

## **Novos Mapas Culturais e o Ciberespaço \***

*Célia Gomes*

---

A destruição da ilusão do real conduz a ilusão manifesta no jogo das aparências, da virtualidade como espectáculo. Vive-se assim, “um epifenómeno da profunda virtualização dos seres” (Baudrillard, 1996: 52). Perante isso, surge uma pergunta: Estaremos diante de um crime perfeito, como refere Baudrillard, do assassinio da realidade e extermínio da ilusão?

Todos sabem que no século XIX a Revolução Industrial provocou uma alteração paradigmática na ordem económica e social – as quais não serão aprofundadas nesta comunicação. Já o século XX presencia um conjunto notável de transformações ocasionadas pelo elevado grau de desenvolvimento tecnológico. No presente momento, essas mutações conferem uma peculiaridade ao pensamento social e político da modernidade: a incerteza do futuro.

Provocando reacções diferenciadas, mas com a mesma intensidade das descobertas consequentes da Revolução Industrial (como por exemplo, o carro eléctrico), a velocidade do desenvolvimento das tecnologias digitais não selecciona segmentos onde desembocar, atingindo portanto todos os sectores, tornando imperativa a sua necessidade económica, social e cultural. Mas é nos sistemas comunicacionais que esse desenvolvimento acelera-se. Assim sendo, identifica-se uma revolução silenciosa que gesta-se e dinamiza-se no interior das ordens discursivas da ciência, arte e moral e, progressivamente, produz elementos que podem ou não a vir alterar essas mesmas ordens. Nesse percurso, os discursos de fins de século voltam-se, sobretudo, para a poética da virtualidade.

A estrutura social globalizada impõe a informação como elemento preponderante no processo de transformação social. A imagem da globalização e da redução das desigualdades, mesmo fundada nas assimetrias da modernidade, contém no seu interior a ideia de que as novas gerações serão orientadas pela valorização de outros princípios cristalizados num modelo de desenvolvimento mais igualitário, principalmente no que diz respeito ao «acesso» a informação.

Atente-se, no entanto, que os efeitos produzidos no mundo do trabalho, os diferentes mecanismos criados para a persuasão das massas, as distintas formas assumidas pelo poder para confrontar interesses, os desejos e as frustrações suscitados no imaginário pela ilusão do consumo e as novas realidades de sentido produzidas no (e pelo) ciberespaço, são alguns aspectos que fazem da modernidade, da civilização actual, um paradigma que é – tomando aqui uma máxima de Nietzsche (1968) -, a negação do homem pelo próprio homem.

Assim, destituído do excesso de realidade, que a superabundância dos acontecimentos e a desumanização do social originou, o homem, como um mosaico, inspira-se, então, em imagens abstractas, ilusórias, que confirmam à sua vida algum encanto. A ressurreição da ilusão passa a ser o motor de identificação e de acção de múltiplos sujeitos.

A ilusão é um produto que advém da descontinuidade e descontextualização do real. A ideia de descontextualização do real implica uma “remodelação das relações sociais dos contextos locais e sua rearticulação através de trechos indefinidos de espaço-tempo” (Giddens, 1994: 16). Como sistema pericial, manipulador e transformador, enquanto meio, o ciberespaço apresenta-se como uma alternativa da modernidade à passividade informacional dos indivíduos, através da emergência de um novo contexto fundado sob o princípio da informação.

Segundo Castells (1997), para as sociedades avançadas, o conhecimento e a informação são entendidos como fontes de produtividade e de crescimento.

Dessa forma, é na convergência das novas tecnologias digitais e da globalização<sup>1</sup> que os câmbios sociais revelam a configuração de uma sociedade que se redefine na difusão da inovação cultural e da informação denominada de Sociedade da Informação.

Para a compreensão do tempo presente, é importante levar em consideração que a globalização e as novas tecnologias digitais reforçam a crise contemporânea e ao mesmo tempo, elas oferecem uma nova leitura sobre as condições objectivas de vida. Uma vez mais presencia-se o embate do real com o ilusório, o primeiro revelando ainda mais a gravidade das contradições sociais e o segundo construindo, com segurança, um frutuoso espaço para outra qualidade das relações sociais. Enfim, como num passe de mágica, o diagnóstico da fragmentação social e da impossibilidade de comunicação entre grupos e camadas sociais passariam para a dimensão oculta da sociedade, fazendo parte de um passado social obscuro.

### **Estímulos para o uso da Internet**

A universalidade construída pelo avanço tecnológico produz uma metamorfose constante na relação entre as pessoas no seu dia a dia. Nestes termos, um dos estímulos para o uso da Internet consiste em resgatar a componente mágica e o encantamento pelo processo da experimentação da representação de um eu autónomo das privações e condicionantes sociais provenientes, por exemplo, da aparência corpórea. Outros estímulos, e não menos menosprezáveis, para o uso da Rede, relacionam-se com a facilidade no acesso a informação, seja ela geral ou específica, além, é óbvio, da utilização do correio electrónico.

No caso da Internet, ocorre uma translação, uma mudança de referência, de sentido. A realidade como referência passa a ser outra, assim como o sentido que lhe é atribuído<sup>2</sup>. A mimética da viagem entre realidade percebida e realidade sentida confere, dessa forma, uma mudança na estrutura de pensamento da modernidade.

Assim sendo, pode-se falar numa nova forma de sociabilidade: digital ou virtual. Diferentes denominações para um mesmo objectivo, caracterizar as relações que se estabelecem no ciberespaço. Na cidade virtual, enquanto cidade metafórica, um utilizador assíduo – aquele que permanece uma média de 4 a 5 horas conectado a Rede, - não pensa esse espaço apenas como virtual, mas vive-o como uma realidade e até como uma necessidade, já que de seu espaço local atinge um espaço global, múltiplo e totalizante.

O ciberespaço, numa análise sócio-antropológica, é um novo mecanismo de socialização que se desenvolve a partir da ligação entre diferentes pontos conectados por múltiplos computadores e pessoas. A partida, o processo é simples: ter um computador, um modem, uma linha telefónica, um protocolo, um login (nome do usuário) e uma password (senha) para efectuar o acesso.

Dessa forma, grupos são formados num emaranho de interesses, objectivos, aspirações e necessidades. Eles são a expressão do universo contemporâneo e encontram na troca de informação, na presença de um poder individual privado, no anonimato, na criação de personalidades virtuais e na comodidade para a aquisição de diferentes produtos, algumas das motivações para o uso deste mecanismo de comunicação.

Há, no entanto, um poder sedutor inerente a este processo. As noções geradas pela distância são agora obsoletas. Não existem limites. A cidade é uma

---

<sup>1</sup> No que diz respeito a globalização, esta implica, entre outras coisas, a redução espacial e temporal das comunicações e a internacionalização de bens, serviços e pessoas com base no progresso tecnológico.

<sup>2</sup> Uma transmutação de sentidos que se produz no diálogo interactivo entre homem-máquina-homem.

cidade sem fronteiras, sem geografias, distinta da que habitualmente estamos acostumados a viver e a olhar.

Criada a ilusão de virtualidade, os sujeitos descobrem a «sociedade digital» transformando-se nos novos «viajantes» da modernidade. Essa viagem fornece a ilusão de encontrar um espaço aberto, multicultural, democrático, rápido, sem regras institucionalizadas que determinem o comportamento, onde cada participante é um potencial emissor e receptor.

O ciberespaço é um fenómeno contemporâneo que reconfigura o campo mediático. É um espaço de novas significações e percepções, que não pode escapar ao olhar do sociólogo e das demais ciências sociais.

O público atomizado da cultura de massas assiste assim, ao mais recente espectáculo da contemporaneidade que se realiza em movimentos invisíveis, no cruzamento das manifestações interpessoais persuadidas pela combinação de escolhas accionadas pela imagística particular.

### **A Internet como meio para a interacção social**

O indivíduo ao viver um quotidiano desencantado, marcado pela saturação das condições de vida, encontra na Internet um espaço comum que é pensado, sentido e vivido colectivamente como contemplativo e real onde a privação do corpo e da identidade individual possibilitam um anonimato relativo. Essa *galáxia electrónica* (Mafesolli, 1995) tem uma temporalidade própria e uma forma distinta de sociabilidade.

Goffman (1991: 173) afirma que: “la interacción social puede definirse en sentido estricto como aquella que se da exclusivamente en las situaciones sociales, es decir, en la que dos o más individuos se hallan en presencia de sus repuestas físicas respectivas”. Se o conceito de interacção social, elemento preponderante na definição do objecto sociológico pressupõe, em sentido estrito, a existência de um contacto face a face, como aplicar este conceito, a partir dessa característica, na análise do ciberespaço se a interacção não é baseada no contacto directo mas na interactividade mediada por computador?

A resposta a essa questão pode ser encontrada no facto de que a Internet não é apenas um meio que disponibiliza informação, é também um meio de comunicação e interacção na modalidade de um para muitos e vice-versa. Provavelmente o acto de estarem fisicamente ocultas torna as pessoas muito mais livres para se comunicarem.

Na análise que se segue, ter-se-á em questão apenas os utilizadores dos canais de conversação, ou seja, da comunicação sincrónica. Neste trabalho, a consideração acerca da Internet enfatiza o papel que a mesma desempenha na mudança cultural. Esta mudança é consequência da integração da comunicação do tipo digital no quotidiano das pessoas.

A ideia que muitos utilizadores produzem é que a Internet, enquanto meio, libera o imaginário individual, proporcionando múltiplas experiências, sensações e emoções. Ao penetrar no portal que permite o acesso a um lugar comum o sujeito determina o seu percurso, cria suas referências e sua própria paisagem. Boa parte desses utilizadores da Rede não sabe exactamente qual o significado e quais as circunstâncias sobre a qual a Internet se (re)produz, até porque são questões que objectivamente não lhes interessam.

Algumas horas gastas nos chats (canais de conversação)<sup>3</sup>, possibilita-se caracterizar dois tipos de utilizadores. Estes podem ser denominados de ficcionais e não-ficcionais. O primeiro apoia-se e dilui-se em uma ou mais personalidades criadas para corresponder as expectativas do Outro. O segundo, normalmente não se esconde atrás de máscaras assumindo sua identidade e suas

---

<sup>3</sup> Canais como o IRC, ICQ e o Universo On-Line.

características físicas e psíquicas sem necessariamente se preocupar com o grau de aceitação do Outro.

Num determinado momento, ambos acabam por sentir necessidade de uma maior aproximação seja por e-mail ou, até mesmo, através de um contacto físico. Ambos utilizadores partilham de duas características comuns: o anonimato e a distância geográfica. O ponto máximo de sedução é o anonimato que possibilita uma libertação dos estigmas e dos estereótipos sociais e assim, uma maior liberdade para comunicar. O que se quer dizer é que esse tipo de comunicação transcende os limites impostos pela comunicação que tem o corpo como indicador na acção. Acresce que o tempo e o espaço são elementos preponderantes que não condicionam a interacção que acontece nesses locais de encontro virtual (tendo em conta, na ideia de virtual, a ausência do corpo).

Ao permanecer várias horas frente ao computador como meio para se dirigir à alteridade - já que o Eu só é válido em relação ao Outro e ao grupo -, o sujeito atribui sentido a um outro contexto que passa a ser seu novo referencial.

Em relação aos utilizadores ficcionais, de ponto em ponto o indivíduo subtrai o que mais lhe convém revelando, muitas vezes, para esse efeito, uma multiplicidade de personalidades de acordo com seus objectivos, ou seja, resguarda o seu interesse nessa criação ilusória de uma estrutura psíquica e social que responda aos anseios do Outro, o que na virtualidade sucumbe a mais íntima relação consigo próprio.

Uma parte considerável do universo populacional que preenche os canais de conversação são meras criações mentais, cujo processo de nomeação é guiado pela excitação emocional em torno do qual o presente ilusório se forma.

A Internet transforma-se, dessa forma, num objecto de sedução ao exprimir a possibilidade de transferir e projectar paraísos virtuais e ser, ao mesmo tempo, um paraíso virtual. Nos canais de conversação diariamente combinam-se e convivem múltiplas imagens e representações num simulacro da construção de infinitas paisagens.

As relações entre sujeitos individuais, particulares e concretos seduzem à uma comunicação mais «transparente» baseada em alguns princípios como a afectividade e a entreativa. Os desejos e frustrações recalcados na vida quotidiana são atravessados pela sensação de liberdade e «ausência de poder» - daí a ideia que muitos têm de uma democracia electrónica. Para Pierre Lévy (1994: 88), a utilização mais correcta das tecnologias da informação, é proporcionar aos grupos “meios que permitam unir as suas forças mentais para constituir colectivos inteligentes e fazer viver uma democracia em tempo real”.

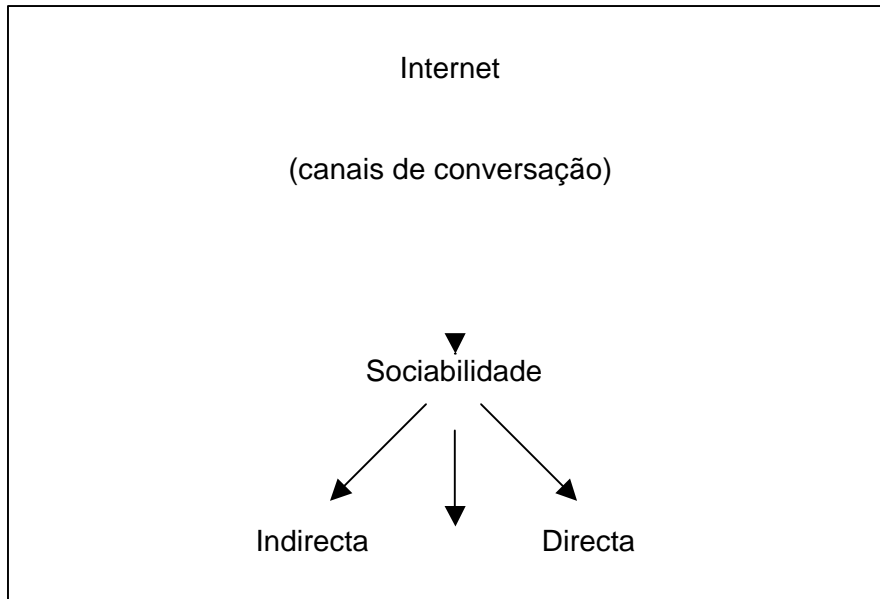
Mesmo que a dimensão virtual seduza e encante existem participantes dos canais de conversação que não se limitam apenas a interacção mediada por computador. Na linha deste raciocínio, por um lado os chats são um meio para interagir, trocar e comunicar com um conjunto de pessoas situadas em distintos pontos do planeta – uma forma de sociabilidade indirecta -, e por outro lado, uma possibilidade de um contacto mais directo, face a face com algumas dessa mesmas pessoas.

Um exemplo deste quadro pode ser um canal de conversação do denominado Internet Relay Chat (IRC)<sup>4</sup>. Com esta rede de comunicação - composta por uma variedade de canais -, é comum entre os utilizadores de um mesmo canal (por exemplo, nos canais regionais das redes IRC Brasil, como é o caso do #Belém, #São Paulo, #Salvador), manterem encontros regulares, denominados de *Encontro Galera IRC*. Esses encontros acontecem em espaços «reais» como restaurantes, pubs e discotecas. Cada pessoa está devidamente identificada com um crachá onde está escrito o seu nome – ou seja, aquele que é usado no chat (seja ele ficcional ou não). Este aspecto demonstra que, em algum

---

<sup>4</sup> O IRC é um espaço de conversação em tempo real, síncronico. O indivíduo pode enviar mensagens em tempo directo para uma ou mais pessoas.

momento, existe uma necessidade intrínseca a natureza do homem que é estar em contacto directo, físico com as pessoas.



Esses utilizadores revelam que a Internet não é um fim, mas também um meio para a sociabilidade indirecta e directa. A Rede das Redes não é apenas um espaço para informação ou conversação, é também uma forma de resgatar e ampliar o leque de contactos face a face, muitas vezes limitados, por diversos aspectos, quando se pensa num quotidiano que exige uma psiquiatrização alimentada pela resposta afirmativa as expectativas do Outro.

Concluindo, pensar no ciberespaço é mergulhar numa torrente de elementos com seus ruídos. Curiosamente, o sociólogo deve dialogar com essas paisagens, com seus limites e diferenças, com suas máscaras, decodificando suas mensagens e signos. Para isso é apenas necessário perceber as características que sobressaem essa outra forma de interacção social e de produção cultura.

## NOTAS

1. No que diz respeito a globalização, esta implica, entre outras coisas, a redução espacial e temporal das comunicações e a internacionalização de bens, serviços e pessoas com base no progresso tecnológico.
2. Uma transmutação de sentidos que se produz no diálogo interactivo entre homem-máquina-homem.
3. Canais como o IRC, ICQ e o Universo On-Line.
4. O IRC é um espaço de conversação em tempo real, sincrónico. O indivíduo pode enviar mensagens em tempo directo para uma ou mais pessoas.

## Bibliografia

- AUGÉ, Marc, (1994), *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade*, Venda Nova, Bertrand.
- BAUDRILLARD, Jean, (1993), *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Kairós.
- BAUDRILLARD, Jean, (1996), *O Crime Perfeito*, Lisboa, Relógio d'Água.
- BAUGÉ, Florence (1989), *O Triunfo das Desigualdades*, Lisboa, Caminho, Colecção Nosso Mundo.

- BERGER, Peter, & LUCKMANN, T, (1997), *La Construcción Social de la Realidad*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- CANEVACCI, Massimo, (1997), *A Cidade Polifônica: Ensaio sobre Antropologia da Comunicação Urbana*, 2ª ed, São Paulo, Studio Nobel.
- CARDOSO, Gustavo (1998), *Para uma Sociologia do Ciberespaço*, Oeiras, Celta Editora.
- CASTELLS, Manuel (1999), *La Era de la Información*, vol. 1, 2 e 3, Madrid, Alianza Editorial.
- COLLINS, H M, (1990), *Artificial Experts: Social Knowledge and Intelligent Machines*, Cambridge, Mit Press.
- FATHY, T A, (1991), *Telecity: information technology and its impact on city form*, New York, Praeger.
- FEATHER, J, (1994), *The Information Society: a study of continuity and change*, London, Library Association Publishing.
- FEATHERSTONE, M, (1997), *Undoing Culture – Globalization, Postmodernism and Identity*, London, Sage.
- GIDDENS, A, (1994), *Modernidade e Identidade Social*, Oeiras, Celta.
- HALL, S & GAY, P DU, (1996), *Questions of Cultural Identity*, London, Sage.
- JONES, Steven, (1997), *Virtual Culture: Identity & Communication in cibersociety*, London, Sage.
- JORDAN, T, (1999), *Cyberpower: The Culture and Politics of Ciberspace and the Internet*, London, Routledge.
- LEFEBVRE, H, (1996), *The Production of Space* (1974), Oxford, Blackwell.
- LEVY, Pierre, (1994), *A Inteligência Colectiva: Para uma Antropologia do Ciberespaço*, Lisboa, Instituto Piaget.
- LYON, David, (1992), *A Sociedade da Informação*, Oeiras, Celta.
- LYOTARD, Jean François, (1989), *A Condição Pós-Moderna*, Lisboa, Trajectos, Gradiva.
- MAFFESOLI, Michel, (1990), *El Tiempo de las Tribus*, Barcelona, Icaria.
- NEGROPONTE, Nicholas, (1995), *A Vida Digital*, São Paulo, Companhia das Letras.
- NIETZSCH, Friedrich, (1968), *Civilização e Decadência*, Porto, Inova.
- GOFFMAN, Erving, (1991), *Los Momentos y sus Hombres*, Barcelona, Paidós.
- RHEINGOLD, H, (1995), *The virtual community*, London, Minerva Paperback.
- SERRES, Michel, (1994), *Atlas*, Lisboa, Instituto Piaget.
- SILVANO, F, (1997), *Territórios de Identidade – representações do espaço em Guimarães, Vizela, Sta. Eulália*, Oeiras, Celta Editora.
- TOURAINE, Alain, (1994), *Crítica da Modernidade*, Lisboa, Instituto Piaget.
- VATTIMO, Gianni, (1996), *O Fim da Modernidade*, São Paulo, Martins Fontes.
- VERDU, Vicente, (1996), *El Planeta Americano*, Barcelona, Editorial Anagrama.
- WOOLEY, Benjamim, (1994), *El Universo Virtual*, Madrid, Acento Editorial.

## Documentos electrónicos

Anderson, Lev, 1993, Technology and Freedom, thesis submitted as a partial requirement for bachelor of Arts in Politics, Philosophy and Sociology,  
[http://www.eff.org/pub/net\\_culture/infotopia/technology\\_freedom.paper](http://www.eff.org/pub/net_culture/infotopia/technology_freedom.paper)

Beamish, Anne, 1995, Communities On-line: Community-based computer networks, submitted for the degree of Master in city planning  
<http://alberti.mit.arch/4.2.A/anneb/thesis/abstract.html>

Braun, Tony, 1994, Predicting the future: high technology and humanism,  
[http://www.eff.org/pub/Net\\_Culture/Misc/high\\_tech\\_and\\_humanism.paper](http://www.eff.org/pub/Net_Culture/Misc/high_tech_and_humanism.paper)

Coate, John, 1992, Cyberspace Innkeeping: Building Online Community,  
[http://www.eff.org/pub/net\\_culture/virtual\\_community/online\\_community.paper](http://www.eff.org/pub/net_culture/virtual_community/online_community.paper)

Epperson, Kraettli, 1994, Patterns of social behaviour in computer mediated communication: Sociology Honors Thesis,  
[http://www.eff.org/pub/net\\_culture/misc/web\\_social\\_behavior.paper](http://www.eff.org/pub/net_culture/misc/web_social_behavior.paper)

Lawley, Elisabeth Lane, 1994, The Sociology of Culture in Computer mediated Communication an initial exploration,  
<http://www.itcs.com/elawley/bourdieu.html>

Lyon, David, 1995, Cyberspace sociality and virtual selves: change and critique,  
<http://www.tees.ac.uk/tcs/socandvirt.html>

Uncapher, Willard, 1994, Community networks and the Internet,  
[http://www.eff.org/pub/net\\_culture/Virtual\\_community/community\\_networks.article](http://www.eff.org/pub/net_culture/Virtual_community/community_networks.article)

Young, Jeffrey, Textuality in cyberspace, mud's and written experience  
[http://www.eff.org/pub/net\\_culture/moo\\_mud\\_irc/textuality\\_in\\_cyberspace.artcl](http://www.eff.org/pub/net_culture/moo_mud_irc/textuality_in_cyberspace.artcl)