
Cibercultura e o Aplicativo *Snapchat*¹

Matheus H.O. COLOMBO²
Bibiana De Paula FRIDERICHS³
Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS

Resumo

O seguinte trabalho busca compreender o processo entre a Cibercultura até a chegada do seu uso em aplicativos como o Snapchat, como a mudanças culturais a partir desses novos processos digitais, modificaram e ainda transformam o ambiente de trabalho jornalístico ao longo do tempo. Este estudo é norteado por inúmeros teóricos ligados à comunicação de modo geral, e ao jornalismo de modo particular, dentre os quais se destacam: André Lemos e Pierre Lévy, para o conceito de cibercultura. Durante o trabalho vamos abordar o conceito de cibercultura, e elas modificações aplicadas ao jornalismo em era digital, desse modo, o autor a ser observado Henry Jenkins.

Palavras-chave

Cibercultura; Convergência; Jornalismo; Snapchat;

Cibercultura

Considerando o nosso objeto de pesquisa, torna-se essencial a compreensão da conexão de como, inicialmente a rede se estrutura, para então compreendermos onde estamos, e prever para onde vamos. O *Snapchat* é uma tecnologia recente, com recursos cada vez mais inovadores, mas é possível entender seus recursos e o comportamento dos seus usuários a partir da compreensão do comportamento em rede, de modo geral, em redes digitais, de modo particular, e como ele se deu a partir do surgimento da cibercultura.

O ciberespaço foi um termo criado pelo escritor ciberpunk de ficção científica William Gibson em 1984, usado para definir um espaço não físico ou territorial que é composto por um conjunto de redes de computadores, que podem se comunicar entre si. Uma realidade virtual, de ambientes simulados, que não se desconecta do mundo real.

¹ Intercom Júnior - Jornalismo do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Graduado do curso de jornalismo pela Universidade de Passo Fundo – colombomatheus@gmail.com

³ Orientadora. Professora do curso de jornalismo na Universidade de Passo Fundo. Doutora em Comunicação, pela PUCRS; suas pesquisas estão relacionadas à convergência de mídias e a produção de sentido – bibiana@upf.br

Para Lemos (2002, p.137) “o ciberespaço é em espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível.”.

Pierre Lévy (1999, p.17) define brevemente ciberespaço (também chamado pelo autor de “rede”) como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores.” O autor também apresenta uma definição para a cibercultura, como um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

Autores como André Lemos (2003) e Lévy (1999) defendem a ideia que a cibercultura foi construída junto com a sociedade se inserindo diretamente no espaço social. Assim, a chegada de uma nova tecnologia, não significa a morte de outra, mas a migração das práticas e a transformação dos modos de representação. Do ponto de vista da comunicação, trata-se de uma convergência e de uma renovação dos suportes e das linguagens, e que conseqüentemente impactam no fazer jornalístico.

A oferta de diversos espaços digitais, que se modificam constantemente, também exigirão do jornalista um exercício contínuo de adaptação.

Trata-se aqui da migração dos formatos, da lógica da reconfiguração e não do aniquilamento de formas anteriores. Não é transposição e não é aniquilação. Estamos mais uma vez diante da liberação do pólo da emissão, do surgimento de uma comunicação bidirecional sem controle de conteúdo (LEMOS, 2003, p.5).

Inicialmente a lógica da convergência entende que deve haver uma reorganização do conteúdo produzido em uma plataforma para que possa ser reproduzido em outras. Entretanto para Jenkins (2006) esse processo é muito mais do que isso. De acordo com o autor a convergência representa uma transformação cultural, que coloca seu consumidor para procurar mais conteúdo, em diferentes meios. Ela quebra o paradigma de destruição a mídia anterior, compreendendo que na cibercultura é possível que elas se misturem e interagem em formas cada vez mais complexas.

Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas. O cinema não eliminou o teatro. A televisão não eliminou o rádio. Cada antigo meio foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos 10 anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mas propriamente, suas

funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias (JENKINS, 2006, p.41-42).

O autor acredita que essa convergência de mídia não pode ser considerada uma mudança tecnológica, mas uma alteração da tecnologia, um processo e não um ponto final:

A convergência, como podemos ver, é tanto um processo corporativo, de cima para baixo, quanto um processo de consumidor, de baixo para cima. A convergência corporativa coexiste com a convergência alternativa. Empresas de mídia estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente de mídia provocam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão lutando pelo direito de participar mais plenamente de sua cultura. (JENKINS, 2006, p.30).

Para o autor trata-se de uma relação entre as novas e velhas mídias, que fundem, assim como as mídias corporativas e alternativas, interagindo de maneiras improváveis, é um futuro que é moldado em nossos dias atuais.

A cultura tecnológica é um reflexo da mudança social. O e-mail, blog, jogos online fizeram parte de uma mudança da interação cotidiana na cibercultura. Novas formas coletivas foram criadas, diários pessoais e formatos jornalísticos, a maneira de comunicação tornou-se ampla (LEMOS, 2003).

Para Jenkins (2006) nenhum de nós sabe realmente como viver nesta época de convergência das mídias, inteligência coletiva e cultura participativa. As mudanças, referidas pelo autor, são de futuro imprevisível, pois o que começou com a produção de filmes, quadrinho ou jogos, hoje abrange forma mais profunda a TV, internet, serviços de streaming, celulares entre outros dispositivos. Compreender o início da convergência esclarece o que vivemos agora, a cibercultura.

Relações Ciberulturais

A cibercultura é recheada de diferentes maneiras de se relacionar com o outro e com o mundo. Nesse sentido, Lemos (2003) reforça ainda, que a mobilidade da internet

torna a informação um produto sem barreiras. Ficamos conectados em qualquer lugar e de todas as maneiras somos atingidos pela cibercultura. Os computadores, como definida por Santaella (2011, p.136), “deixaram de ser uma caixa cinza”, e a cibercultura começou a se inserir em pequenas coisas cotidianas.

Tal difusão de tecnologias de informação e comunicação inseridas nos objetos torna obsoleta a visão de computadores como caixas sobre a mesa ou em salas de computadores. Computadores estão agora em todos os lugares sem que a sua presença seja notada, porque as tecnologias (...). Os computadores livraram-se das caixas que estão começando a tornar-se um aspecto dos ambientes (SANTAELLA, 2011, p.136).

Para tratarmos do conceito de cibercultura, temos que nos aprofundar em diversos outras esferas do conhecimento. Para Lemos (2002), a cibercultura deve ter um olhar multidisciplinar, e deve analisar a relação simbiótica entre, a natureza e a sociedade. Ela surge juntamente com a informática e a cibernética nos anos 50, mas só se populariza nos anos 70 com a chegada dos microcomputadores, e a partir dos anos 80 e 90 se estabelece.

Entretanto, para compreender seu surgimento e trajetória, precisamos anteriormente pensar sobre a própria tecnologia. Para Lemos (2002) o desenvolvimento da tecnologia sempre esteve ligado ao imaginário humano social, dividido, segundo ele, em três grandes fases: indiferença (até a idade média), o conforto (modernidade) e ubiquidade (pós-modernidade).

Na primeira fase a técnica não é uma realidade, tem como característica principal o cultivo do sagrado. Religião, artes ciência e mito também são predominantes. Na segunda fase, a do conforto, a mente está separada o corpo, a natureza é compreendida, controlada passando a ser explorada e modificada. Aqui a verdade vem de um conhecimento científico e não mais religioso. A técnica é vista com fascinação, explorando, dominando o espaço e o tempo. Trata-se da modernidade. Conforme Lemos (2002, p.56-57), “poderíamos dizer que essa é a fase [...] de preparação para o futuro”. Já a terceira e última fase, da ubiquidade, é a conclusão da fase do conforto (domínio da natureza). Ela é marcada pelo surgimento tecnológico que permite fugir do espaço geográfico e do tempo linear, com o início de mundos virtuais e a telepresença, mantendo um controle simbólico do espaço e do tempo. A ubiquidade é a fase da cibercultura, cuja ênfase está no presente, mas também cuja sociedade cada vez mais pensa no futuro. “Estamos no vácuo espaço-temporal que alguns chamam de

fim da história” (LEMOS, 2002, p.57). Assim, a cibercultura pode ser definida brevemente como o conjunto de técnicas (intelectuais e materiais) que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço.

Vamos situar o nascimento da cibercultura no surgimento da micro-informática na metade dos anos 70. A cibercultura, embora a expressão deva muito a cibernética, não é, no sentido exato, correlata a esta ciência. Antes, a cibercultura surge como os impactos socioculturais da micro-informática. Mais do que uma questão tecnológica, o que vai marcar a cibercultura não é somente o potencial da novas tecnologias, mas uma atitude que, no meio dos anos 70, influenciada pela contracultura americana, acena o poder tecnocrático. O lema da micro-informática será: “computadores para o povo” (LEMOS, 2002, p.107).

Sob esta perspectiva, a informática passa a ser uma ciência que se baseia na cibernética e será traduzida em códigos binários (*bits*), números formados de zeros e uns. Para Lemos (2002) ela é a união do conhecimento da natureza com o funcionamento da sociedade moderna, hiper-quantificada, hiper-racionalista, que deixa de representar a natureza e começa a traduzir e integrar a mesma, criando uma nova possibilidade de leitura da realidade.

Lemos (2002, p.108) lembra que “a teoria cibernética de Wiener, em 1948, vai estabelecer a relação entre individualidade humana e as trocas de informação”, imitando o cérebro humano.

Baseado nesses princípios os primeiros computadores interativos começam a surgir nos anos 50, apresentando a informação por meio de um monitor. Com o desenvolvimento da informática surge um desejo, quase generalizado, da criação de uma comunidade eletrônica ou virtual. A Arpanet⁴, que teve início de suas operações em 1969, foi quem deu origem a atual internet. Dez anos depois já haviam 1.000 computadores pessoais conectados em redes locais (LAN, Ethernet), disparando não apenas um processo de conexões generalizadas, mas também altamente interativo e anárquico.

⁴ A foi a primeira rede de computadores para troca de informação. Criado pelo departamento de defesa dos EUA, como estratégia de guerra, na prevenção de perda de dados.

A micro-informática é uma invenção de radicais Californianos, como explica Breton, tendo por meta lutar contra a centralização e a posse da informação (e, conseqüentemente, do destino da sociedade informatizada) pela casta científica, econômica, industrial e militar. Ela é resultado de dois adventos importante deste fim de século, um técnico e um outro sociocultural. Primeiro o advento das tecnologias digitais e seu processo de miniaturização de componentes correlato aumento de memória e da velocidade de processamento. Temos, assim, máquinas mais potentes e baratas. Segundo, a efervescência social, de cunho tecno-místico-anarquista, que lançou as bases das nossas contemporâneas sociedades digitais. A atitude cyberpunk, que dá origem à cibercultura dos anos 80, nasce aqui e vai marcar todo o imaginário da cibercultura, como veremos adiante. (LEMOS, 2002, p. 111).

Para Lemos (2002) podemos afirmar que a cibercultura surge na busca de mobilização social, em uma briga entre os grupos, como o *Homebrew Club*⁵, que buscavam deixar os computadores acessíveis ao público, contra os sistemas centralizados, que tinham objetivos militares, tecnocracia científico-industrial, entre outras características ideológicas.

A separação

Para Lévy (1999), os anos 80 é marcado pelo início do horizonte contemporâneo da multimídia. A informática se separa da técnica e do setor privado e começa a se difundir com as telecomunicações, editoração, cinema e TV. Trata-se de um movimento que modifica primeiro o setor musical, digitalizando a gravação de músicas, e segue com a invasão dos videogames e uma informática mais gráfica, interativa, e marcada pelos hiperdocumentos em formas de hipertextos e CD-ROM.

Os processadores em chips ficam cada vez mais potentes e capazes de executar cálculos aritméticos e lógicos sobre dados, com alta velocidade de execução em pequenas operações. Lévy (1999) lembra que a Aparnet, nos anos 70, antecessora da internet, suportava 56 mil bits por segundo, em comparação com a rede que conectava os cientistas nos anos 80 que chegava a 1,5 milhão de bits por segundo, e que em 1992 já tinha um tráfego de transmissão de 45 milhões de bits por segundo. “Os processadores disponíveis tornam-se, a cada ano, menores, mais potentes, mais confiáveis e mais baratos”. Lévy (1999, p.33).

⁵ Grupo que se reunia para compartilhar e discutir sobre o computador pessoal.

Para Lemos (2005) a conexão é a era da mobilidade.

A internet sem fio, os objetos sencientes e a telefonia celular de última geração trazem novas questões em relação ao espaço público e espaço privado, como a privatização do espaço público (onde estamos quando nos conectamos à internet em uma praça ou quando falamos no celular em meio à multidão das ruas?), a privacidade (cada vez mais deixaremos rastros dos nossos percursos pelo cotidiano), a relação social em grupo com as smart mobs, etc. As novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar e dos espaços de fluxos (Castells, 1996). Nas cidades contemporâneas, os tradicionais espaços de lugar (rua, praças, avenidas, monumentos) estão, pouco a pouco, transformando-se em espaços de fluxos, espaços flexíveis, comunicacionais, “lugares digitais” (LEMOS, 2005, p.4).

Para o autor, as conexões wi-fi, oferecem novas práticas e uso dos espaços urbanos, em que o usuário não tem mais um ponto fixo de acesso, que aos poucos vão constituindo grandes centrais da era da conexão. Lemos (2005, p.10) enfatiza que “o sistema continua a evoluir” e chama de “napsterização”, em referência ao Napster⁶, que faz compartilhamento gratuito de músicas na rede. “Agora, o movimento Wi-Fi quer compartilhar, gratuitamente, largura de banda. Como afirma uma ativista, “você não pode estocar largura de banda. Se você não a usa, ela é desperdiçada” (Krane, 2001). A liberdade do ciberespaço poderá estar vindo pelos ares.” (LEMOS, 2005, p.10).

Para Lemos (2005) as novas tecnologias e as novas práticas de uso da mesma, traçam uma mudança de paradigma. A internet fixa teve um predomínio como agregador das tecnologias de comunicação e a internet móvel aproxima o homem da ubiquidade, com novas maneiras comunicacionais, e novas formas de sociabilidade. Passamos por uma mudança de conexão, que o autor acredita que passou de “ponto de acesso” para “ambiente de acesso”.

Para Lévy (1993, p.25) o hipertexto, estrutura narrativa típica da rede, pautada pela interatividade das conexões, não se faz presente somente no campo da comunicação. “O hipertexto é talvez uma metáfora válida para todas as esferas da realidade em que significações estejam em jogo”. Para compreendê-lo o autor observa seis princípios básicos: metamorfose, que coloca a rede hipertextual em constante mudança; heterogeneidade, que entende a rede como algo composta por diferentes estruturas: Memória, Conexões, Comunicação e Processo sociotécnico; o princípio da multiplicidade e de encaixe das escalas, onde o hipertexto está conectado a várias outras

⁶ O Napster é um serviço web e aplicativo para Android e iOS que disponibiliza aos usuários um acervo de cerca de 15 milhões de músicas para transmissão online.

redes; a exterioridade, princípio que observa o um exterioridade ao crescimento ou diminuição da rede; a topologia, que entende que a rede está conectada por proximidade; e, sexto e último princípio, o da mobilidade dos centros, onde a rede é composta de diversos centros.

Para Primo (2003), o hipertexto tem uma estrutura não linear, oferecendo caminhos imprevisíveis para os seus leitores. Cada leitor terá um caminho diferente nas conexões hipertextuais, que vai levar em conta experiências passadas. O autor define em três ramificações do hipertexto, que podemos identifica-los como potencial, cooperativo e colaborativo.

Enquanto no hipertexto potencial apenas o leitor se modifica, permanecendo o produto digital com suas características originais, no hipertexto cooperativo todos os envolvidos compartilham a invenção do texto comum, à medida que exercem e recebem impacto do grupo, do relacionamento que constroem e do próprio produto criativo em andamento. Já o hipertexto colaborativo constitui uma atividade de escrita coletiva, mas demanda mais um trabalho de administração e reunião das partes criadas em separado do que um processo de debate (nesses casos, inclusive, uma única pessoa pode assumir as decisões do que publicar) (PRIMO, 2003, p.15).

Para Primo (2003) a qualidade do texto coletivo normalmente peca pela falta de harmonia e de estilo, pois, por tratar-se de uma criação colaborativa, se modifica constantemente. Entretanto, por outro lado, ele permite a interação do grupo criador, em um processo sequencial. Já para a produção cooperativa, sua evolução depende das descrições do grupo como um todo. Para o autor a importância de tais definições facilita o dialogo em programas construídos, que buscam da cooperação dos seus usuários, constituem-se a partir de um processo de interação dialógica. Primo (2005) apud Primo (1997, 1998) entende a interação como uma “ação entre” entre participantes. “[...] neste momento, observar os enfoques mais comuns da chamada “interatividade” e observar se valorizam justamente a ação recíproca e a interdependência”. (PRIMO, 2005, p.3).

A palavra interatividade, derivada do neologismo inglês interactivity, foi cunhada para denominar uma qualidade específica da chamada computação interativa (interactive computing). Remontando aos anos 1960, a computação interativa nasceu da incorporação de teleimpressoras e máquinas de escrever como unidades de entrada e saída de dados (input e output) de sistemas computacionais. Flexibilizando a interação usuário-máquina, até então realizada a partir de cartões perfurados, fitas magnéticas, interruptores e dials, diz-se que a computação interativa tornou possível "estabelecer uma

primeira forma de diálogo entre o homem e a Unidade Central de Processamento, denominada utilização conversacional ou interativa" (Universidade do Minho, 1999, s.p.) (FRAGOSO, 2001, p.2).

Para Fragoso (2001, p. 3) a interatividade pode ser considerada o dos principais elementos da digitalização da comunicação, mas não pode ser adjetivada: “Assim como é interativo qualquer processo em que dois ou mais agentes interagem, também é interativo aquilo que permite a específica modalidade de interação implicada na denominação interatividade”. Fragoso (2001, p.3).

As definições para interatividade, segundo Fragoso (2001), são divergentes entre os diversos autores. A autora acredita que a computação sempre foi interativa, trabalhando de diferentes modos interativos. “Essa imprevisibilidade dos resultados da interação não passa, no entanto, de uma ilusão decorrente do poder quantitativo das tecnologias digitais” (FRAGOSO, 2001, p.3).

Para Jenkins nenhum de nós sabe realmente como viver nesta época de convergência das mídias, inteligência coletiva e cultura participativa. As mudanças, referidas pelo autor, são de futuro imprevisível, pois o que começou com a produção de filmes, quadrinho ou jogos, hoje abrange de forma mais profunda a TV, internet, serviços de streaming, celulares entre outros dispositivos. Compreender o início da convergência nos esclarece o que vivemos agora e nos auxilia a compreender as novas mídias como o *Snapchat*.

Manda Nudes

O aplicativo *Snapchat* foi criado em 2011, pelos estudantes Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown da Universidade de Stanford. O aplicativo, segundo seus criadores, tinha como principal intenção tirar a beleza tradicional das fotos, e mostrar um momento real, sem preocupações estéticas.

A rede social ganhou destaque pela efemeridade, pois apaga tudo que é compartilhado 24 horas após a sua publicação. Além disso, pode ter seu tempo de visualização determinado pelo usuário e escolher os amigos com quem deseja compartilhar seu *Snap*⁷. Devido a esse conjunto de características, houve por meio do

⁷ Forma como o conteúdo (vídeo, foto e texto) são chamado dentro do aplicativo.

aplicativo um grande compartilhamento de fotos íntimas entre os usuários, popularizando o termo “manda nudes”.

Conclusão

A partir da compreensão da cibercultura, e sua importância ao longo do desenvolvimento comunicacional. Podemos ver que suas mudanças, são de longe, processos culturais e que são ligadas diretamente ao comportamento em rede. A disponibilização de internet wi-fi, ressignificam diversos espaços, trazendo uma nova forma de interação. Passamos a ter um ambiente de acesso, o coletivo. Desta forma transitamos para processos cada vez mais hiperconectados, os hiperlinks começam a fazer parte de navegações individuais em redes coletivas.

O uso de hiperlinks, permite aos usuários uma navegar da forma que lhes interessam, julgando aquilo que é importante para si. Esse processo nos conduz a interatividade, em que os indivíduos cada vez mais se caracterizam com a sua bolha, e compartilham dos mesmos pensamentos. Podemos compreender assim que cada vez mais aplicativos como o Snapchat fazem sucesso, por permitir a interação entre os integrantes da bolha, nenhum outro usuário pode ter acesso ao conteúdo publicado, sem a permissão, e com a característica principal de ‘destruir’ tudo que é publicado após 24 horas.

Os geofiltros⁸ do aplicativo se transformam em hiperlinks, mostrando o local onde cada usuário costuma a frequentar, levando a interação entre utente que já tenha frequentado o mesmo local ou deseja conhecer.

Para finalizar concluímos que a cibercultura esta presente e atuante em diferentes processos sociais, que a amplificação da rede modifica cada vez mais os conectados ao seu redor.

⁸ São aplicações que permitem a personalização da foto, conforme o local. Usuários também podem cadastrar os filtros que caracterizem seu bairro, Universidade, cidade e pontos turísticos.

REFERÊNCIAS

ARPANET. O que é? *Internet*. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/sitesrecord/o-que-e-arpnet>> Acessado em: 20 set. 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Aleph, 2006

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina. Porto Alegre, 2003.

LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Sulina. Porto Alegre, 2002

LEMOS, André. *Cibercultura e Mobilidade*. A era da conexão. Intercom. Rio de Janeiro, 2005.

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

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

NAPSTER traz milhões de músicas para ouvir quando e onde quiser. *TecTudo*. Jan. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/napster.html>> Acessado em: 20 set. 2016

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. n. 45, 2005. Disponível em: < http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf >. Acessado em: 20 set. 2016

SANTAELLA, Lucia. *As Ambivalência e Mídias Locativas*. São Paulo, 2011.

SNAPCHAT turбина seu valor para mais de US\$ 20 bilhões. *Exame*. Maio, 2016. Disponível em: < <http://exame.abril.com.br/mercados/Snapchat-turbina-seu-valor-para-mais-de-us-20-bilhoes>>. Acesso em: 06 nov. 2016.