins e uma direção (conscientemente determinados ou não) comuns.

Apesar das diferentes posturas políticas dos dois intelectuais examinados por Eagleton, enxergo um fio condutor em suas concepções de cultura que me remete à ideia de totalidade cultural coerente adotada por Felinto (2006) e à visão de Lemos (2010) da cultura como forma da vida social: quer sejam concebidas como autoconscientes por parte de determinados setores da sociedade ou nunca plenamente autoconscientes, quer sejam percebidas como internamente orgânicas ou reticulares e permeadas de contradições, a cultura e a cibercultura aparecem nessas visões como formações totalizantes que abrangem uma variedade imensa de práticas humanas e pressupõem fins e uma direção (conscientemente determinados ou não) comuns.

Uma perspectiva que se transfigura também na visão tecnoutópica das novas tecnologias de pensadores clássicos do digital, como Pierre Lévy (1998; 2010a; 2010b),



cujas concepções de nova ecologia cognitiva³ e inteligência coletiva⁴ como emergências das interconexões cada vez mais generalizadas propiciadas pelas tecnologias digitais de comunicação projetam uma visão da cibercultura como metacultura, totalidade que integraria pelo contato todas as culturas, todas as singularidades sem diluí-las, mas harmonizando-as numa rede universal de trocas permanentes, cujo sentido seria o progresso do espírito humano. É uma concepção que remete para um processo orgânico – embora não planejado – com a finalidade social e histórica de levar os potenciais humanos (entendidos como inerentes) de liberdade e cooperação à sua suposta plenitude, isto é, a apropriação da técnica pelo social em favor dos indivíduos. Indivíduos, que embora Lévy insira em ecologias bio-noo-socio-técnicas que relativizem sua suposta autonomia – “Fora da coletividade, desprovido de tecnologias intelectuais, ‘eu’ não pensaria. O pretense sujeito inteligente nada mais é que um dos micro atores de uma ecologia cognitiva que o engloba e restringe” (LÉVY, 2010b, p. 137) –, tendem a emergir dessas ecologias muito parecidos com os sujeitos clássicos do pensamento humanista: autônomos, totalmente livres e abertos ao diálogo e à cooperação.

Essa visão da cibercultura me parece incorporar em seus pressupostos axiomáticos, simultaneamente, a noção de cultura como totalidade orgânica analisada por Eagleton em suas reflexões sobre a aspiração a uma cultura comum e um resqúicio da ideia de Cultura, com maiúscula: como esta última, a cibercultura – nas suas formas de nova ecologia cognitiva e inteligência coletiva com sentido e direção coerentes – se configuraria como uma sorte de encarnação histórica suprema de supostos potenciais universais do espírito humano, entendendo este como uma “essência” a-histórica abstrata que define e dirige seus próprios fins. A ideia do autor de um novo tipo de universal que seria instituído pela cibercultura, um “universal por contato” (LÉVY, 2010a, p. 121) que manifestaria a “essência” da humanidade pelo fluxo, ao invés que

³ A ecologia cognitiva produto das redes digitais de comunicação se constituiria, para Pierre Lévy (2010b), como uma teia de atores humanos e não-humanos, processos e dinâmicas cognitivas que geraria a emergência de uma mente pensante coletiva não-reduzível às individuais que dela participam. Na esteira das ideias de Gregory Bateson, para Lévy, “todo sistema dinâmico, aberto e dotado de um mínimo de complexidade possui uma forma de ‘mente’” (Idem, p. 142). A emergência de uma ecologia cognitiva, portanto, não seria uma prerrogativa específica das interconexões digitais, mas a própria natureza do processo de cognição. O adjetivo “nova” que Lévy atribui à ecologia cognitiva produzida pelas interações digitais revela, porém, o caráter peculiar que o autor atribui a esta última, que representaria o momento culminante de um processo histórico de progressiva realização dos potenciais humanos.

⁴ Na esteira de sua concepção de ecologia cognitiva, Pierre Lévy (1998) concebe a inteligência coletiva como a emergência de uma mente coletiva a partir das interações digitais que promovem o compartilhamento de memórias e competências, uma mente capaz de produzir pensamento, solucionar problemas, levantar questões, processar informações autonomamente, de forma não reduzível às atividades das inteligências individuais que a integram.



pela construção ou revelação de um sentido global, parece reforçar a possível influência paradigmática da ideia de Cultura na concepção de Lévy: “o ciberespaço não engendra uma cultura do universal porque *de fato* está em toda parte, e sim porque sua forma ou ideia implicam *de direito* o conjunto dos seres humanos” (Idem, p. 122) e porque “a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras, cava um meio informacional oceânico, mergulha os seres e as coisas no mesmo banho de comunicação interativa. A interconexão tece um universal por contato” (Idem, p. 129).

Tanto quanto a culturalização contemporânea da política apontada por Eagleton, que deslocou o eixo da segunda das contradições materiais para as redes de sentidos, essa universalidade pela interconexão de Lévy, por quanto heterogênea e diversa, parece isenta de tensões e conflitos entre interesses divergentes, entre projetos políticos, econômicos, sociais e culturais mediados por condições materiais. Para Lévy (2010a) a “conexão é um bem em si” (p. 129) e, como afirma Rüdiger (2011) criticando a visão do filósofo francês, “veicula por si só os valores da autonomia individual e da abertura para a alteridade” (p. 167-168). A simples conexão de sujeitos entre si criaria “uma suposta vontade coletiva de construir laços sociais baseados na partilha de conhecimentos” (Idem, p. 168).

Outra visão da cibercultura que enfatiza o papel das redes, colocando esse conceito no centro de seu dispositivo de inteligibilidade do digital, é a do sociólogo espanhol Manuel Castells (2004), que criou a expressão *sociedade em rede* para definir a estrutura sociotécnica composta por redes possibilitadas e sustentadas pelas tecnologias digitais de comunicação. A lógica configurada por essas redes determinaria, segundo Castells, o caráter da cibercultura, que o autor enxerga como um processo pelo qual atores sociais conscientes, de origens diversas, trocam livremente com outros seus recursos e ideias, esperando receber o mesmo e, nessa dinâmica, aproximar-se ao outro e acabar com os medos que este sempre inspirou. Essa concepção, que não problematiza o suficiente quais conjuntos de fatores históricos, quais *outras* teias complexas de influências e inter-retroações contribuem para a configuração desses sujeitos que se relacionam por meio das tecnologias digitais, pressupondo indivíduos acabados com vontades e identidades plenamente definidas e totalmente autoconscientes, tende – como em Lévy – para uma percepção da cibercultura como metacultura, como totalidade coerente (embora não homogênea) de relações e práticas culturais que determina seus próprios fins, visão que remete para a aspiração a uma cultura comum apontada por Eagleton. Parece que os pensadores mais conhecidos da cibercultura, de



formas distintas e a partir de pressupostos epistemológicos diferentes, manifestam o mesmo anseio que permeou algumas das principais reflexões sobre cultura feitas no mundo ocidental no século passado.

Se a ideia de Cultura, assim como o ideal de uma cultura comum, parece participar – como tentei mostrar – dos pressupostos paradigmáticos de algumas das mais notórias concepções da cibercultura, a noção de cultura (com minúscula) como identidade, como sistema microcósmino fechado que abrangeria a totalidade do modo de vida (práticas, imaginário, estratégias de pensamento, etc.) de um coletivo humano, também está presente nas mais diversas manifestações tecno-socioculturais (imaginários e estilos de vida digitais) que emergem das ciberconexões. As perspectivas culturalistas, ao entender a cibercultura essencialmente como “a imbricação entre uma socialidade⁵ contemporânea e as máquinas do ciberespaço” (LEMOS, 2010, p. 134), atribuem uma especial ênfase à articulação entre dinâmicas culturais identitárias (agrupamentos sociais que tendem a constituir microcosmos simbólicos mais ou menos fechados) e interações digitais, desatacando o surgimento de inúmeras subculturas digitais com seus próprios valores, códigos de comportamento, imaginários, estilos de vida, comunidades: cyberpunks, hackers, crackers, cypherpunks e muitas outras, às vezes efêmeras, outras duradouras.

Uma tribalização do ciberespaço, esta, que não está isenta dos aspectos mais nefastos que, de acordo com Eagleton, se expressam na adesão a uma ideia de cultura como identidade: políticas de identidade fechadas que reclamam que identidades já completamente formadas estão sendo reprimidas por outros ou então, alegando um suposto perigo de “perda de pureza”, “contaminação” ou “extinção” de determinadas culturas (experienciadas como identidades fixas e monolíticas) representado pela convivência com outras, pregam o ódio e a violência contra estas últimas.

4. Materialismo dialético e cibercultura

Tanto quanto a cultura, segundo Eagleton, se assumida como operador cognitivo central para a inteligência da realidade contemporânea acaba ocultando o papel decisivo dos movimentos dialéticos que a permeiam e, simultaneamente, a constituem e

⁵ Lemos adota o conceito de *socialidade* concebido por Michel Maffesoli, que o distingue do de sociabilidade. Enquanto esta última estaria ligada “a agrupamentos que têm uma função precisa, ao mesmo tempo objetiva e racional. O indivíduo insere-se numa lógica do dever ser” (LEMOS, 2010, p. 21), a socialidade estaria ligada a “uma fenomenologia do social, onde os sujeitos desenvolvem agrupamentos festivos, empáticos, baseados em emoções compartilhadas e em novos tribalismos” (idem, p. 21).



configuram, assim uma concepção da cibercultura como mera emergência de um todo tecno-sociocultural coerente, essencialmente harmônico apesar de diverso, integrador de todos os conflitos e de todas as culturas, fundado na interconexão entendida como um bem em si mesma capaz de definir o sentido e os rumos dessa totalidade e de incentivar, por si só, a solidariedade, a cooperação e a reprogramação dos potenciais técnicos, o que na realidade que experienciamos diariamente os sentidos hegemônicos assumidos pelas interações digitais não raro divergem profundamente dessa utopia. Para evitar essa ingenuidade epistemológica, acredito que se faça necessário incorporar no pensamento sobre cibercultura a concepção marxista dos meios de comunicação defendida por Raymond Williams (2011) que, sem ter chegado a vivenciar pessoalmente as novas tecnologias, enxergava todas as mídias que conheceu e as eventuais que pudessem ser concebidas como meios de produção comunicativa, atravessados portanto, como todo meio de produção, por uma dialética permanente para a definição de seu controle e seus modos de uso.

É essa a direção das correntes de pensamento cibercultural diretamente inspiradas na crítica da economia política marxista e aquelas que Rüdiger chama de esquerdismo cibernético – baseado em reinterpretções contemporâneas do marxismo, como a de Deleuze e Guattari – e de criticismo radical. O principal limite que Rüdiger enxerga na crítica estritamente marxista da cibercultura é que permanece atada à constatação de que o ciberespaço seria um terreno de disputas econômicas, políticas e ideológicas entre interesses e projetos divergentes, enquanto o esquerdismo cibernético e o criticismo radical partem desse pressuposto para investigar as configurações concretas assumidas pelo digital nesse processo dialético, apontando as tendências dominantes e as estratégias e possibilidades alternativas.

Dentro desta última perspectiva, Rüdiger (2011) sustenta que as figuras em que se expressaria atualmente a cibercultura seriam “um vetor do projeto tecnológico moderno de controle e exploração racional da existência tanto quanto uma forma social de resistência” (p. 287), com uma clara hegemonia detida pelo primeiro elemento. Essa afirmação parece ser referendada pela generalização da prática da vigilância de indivíduos por parte de poderes políticos e econômicos constituídos por meio do acesso a suas interações digitais e pela concentração nas mãos de poucas grandes corporações dos meios de acesso à comunicação digital, fenômeno que Slavoj Žižek (2012) denomina de privatização da nuvem ou privatização do intelecto geral. Por outro lado, fenômenos como o movimento internacional pelo software livre; o movimento hacker; o



ciberativismo que fez brotar movimentos massivos, espontâneos e auto-organizados em diversos países nos últimos anos; o movimento pelo *copyleft*⁶; o surgimento das chamadas *Dark Internet*⁷ e *Deep Web*⁸; entre outros, parecem apontar para a emergência entre os atores envolvidos na dialética que permeia as redes sócio-tecno-culturais do mundo digital de uma consciência da necessidade daquilo que Williams (2011) preconizava: de que a “recuperação” dos meios de produção, incluindo os de produção comunicativa, expropriados pelo capital privado não envolve apenas a luta pelo fim da privatização deles, mas a busca permanente da instituição de novos modos de produção.

Em resumo, o que as concepções materialistas de cibercultura parecem apontar é o mesmo alerta com o qual Eagleton conclui sua exploração da ideia de cultura. Em face do florescimento cultural vivenciado nas últimas décadas, o filósofo sustenta que os principais problemas com os quais a humanidade se defronta no novo milênio (guerra, fome, pobreza, doenças, endividamento, drogas, poluição ambiental, o desenraizamento de povos, o risco das armas nucleares) não seriam especialmente “culturais”, por quanto possam estar associados a redes de significados e identidades. Da mesma forma, as concepções materialistas da cibercultura alertam para a necessidade de focar os movimentos dialéticos dos interesses e projetos, mediados por condições materiais, envolvidos na configuração e na definição das direções hegemônicas dos fenômenos digitais.

5. Para uma cibercultura comum

As concepções materialistas da cibercultura levantam diversos interrogantes. As redes digitais, em si, não teriam qualquer poder de gerar processos que interfiram na dialética das forças materiais, econômicas, políticas e cognitivas envolvidas em sua configuração, mudando os rumos definidos pelos jogos delas? Só são possíveis usos sociais da técnica dentro de um leque de possibilidades – por quanto amplo e não ainda conhecido em sua real extensão – totalmente pré-definidas? O que pode ser redefinido

⁶ O *copyleft* é uma forma de garantir a livre difusão de obras intelectuais, que se opõe ao conceito de propriedade intelectual. Pressupõe como única exigência a autorização por parte do autor para a livre reprodução de sua obra, implicando que qualquer pessoa possa divulgá-la sem fins comerciais. O conceito de *copyleft* baseia-se na lógica de livre compartilhamento da informação que emergiu das redes digitais.

⁷ A *Dark Internet* é constituída por servidores de rede inalcançáveis por quaisquer meios convencionais, o que dificulta sua localização e, conseqüentemente, reduz as possibilidades de interceptação de interações digitais realizadas por meio deles.

⁸ A *Deep Web* são conteúdos da internet não encontráveis por meio dos mecanismos de busca padrão.



permanentemente são apenas os usos das tecnologias ou seus próprios princípios fundantes, suas lógicas estruturantes?

Penso que pensar a cibercultura também a partir da teoria ator-rede, proposta por Bruno Latour (2008; 2012) para ampliar o conceito de social, possa esboçar pistas instigantes para refletir sobre essas questões. A antropologia de Latour (2008) concebe o humano, o não-humano e as representações como *híbridos*, conjuntos indissociáveis de elementos simultaneamente materiais e simbólicos sem características inerentes, que se reconfiguram reciprocamente o tempo todo dentro de múltiplas redes de associações. Nessa perspectiva, não há sujeitos e objetos, homem e natureza, realidade e representações: os sujeitos são codefinidos pelos objetos e vice-versa, o humano é codefinido constantemente pelo não-humano e vice-versa (sendo ambos parte integrante do único processo de autoprodução do mundo, diferentes manifestações híbridas da mesma *natureza*) e as representações são, elas próprias, realidade, elementos constitutivos de seu devir. O que existem são as redes de híbridos que configuram incessantemente o nosso mundo comum que é simultaneamente humano e não-humano, material e imaterial, físico e simbólico:

Vamos dizer apenas que os quase-objetos quase-sujeitos traçam redes. São reais, bem reais, e nós humanos não os criamos. Mas são coletivos, uma vez que nos ligam uns aos outros, que circulam por nossas mãos e nos definem por sua própria circulação. São discursivos, portanto, narrados, históricos, dotados de sentimento e povoados de actantes com formas autônomas. São instáveis e arriscados, existenciais e portadores de ser. (Idem, p. 88).

Para Latour (2012), uma rede define o poder de cada ator de determinar que outros façam coisas inesperadas. E acrescenta:

A distinção entre humanos e não humanos, habilidades corporificadas e descorporificadas, personificação e maquinação é menos interessante do que as cadeias ao longo das quais competências e ações são distribuídas. (LATOUR, 1992, p. 243 apud SANTAELLA e LEMOS, 2010, p. 49).

Lúcia Santaella e Renata Lemos (2010) sintetizam a principal consequência dessa perspectiva teórica para o pensamento sobre o digital:

uma das grandes lições que as tecnologias da inteligência vêm nos dando é que, quando as aplicações tecnológicas chegam às mentes e mãos dos usuários, estes produzem desvios mais ou menos drásticos no planejamento originalmente esperado. O uso, portanto, flexibiliza o programa. Os processos *bottom-up* (de



baixo para cima) refinam e trazem resultados que não estavam previamente codificados. (p. 49-50).

Não se trata simplesmente de novos usos sociais e culturais das tecnologias digitais não programados pelos detentores do poder tecnológico, como querem Lemos (2010) e Castells (2004) e que – na perspectiva desses autores – seriam, ao imprimir às redes sociotécnicas rumos que brotam da dinâmica social e dos processos culturais, o principal elemento definidos da cibercultura. Se trata da instituição de novas lógicas estruturantes das formas de acesso ao digital, portanto de um uso que – como Santaella e Lemos (2010) pontuam – redefine o programa ao instituir-lhe novos princípios fundantes: enquanto, para Castells (2004), indivíduos já formados determinam conscientemente novos usos das tecnologias, na perspectiva aberta pela teoria ator-rede os próprios indivíduos, as tecnologias e as lógicas e possibilidades que as estruturam são produtos instáveis de seus inter-agenciamentos.

A perspectiva da teoria ator-rede para pensar o digital nos permite relacionar essa concepção rizomática – que engloba aportes conceituais das perspectivas culturalistas, materialistas, tecnoutópicas e da sociologia de redes, sem reduzir nenhum deles a elementos centrais ou unificadores de uma visão cibercultural homogênea – com a concepção de cultura um processo aberto, incessante, permanentemente acabado, pluridirecional, nunca plenamente consciente e nunca totalmente controlável de Williams, apontada por Eagleton como caminho para uma cultura comum não fechada. Como uma concepção de cibercultura baseada na teoria ator-rede, é uma visão não-orgânica, pois não concebe a cultura como um todo integrado, mas como um processo permanentemente inacabado. Mas, tanto quanto a teoria ator-rede, não pode ser abraçada sem reservas pelos multiculturalistas, pois pressupõe e implica que a (re)definição permanente da própria ideia de cultura (assim como de natureza, de social, etc.) é um processo permanente de agenciamentos múltiplos. Para Williams, “o que mais importa não é a política cultural, mas a política da cultura. A política é a condição da qual a cultura é o produto” (EAGLETON, 2005, p. 173).

Da mesma forma, em uma perspectiva cibercultural fundamentada na teoria ator-rede, é o jogo político (LATOURETTE, 2004) dos agenciamentos entre atores humanos e não-humanos, materiais e simbólicos em redes o que definirá não – como na dialética marxista - qual configuração assumirá uma relação técnica-cultura que pressupõe os dois termos em interação como já definidos por suas condições materiais, mas o que



serão em um determinado momento a própria técnica e própria cultura, conseqüentemente, o que será uma cibercultura.

6. Considerações finais

A hipertrofia da cultura que Terry Eagleton enxerga na vida social contemporânea se manifesta de forma nítida na culturalização do pensamento sobre o digital, encarnada pela própria utilização do termo cibercultura como operador cognitivo central para entender os agenciamentos antropológico-sócio-técnicos que brotam das interações promovidas pelas tecnologias digitais de comunicação. As grandes concepções modernas de cultura apontadas por Eagleton parecem participar bastante claramente dos pressupostos paradigmáticos de muitas das ideias contemporâneas de cibercultura, entre as quais destaquei as culturalistas, as tecnoutópicas e a fundada em uma sociologia das redes. E tanto quanto a hipertrofia da cultura contribuiu – segundo Eagleton – para um deslocamento epistêmico de seu lugar na configuração do social, conferindo-lhe um papel excessivamente amplo em detrimento das relações dialéticas entre interesses econômicos e projetos políticos mediados por materialidades específicas, um movimento análogo aparece no pensamento sobre cibercultura, que concepções do digital embasadas no materialismo dialético podem contribuir para compensar.

Em muitas expressões do pensamento cibercultural se encontra, também, a mesma aspiração a uma cultura comum presente nos grandes embates do século XX sobre a ideia de cultura, o que me levou a esboçar a possibilidade de um diálogo entre a concepção aberta e processual de cultura de Raymond Williams, abraçada sem reservas por Eagleton, e uma concepção rizomática da cibercultura baseada na teoria ator-rede.

Erick Felinto (2011), que nos últimos anos se dedicou à construção de uma cartografia do pensamento cibercultural, afirma que talvez hoje “a magia do termo cibercultura esteja se esgotando” (p. 9), para deixar espaço a operadores cognitivos que incorram com menor facilidade no perigo de uma retórica da inovação (alguns autores começam a se interrogar acerca da necessidade de se criar um compartimento “ciber” para a cultura e, em geral, para o pensamento sobre tecnologias e mídias). Que a cibercultura continue florescendo como categoria conceitual ou enverede lentamente para o declínio, opto por conceber o digital de forma polilógica, inacabada, grávida de possíveis.



REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **The Network Society: a Cross-Cultural Perspective**. Cheltenham (Reino Unido)/Northampton (Estados Unidos): Edward Elgar, 2004.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. Trad. Sandra Castello Branco. São Paulo: UNESP, 2005.

FELINTO, Erick. Cibercultura: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica. **Revista E-compós**, Brasília, v. 14, n. 1, jan./abr. 2011, p. 1-14.

FELINTO, Erick. Os computadores também sonham? Para uma teoria da cibercultura como imaginário. **Intexto**, Porto Alegre, v. 2, n. 15, jul./dez. 2006, p. 1-15.

LATOUR, Bruno. **Reagregando o social: uma introdução à teoria ator-rede**. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 4 ed. São Paulo: Editora 34, 2008.

LATOUR, Bruno. **Políticas da natureza: como fazer ciência na democracia**. Trad. Carlos Aurélio Mota de Souza. São Paulo: EDUSC, 2004.

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 7 ed. São Paulo: Editora 34, 2010a.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. O futuro do pensamento na era da informática. 15 ed. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010b.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Por uma antropologia do ciberespaço. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**. Perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SANTAELLA, Lúcia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais**. A cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

WILLIAMS, Raymond. Meios de comunicação como meios de produção. **Cultura e materialismo**. Trad. André Glaser. São Paulo: Unesp, 2011. p. 69-86.

ŽIŽEK, Slavoj. **Vivendo no fim dos tempos**. Trad. Maria Beatriz de Medina. São Paulo: Boitempo, 2012.