



A revolução da cibercultura e a distribuição de informações no século XXI¹

Anthony Souza e SILVA²

Jorge Luís Bezerra DINIZ³

José Maurício Fernandes ALVES⁴

Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB

RESUMO

A humanidade perpassou por seis eras culturais, sendo esta última, a cibercultura, a era em que estamos inseridos atualmente. Este artigo aborda a temática da cibercultura, tendo em vista a inclusão dessa em âmbito cultural, agregando valores e remodelando as anteriores, segundo o estudo da pesquisadora Maria Lúcia Santaella. Além disso, de conceitos e diferenciações acerca das eras culturais, ainda busca apresentar estudo sobre nuances da nova construção de conhecimentos, onde toda informação pode ser adquirida/compartilhada através de meio eletrônico e, em suma, o conhecimento resulta do processo de apropriação e reutilização de diversas informações, em geral, obtidas de autores desconhecidos. Por fim, apresentamos a noção de conhecimento distribuído e a forma de obtenção de conhecimento autoral baseada em licenças autorais e *Creative Commons* e segundo a autora Martha Gabriel.

PALAVRAS-CHAVE: cibercultura; convergência; distribuição de informações; direitos autorais.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, a troca de conhecimento é uma peça fundamental para o desenvolvimento do ser humano, troca de conhecimento esta que vem desde seus primórdios, também provando ser fundamental para seu desenvolvimento no decorrer das épocas. Assim como o ser humano, a troca de conhecimento teve seu desenvolvimento com o passar do tempo, gerando diversas culturas e diversas formas de espalhar informação, principalmente no cenário digital, que hoje é a principal forma de comunicação entre todo o mundo.

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de junho de 2015.

² Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social-UFCG, email: anthonyeses@hotmail.com.br.

³ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social-UFCG, email: jorge.luizbezerra@gmail.com.

⁴ Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Comunicação Social-UFCG, email: jmfa.elemental@gmail.com.



As eras culturais, apontadas por Maria Lúcia Santaella (2003), possuem características específicas que as diferem umas das outras, cada uma com sua forma de distribuição de conhecimento e informação. Depois dessas eras, surge a cibercultura, na qual a troca de informações e conhecimento atinge um nível totalmente novo de distribuição e de facilidades.

Essa nova forma de distribuição de conhecimento e compartilhamento de informação, com uso de conteúdo autoral indiscriminado, vem a requerer legislação específica e discussões acerca da temática surgem para proteção desse conteúdo e formulação de diretrizes para seu uso, como vem explicar Martha Gabriel (2013), acarretando em mudanças drásticas no campo do conhecimento acadêmico.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Cultura, das cavernas ao computador

Desde os primeiros seres humanos, uma das maiores características que o manteve no topo da cadeia alimentar e ainda habitando o planeta com certeza foi – e continua sendo – sua habilidade de compartilhar experiência adquirida com seus semelhantes.

A exemplo disso, o manejo de ferramentas primitivas unido ao aprendizado prévio da agricultura e o posterior desenvolvimento de vida em grupo, em comunidades fixas, propiciou o início do que viria a ser chamado de cultura. Quando membros de uma comunidade compartilham conhecimento adquirido através da vivência, essa união de saberes forma a cultura da mesma, modificando-se pouco a pouco de acordo com os elementos histórico-sociais agregados.

Apesar dessa conceituação, a cultura tem uma bastante ampla, fazendo-se um tanto vago no explicado. Dessa maneira, e agora visando o estudo mais atual, Lúcia Santaella (2003) vem apresentar seis eras culturais, as quais são: oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e digital.

A priori, com o advento da internet e a nossa dependência cada vez maior dos meios eletrônicos, tornou-se lugar comum apontar o desaparecimento das três primeiras eras culturais, porém, todas se fazem presentes e, mesmo que se possa pensar em culturas atuais sendo capazes de “apagá-la”, não o fazem, na verdade, fundem-se.



Destarte, corrobora Santaella (2003, p.78) “vivemos um período de sincronização de todas as linguagens e de quase todas as mídias que já foram inventadas pelo ser humano”, ou seja, todas as culturas coexistem. Essa convergência de saberes, explicado pela autora, demonstra a vivacidade de uma cultura quando permanece existindo, mesmo em meio a outra, esta última apresenta características novas com relação a anterior.

2.2 Cultura das massas, das mídias e digital

Particularizando as eras culturais das massas, das mídias e digital, ocorre certa confusão no momento de distingui-las e resulta inclusive a impressão de que são iguais. Segundo consta, a cultura de massas existe desde o jornal com seus coadjuvantes, no entanto, apenas com a difusão da televisão é que surge a ideia de *mass media* e também do homem de massa (SANTAELLA, 2003).

Segundo a autora (2003, p.79) “a lógica da televisão é a de uma audiência recebendo informação sem responder. O único *feedback* possível se dá através de medições, padrões de compra e estudos de mercado”. Essa característica de passividade dos receptores se mostra amplamente mais clara quando são observados os participantes das outras eras. Os *mass media*, sistemas organizados de produção, difusão e recepção de informação, têm pouca resposta do público em meio à cultura de massas.

Por outro lado, o avanço tecnológico não cessou com a popularização da tevê, durante os anos 60 e 70, mas incluiu outras inovações ao leque midiático na segunda metade do século XX. “Máquinas de xerox, distribuição universal de máquinas de fax, videocassete, videogames, segmentação das revistas e programas de rádio para públicos específicos [...], novos processos a que chamo de cultura das mídias” (SANTAELLA, 2003, p.80). Em outras palavras, a cultura das mídias se diferencia da cultura de massa, a partir do desenvolvimento de tecnologias que começam a permitir maior participação do público na produção de conteúdo.

Partindo das conceituações anteriores e envolvendo a evolução das mídias, cada vez mais digitalizadas, o conceito de cultura digital não poderia se perder nessa transformação, sendo, em linhas gerais, o uso da internet como ferramenta de convergência midiática. A respeito dessa mudança de fase cultural, a não-linearidade dificulta na diferenciação dessa passagem.



"A base de todas as relações se estabelece através da informação e da sua capacidade de processamento e de geração de conhecimentos" (SIMÕES, 2009, p.1), ainda mais na era das informações em que nos deparamos.

2.3 A inserção do prefixo "ciber"

Dentro do atual cenário em que as infinitas possibilidades de produção da informação que a internet e os seus meios convergentes apresentam, uma nova característica irrompe no âmbito cultural de sentidos: a comunicação e a distribuição da informação de maneira multimídia. Assim nasce a era da cibercultura, ambientada no ciberespaço, a rede mundial de computadores, que permite a comunicação e interação entre pessoas de maneira dinâmica e em tempo real.

A palavra ciberespaço deriva do termo cibernética, cunhado pela primeira vez em 1948, por Norbert Wiener, como a ciência que une a teoria da comunicação à teoria do controle. Já em 1984, o autor William Gibson inventou a palavra "cyberspace", mas só em 1991, por Michel Benedikt, em seu livro "Ciberespaço - Primeiros Passos", foi definido como realidade multidimensional artificial ou virtual globalmente em rede, sustentada e acessada pelo computador (SANTAELLA, 2003).

Esse é o ambiente específico das requisições e possibilidades da cibercultura, sendo caracterizada principalmente pela sua heterogeneidade, partindo da multiplicidade de acesso por inúmeras "janelas" pelos seus usuários, e descentralizada, tendo em vista a possibilidade de conexão deles com outros de ambientes adversos, que geram cada vez mais conhecimento. O ápice desse desenvolvimento possibilitou a criação da inteligência coletiva, que o pesquisador Pierre Lévy define como "uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (1998, p.28).

Em outras palavras, seria algo como um grande cérebro, com capacidade de agir segundo saberes adquiridos e compartilhados por diversas pessoas, Pierre Lévy descreveu em estudos e pesquisas sobre as características da inteligência coletiva, presente integralmente na cultura digital, ou cibercultura, como chama.

Em outra vertente, Castells (1999) apregoa o processo de transformação tecnológica que cria e expande uma interface entre campos tecnológicos segundo a linguagem digital, na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, trabalhada e



disseminada. Ele chama esse fenômeno histórico de “sociedade em rede”, espaço de intervenções propiciado pelo ambiente virtual.

2.4 O conhecimento distribuído

Esse novo espaço cultural expande o meio tradicional de obtenção das informações, centrado no ambiente familiar e amigos de escola ou do bairro, ao mesmo tempo que abre novas perspectivas para buscar o conhecimento. A disseminação de conteúdo tornou-se mais simplificada em meio digital, ampliando o número de disseminadores de informação, deixando o acesso ao conteúdo online quase que irrestrito, o que, por sua vez, dificultou a verificação da autoria do material publicado.

Por outro lado, este contexto aumentou a possibilidade de renovação de conhecimento, baseado no ato de copiar, transformar e combinar conteúdos, como apregoa Gabriel (2013, p 44):

se copiar, transformar e combinar sempre foram a base do processo de evolução, o recipiente tecnológico digital atual amplia consideravelmente todas essas funções. Além de acrescentar mais uma: a facilidade de propagação (GABRIEL, 2013, p.44).

A autora também lembra que o procedimento e a tríade (copiar, transformar e combinar conteúdos) não são exclusivos da cibercultura, pensadores que atualmente são consagrados basearam-se em autores consagrados à sua época para reforçar suas teses, culminando em teorias e trabalhos que lhes deram fama e renome no seu campo de estudo. Justificando essa preferência, Gabriel argumenta: “Isso [nova maneira de distribuição de conhecimento] tem gerado um ritmo frenético de produção de conteúdos [...], as tecnologias digitais fazem renascer a percepção da construção coletiva do conhecimento e as pessoas avidamente passam a praticá-la” (2013, p.45-46), resultando em novas formas de aprendizagem.

Na verdade, a grande maioria das grandes invenções na história da humanidade foram combinações ou aperfeiçoamento de ideias anteriores ou, parafraseando Antoine Lavoisier em sua Teoria da Conservação da Massa na natureza, nada se cria e nada se perde, tudo se transforma.



2.5 Licenças Autorais

Apesar dessa distribuição de conhecimento gerar conteúdo coletivo capaz de produzir uma infinidade de novos conhecimentos, o processo indiscriminado do conteúdo autoral resultou em procedimento de defesa legal, o *Copyright* (todos os direitos reservados), que impede toda obra criada por um indivíduo de ser usada por outros sem sua permissão. Em contrapartida, o Domínio Público (DP) (propriedade não comprometida a direitos patrimoniais exclusivos de alguma pessoa física ou jurídica) detém material a ser utilizado indiscriminadamente.

Entre esses dois extremos, foi criado por Richard Stalman o *Copyleft*, licença que permite a distribuição e propagação de software livre, no entanto com restrições a observar, ao passo que no DP, a obra pode ter qualquer fim. Seguindo o *Copyleft*, nascem as licenças *Creative Commons* (CC), com características do *Copyright* e do DP. Segue abaixo as quatro licenças CC básicas (GABRIEL, 2013):

- Atribuição (BY) - licenciados têm direito de copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela, conquanto que sejam dados os devidos créditos ao autor ou licenciador, na maneira especificada por eles;
- Uso não comercial (NC) - licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar a obra e fazer trabalhos derivados dela desde que sejam para fins não comerciais.
- Não a obras derivadas (ND) - licenciados podem copiar, distribuir, exibir e executar apenas cópias exatas da obra, não podendo criar derivações desta;
- Compartilhamento pela mesma licença (SA) - licenciados devem distribuir obras derivadas somente sob uma licença idêntica à que governa a obra original.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo dos textos de Lúcia Santaella e Martha Gabriel, conclui-se a importância da cibercultura enquanto processo de produção de conhecimento. Não se pode negar o potencial que as tecnologias sempre trouxeram para a humanidade, a era da cibercultura traz traços da cultura oral, escrita e impressa e unindo nuances quase que indefiníveis da cultura das massas, das mídias e digital, está potencializando a produção de conhecimento.

Portanto, a idiossincrasia de avaliação de uso coletivo de conteúdo unido a possíveis licenças para reprodução de material (caso não opte pelo conteúdo do DP) são



critérios que possibilitam atualmente a percepção para a cópia, transformação e combinação de informações visando a renovar o conhecimento.

Em suma, a era da cibercultura apresenta o universo do ciberespaço onde o indivíduo pode escolher diante de inúmeras opções de informação, advindos dos mais diversos canais de geração de conhecimento, aquele que melhor se encaixa aos seus fins.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

COELHO, Cláudio. A Comunicação Virtual Segundo Lévy E Baudrillard. **In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Campo Grande, 2001.

GABRIEL, Martha. **Educ@ar - a (r)evolução digital na educação**. São Paulo: Saraiva, 2013.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 250p.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e Artes do Pós-Humano - da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SIMÕES, Isabella de Araújo Garcia. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. **Temática**, v. 5, n 05, mai. 2009. Disponível em:

<http://www.insite.pro.br/2009/Maio/sociedade_ciberespa%C3%A7o_Isabella.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2015.