

As Teorias da Cibercultura

perspectivas, questões e autores

*CONSELHO EDITORIAL
DA COLEÇÃO CIBERCULTURA*

*Adriana Amaral
André Lemos
Alex Primo
Clóvis Barros Filho
Denize Araújo
Erick Felinto
Fernanda Bruno
Francisco Menezes
Juremir Machado da Silva
Luis Gomes
Paula Sibilía
Raquel Recuero
Simone Pereira de Sá
Vinicius Andrade Pereira*

**CIBER
CULTURA**

As Teorias da Cibercultura

Perspectivas, questões e autores

Francisco Rüdiger

Segunda edição



Editora Cultura

© Francisco Rudiger, 2011

Capa: *Letícia Lampert*

Projeto gráfico: *Daniel Ferreira da Silva*

Revisão gráfica: *Miriam Gress*

Revisão de texto: *Matheus Gazzola Tussi*

Editor: *Luis Gomes*

Bibliotecária responsável: Denise Mari de Andrade Souza CRB 10/960

R916t Rüdiger, Francisco

As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores /
Francisco Rüdiger. – Porto Alegre: 2ª edição, Sulina, 2013.
319 p. (Coleção Cibercultura)

ISBN: 978-85-205-0599-1

1. Cibercultura. 2. Sociologia do Conhecimento. 3. Tecnologia da
Comunicação. I. Título.

CDU: 007
316.77
CDD: 306.4

A grafia desta obra está atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 2009.

Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Meridional Ltda.

Av. Osvaldo Aranha, 440 cj. 101
Cep: 90035-190 Porto Alegre-RS
Tel: (51) 3311-4082
Fax: (51) 3264-4194
www.editorasulina.com.br
e-mail: sulina@editorasulina.com.br

{Maio/2013}

IMPRESSO NO BRASIL/PRINTED IN BRAZIL

Sumário

Introdução:

Preliminares ao relato da problemática teórica da cibercultura, 7

1. A cibercultura e a polêmica sobre a técnica na era das massas: populistas, conservadores e criticistas, 25

- 1.1 O populismo tecnófilo, 27
- 1.2 O conservadorismo midiático, 36
- 1.3 O cibercriticismo, 41

2. Fáusticos, prometeicos e neomarxistas: cartografia da consciência tecnológica na cibercultura, 51

- 2.1 Vozes do contraponto, 54
- 2.2 A crença na máquina: o pensamento tecnológico, 58
- 2.3 Feenberg, Kellner e o neomarxismo: visão de Athena?, 63

3. O Ocidente e a técnica: estágios reflexivos do pensamento tecnológico, 73

- 3.1 A técnica segundo os antigos, 75
- 3.2 A técnica segundo os modernos, 83
- 3.3 A época de ouro do prometeísmo, 89
- 3.4 A ascensão da visão fáustica, 97

4. O pensamento cibernético: das redes aos ciborgues, 105

- 4.1 De Norbert Wiener a Marshall McLuhan, 106
- 4.2 Donna Haraway: devir ciborgue?, 112
- 4.3 A vida em redes, 120

5. Cibercultura e era da informação: Manuel Castells e a sociedade em rede, 129

6. O espólio de Marx: crítica da economia política e cibercultura, 143

7. A síndrome de Cândido: a tecnoutopia liberal humanista de Pierre Lévy, 159

**8. O esquerdismo cibernético:
McKenzie Wark & Richard Barbrook, 171**

**9. A sagração da Internet:
cultura e tecnicismo em André Lemos, 181**

**10. O complexo de Schreber:
dromocracia e tecnoapocalipse em Kroker e Trivinho, 195**

**11. O movimento pós-humanista:
perspectivas de um extremismo tecnocrático, 207**

**12. A sucessão de Teilhard:
breve notícia sobre as ciberteodiceias, 221**

**13. A contestação antitecnocrática:
do humanismo crítico ao criticismo esclarecido, 229**

13.1 O humanismo conservador: Breton e Turkle, 233

13.2 O humanismo tecnológico: Jaron Lanier, 243

13.3 O humanismo radical: Jean-Marc Mandosio, 248

**14. Excurso sobre o realismo crítico:
o movimento tecnorrealista, 253**

**15. O criticismo radical:
cibercultura e vontade de poder, 263**

15.1 Criação histórica e tecnologia, 263

15.2 Tecnicismo e imaginação, 271

15.3 Cibercultura: estrutura, projeto e sentido, 277

Conclusão, 285

ANEXOS

I – Glossário, 297

II – Literatura de iniciação, 302

III – Visionários inventores, 305

Referências, 309

Introdução:
Preliminares ao relato da problemática
teórica da cibercultura

A cibercultura pode ser entendida como uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de força e rápida expansão, baseadas nas redes telemáticas, estão criando, em pouco tempo, não apenas um mundo próprio, mas, também, um campo de interrogação intelectual pujante, dividido em várias tendências de interpretação. O presente volume visa colocar ao alcance do leitor interessado um panorama desse campo, salientando a trajetória da reflexão sobre seu caráter e sentido, conforme essa reflexão tem sido apresentada por seus principais intérpretes.

Em meados dos anos 1990, a internet começou sua trajetória de popularização como plataforma de comunicação cotidiana. Mas tão relevante quanto sua apropriação ordinária, foi a exploração publicística e mercadológica que, dessa época em diante, de dentro e de fora do meio, a formatou para a sociedade. O aparecimento do que, daí então, foi passando a ser chamado de cibercultura por vários comunicadores e intelectuais tem a ver sobretudo com esta transformação dos novos aparatos de informação em recurso de uso ordinário por parte de pessoas e instituições. O fato não deve nos fazer esquecer, porém, que os computadores e a internet são já, eles mesmos, efeitos do que, estrito senso, se pode chamar de cibercultura.

Durante a segunda metade do século XX, a sociedade entrou num novo ciclo de desenvolvimento tecno-

lógico, baseado na expansão dos maquinismos informáticos de processamento de dados e desenvolvimento de redes de comunicação. O surgimento da expressão cibercultura situa-se nesse contexto e, aparentemente, deve sua criação à engenheira, informata e empresária norte-americana chamada Alice Hilton.

Fundadora do Instituto de Pesquisas Ciber Culturais (1964), Hilton foi, com efeito, pioneira ao usar a expressão com o sentido enfático, referindo-se com ela a uma exigência ética da nova era da automação e das máquinas inteligentes. A revolução que esta põe em marcha, inevitável, crê a autora, coloca à sociedade um desafio ético de escala universal. A humanidade está agora posta na situação de ter de escolher entre a educação emancipatória e o lazer criativos, de um lado, e a adaptação mecânica e a idiotia apática, de outro (Hilton, 1964, p. 143).

Signatária do Relatório da Trílice Revolução, apresentado ao presidente Lyndon Johnson, também em 1964, a autora sugere que o progresso da tecnologia dará origem a uma “cibernação” de proporções, com o tempo, planetárias, e que, nela, uma situação espiritualmente regressiva só será evitada com a promoção do que chamou de cibercultura. A revolução cibernética exige uma reestruturação dos programas e processos educacionais, porque só “os seres humanos que aprenderem a usar a máquina com sabedoria serão por ela liberados para alcançar a sua excelência” (p. 146).

Embora o termo não apareça, não é outra a perspectiva com que, mais ou menos na mesma época, se desenvolve a reflexão sobre os efeitos socioeconômicos da citada revolução em alguns países do bloco comunista. A prova está nas proposições de caráter ao mesmo tempo

analítico e programático, se não utópico, presentes em relatórios de trabalhos comissionados aparecidos por lá.

A sociedade na encruzilhada, redigido pelo tcheco Radovan Richta (1966), é um exemplo. Segundo o documento, o socialismo só avançaria em direção a uma forma superior de sociedade, a comunista, superando o sistema industrial e promovendo uma completa transformação das forças de produção, incluindo aí os recursos humanos, mediante o desenvolvimento das tecnologias de informação e a adoção cotidiana e refletida do pensamento cibernético.

Profético à época, ele postulou que “os próximos decênios [trariam uma] completa transformação do mundo e no modo de vida que o mundo criará para si mesmo: e para que esta transformação [fosse] mais rápida, [acreditava ele que] era preciso dar início à revolução científica e tecnológica” (Richta, [1966] 1972, p. 12)

Oferecendo um relato que, como o escrito pela americana, se caracteriza por ultrapassar o âmbito dos que lhe seguiram, ao menos até o início dos anos 1980, o texto explora os fatores antropológicos e aspectos culturais envolvidos na questão, preconizando que a educação, “antes mesmo que a impetuosa corrente da tecnologia material, revela-se a si mesma condição imprescindível da [nova forma de] vida [que se projeta com a informática]”. Afinal, a verdadeira tarefa do socialismo é abrir as portas para o desenvolvimento integral da espécie, “buscando variantes humanas para a sociedade tecnológica”, e, por isso, enquanto expressão do humanismo socialista:

A revolução científica e tecnológica deve vir a ser a maior revolução cultural da história, porque ela transferirá a cultura, que até agora teve tendência para ficar à margem, para o centro da própria vida (p. 152; cf. Barbrook, 2009).

Depois dessa primeira onda, Thomas Helvey re-empregou o termo com o sentido de subdisciplina encarregada de estudar “as configurações sociais, desde o ponto de vista [disciplinar] da cibernética”. Para ele, a cibercultura, ramo desta, “visa, em essência, definir e identificar os vários canais de interação e sua densidade informacional em relação aos efeitos de feedback e às integrações cibernéticas resultantes da conduta social humana” (1971, p. 149).

Entrando na era da internet, as definições começaram a se afinar e a dar origem a teorizações mais abrangentes. Segundo Arturo Escobar, refere-se o termo “a um amplo processo de construção sociocultural [da realidade] posto em marcha no rastro das novas tecnologias”, à tecnossocialidade formada em um “ambiente indelevelmente estruturado por novas formas de ciência e de tecnologia” (2000, p. 57). Pierre Lévy foi mais direto e objetivo, definindo a cibercultura como “o 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” (Lévy, 1999, p. 17).

Para nós, o ciberespaço mesmo, porém, é já um efeito da cibercultura, porque, falando estrito senso e com atitude reflexiva, esta, a cibercultura, pode ser entendida como o cultivo do mundo, nós incluídos, em termos cibernéticos. Cibercultura, rigorosamente falando, seria a exploração do pensamento cibernético e de suas circunstâncias, de acordo com um projeto que se vai criando historicamente, mas que, como tal, vai incorporando inúmeras ordens de outros fatores, levando sua ideia central, a de cultivo, a perder a sua conexão originária com aquele pensamento e seus desenvolvimentos especializados, a projetar-se de um modo cada vez mais cotidiano e pro-

fano, em que só de forma muito mediada, estranha para o seu sujeito, está em jogo a cibernética.

Tomando em conta esse fato, fica mais fácil entender por que o estatuto epistêmico da expressão em foco é predominantemente descritivo e, em termos correntes, a palavra ainda constitui, no máximo, um tipo ideal de senso comum. Cibercultura é a expressão que serve à consciência mais ilustrada para designar o conjunto dos fenômenos cotidianos agenciado ou promovido com o progresso das telemáticas e seus maquinismos. Afinando o conceito um pouco mais, poderia bem ser definida como a formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação.

Nessa condição, o fenômeno seria explicado historicamente pela convergência do pensamento cibernético e da informática da comunicação, que aquele pensar agenciou intelectualmente, com os esquemas de uma cultura popular que se articulam desde bom tempo de acordo com o que foi chamado de indústria cultural por Theodor Adorno. Quando o progresso tecnológico e a expansão do capital confluem no sentido da exploração do campo da informática de comunicações, e, por essa via, os aparatos digitais interativos se convertem em bens de consumo de massas, estão configuradas as bases para a expansão de uma cibercultura, da colonização do ciberespaço pelos esquemas e práticas de uma indústria cultural que, desde quase um século, vinha se convertendo em princípio sistêmico de formação do nosso mundo social e histórico.

Norbert Wiener propusera ao término da II Guerra Mundial o investimento moral e intelectual do Ocidente em uma nova ciência ou forma de pensamento tecnológi-

co, o cibernético, segundo o qual nossos principais problemas sociais e conflitos políticos poderiam ser resolvidos tecnicamente, mediante a sublimação funcional do ser humano em automatismos maquinísticos. A proposta vingou com o apoio crescente que lhe deu não apenas a pesquisa tecnológica de vanguarda, mas também os interesses políticos e econômicos preocupados em como explorar e controlar as condições de vida coletiva numa economia de mercado em curso de massificação.

A cibercultura corresponde ao estágio em que essa convergência sai do âmbito do conhecimento especializado e, passando a ser operacionalizada pela base, graças à transformação dos computadores em equipamentos domésticos e, agora, portáteis, se converte em plataforma ou fenômeno de costumes democrático, na linha de fuga sistêmica e de expressão molecular da sociedade capitalista.

Desde o século XVII, convertera-se a técnica, informada pelas ciências, em poderosa força de intervenção material, que afeta cada vez mais nosso modo de ser, a vida cultural e as formas de sociabilidade, conforme dá prova agora a própria cibercultura. A cibercultura, com efeito, expressa e, às vezes, articula para o homem comum as circunstâncias históricas mais abrangentes que vão surgindo em seu mundo com a progressiva informatização da era maquinística surgida naquela época.

As transformações provocadas pela tecnociência moderna acabaram, com o tempo, extrapolando o registro das atividades produtivas e, assim, começaram a influir na existência cotidiana. Agora, passa nosso mundo por um processo cada vez menos silencioso de metamorfose, conduzida tecnologicamente, cujos efeitos, embora se projetando de maneira longínqua, quando não são objeto dos noticiários, já se antecipam em todo tipo de obras de

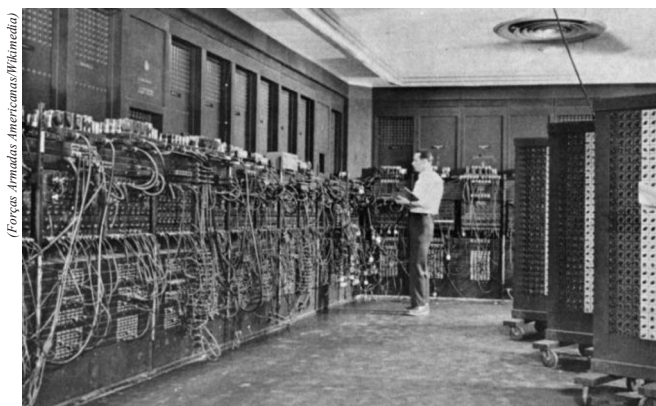
ficção e em muitos fenômenos de costumes, despertando diversas formas de preocupação em todos aqueles que nutrem alguma curiosidade pela fortuna de nossa civilização.

A palavra cibercultura emerge nesse contexto para dar conta dos fenômenos que nascem à volta das novíssimas tecnologias de comunicação, da chamada informática de comunicação ou mídia digital interativa. A comunicação humana, recordemos, é sempre interativa, mas caem os termos desta última quando ela deixa de ser imediata e passa a depender de outros meios que não a linguagem, quando, vendo por outro ângulo, se desenvolvem os meios materiais de comunicação.

A comunicação, neste âmbito, o dos impressos, mas também o dos primeiros meios audiovisuais, segue interativa, em sentido ao mesmo tempo simples e genérico. De um lado, o processo é simples, porque esses meios oferecem pouca ou nenhuma possibilidade de seu reagenciamento sistêmico direto e imediato pelo próprio meio. De outro, é genérico, porque, não obstante as mudanças, esses meios são veículos de estruturas simbólicas e, portanto, estão inseridos no processo de comunicação social mais abrangente. O problema, se havia, não era, como alguns ainda supõem, a recepção mecânica, mas a interação passiva e o fluxo de mão única das mensagens, se tomarmos em consideração a perspectiva aberta com o desenvolvimento das redes de mídia digital.

Na nova mídia digital, a comunicação, com efeito, é interativa em sentido simultaneamente específico e ampliado: ampliado, por um lado, porque permite a interação humana ativa e em mão dupla com os próprios meios e equipamento que a viabilizam; específico, de outro, porque essa circunstância permite ainda a interação social ativa e em mão dupla entre os seres humanos, ao ense-

jar o aparecimento de redes sociotécnicas participativas que transcendem a sua pura e simples interligação social, como ocorria na esfera da velha mídia. As redes sociais, portais e blogs, os videojogos, chats e sites de todo tipo, os sistemas de troca de mensagens e o comércio eletrônico, o cinema, rádio, música e televisão interativos via internet são, realmente, apenas algumas das expressões que surgem nesse âmbito e estão ajudando a estruturar praticamente a cibercultura.



(Forças Armadas Americanas/Wikimedia)

Enac, o primeiro computador eletrônico, começou a operar em 1946.

Conforme sugerido, o epicentro de todo esse movimento, não por acaso, é o computador pessoal ligado às redes informáticas através dos mais variados equipamentos as quais não vão parar tão cedo de se desenvolver. O maquinismo se converteu nos últimos tempos em eletrodoméstico ou série de aparelhos portáteis que, mais e mais, coordenam, medeiam e agenciam não só as atividades da casa, mas movimentam as ligações do sujeito com nossa civilização planetária. Os negócios, comunicações, pesquisas, lazeres e atividades profissionais, para não falar das relações de poder e dos laços de afetividade, passam agora todos

por ele e, assim, formam uma rede de trocas e ações cujo sentido dominante, todavia, não é técnico, mas de ordem social, espiritual e histórica.

Quando se leva em conta que as figuras do computador, do homem-máquina e de uma linguagem matemática capaz de, por meio de um equipamento, permitir a comunicação universal entre aqueles outros remontam ao século XVII, veremos que fica, com efeito, difícil sustentar tanto o reducionismo tecnológico na explicação quanto a novidade radical da cibercultura. Os fenômenos formadores da categoria articulam elementos provenientes de vários estratos históricos, em que intervêm projetos políticos, interesses econômicos, doutrinas militares e pesquisa científica, mas, também, os profetismos religioso e secular, as utopias sociais, a sensibilidade estética e, mais genericamente, a nossa capacidade de imaginação, veiculada pela literatura e pelas artes mas, sobretudo, pelas práticas da indústria cultural.

Como relata um dos bons historiadores do fenômeno, a internet, seu principal eixo tecnológico, é algo aberto e inovador, não porque essas características lhe sejam inerentes como tecnologia, mas porque “as circunstâncias históricas permitiram que ela fosse apropriada narrativamente de forma aberta, porque as histórias que nos permitem lhe dar com sentido a representaram como algo aberto, moldando o modo como ela tem sido recebida e desenvolvida [socialmente]” (Streeter, 2011, p. 169).

Alguns marcos da história da engenharia eletrônica e da informática no século XX

- 1946 Eniac, primeiro computador eletrônico, começa a operar, nos Estados Unidos.
- 1947 A Bell Company começa a substituição das válvulas elétrica pelos transistores.
- 1950 Alan Turing lança os princípios filosóficos da inteligência artificial.
- 1953/1957 Desenvolvimento das redes de transmissão de dados entre computadores.
- 1964 Começa a era dos microcomputadores, para uso profissional no trabalho.
- 1969 Início da Arpanet, primeira rede de comunicação por meio de computadores.
- 1970 A Intel introduz os primeiros circuitos integrados (chips).
- 1974 Começa a era dos PCs (computadores pessoais), com o Altair 8080.
- 1975 Bill Gates e Paul Allen começam a criar programas para computadores pessoais.
- 1976 Steve Jobs e Steve Wosniak, visando ao mercado não corporativo, criam a Apple.
- 1981 O IBM PC começa a era da computação pessoal profissional.
- 1982 Início da internet, protocolo de ligação entre as redes de computadores.
- 1984 Lançamento da ideia do computador como bem de consumo para uso doméstico, com o Apple Macintosh.
- 1991/1992 Tim Berners-Lee coordena a criação da world wide web, ambiente para compartilhamento de documentos multimídia via internet.

Desde o ponto de vista reflexivo, Mark Dery foi apenas um dos primeiros a, relativamente à cibercultura, notar que o fenômeno tem a ver menos com a tecnologia do que com as histórias com que envolvemos seus meios e com os processos que, motivando-lhes a narração, colaboram em sua formatação para a sociedade (1996, p. 15). A exploração e o cultivo do ciberespaço, foi visto logo, não são puro e simples efeito da pesquisa tecnológica de novos meios de expressão e comunicação. Como indica a obra de Ted Nelson (*Computer Lib/Dream Machines*, 1974), o processo também tem a ver com nossa crença metafísica num espaço mental dentro do indivíduo, as fantasias medievais de transcendência da existência puramente carnal e os retratos estéticos e ficcionais do ciberespaço, para não falar do termo mesmo, elaborado pioneiramente pelo livro *Neuromancer* (1984), de William Gibson, pelo filme *Tron* (1982), de Steven Lisberger, e pelo álbum *Cumputer world* (1981), do conjunto alemão Kraftwerk.

Do ponto de vista mais imediato, os fundamentos do fenômeno podem ser ligados, porém, à criação de um sistema de comunicação por meio de computadores, que os técnicos em informática criaram para o conjunto de universidades vinculado à Secretaria de Defesa do governo dos Estados Unidos. A internet, observamos, já teve sua história contada muitas vezes e bem, de modo que podemos ser breves a respeito (cf. Levinson, 1997; Abatte, 1999; Winston, 1998; Hafner & Lyon, 1998; Wise, 2000; Johnson, 2001). Como dito, começou como projeto estratégico de defesa contra ataques aos sistemas de comunicação do país, em 1969. Os Estados Unidos viviam, então, o período da Guerra Fria e, temerosos de um ataque soviético, encomendaram a algumas universidades o desenvolvimento de uma rede capaz de, mesmo em condições de guerra, permitir não apenas manter a ligação entre seus computadores, como já ocorria, mas a ensejar troca de mensagens em tempo real pelas autoridades.

Ainda que fosse portadora de outros projetos, mais ambiciosos, a rede associou-se, nos primeiros tempos, às finalidades de compartilhamento de informações e interação dos membros da comunidade científica e tecnológica (informática) e inspirou o surgimento de outras, que se criaram à sua semelhança. A internet nasceu com sua paulatina ligação, a partir de 1983, mas se conservou modesta e quase invisível durante vários anos, até o momento em que a pesquisa e exploração de seus recursos passaram a ensejar a fundação de pequenas comunidades de aficionados e usuários numa dimensão mais abrangente, como foi o caso paradigmático da rede Well, lançada em 1985 por Stewart Brand (cf. Turner, 2006).

A Well foi uma comunidade virtual criada por ex-hippies e simpatizantes da contracultura do período an-

terior, junto com a tribo informática entusiasmada com o aparecimento da microinformática e dos computadores pessoais na primeira metade dos anos 1980. Durante essa época, houve, com efeito, a primeira onda, pequena, de popularização desses equipamentos, embalada ainda pelo aparecimento dos primeiros serviços públicos e privados de tele e videotexto. Inventados em meados dos anos 1940, os computadores, primeiro valvulados, depois eletrônicos, eram até então máquinas de emprego nas empresas e burocracias públicas, que só raramente interessavam a um público mais abrangente.

Steve Jobs e Steve Wozniak (Apple) romperam com esse conceito no final dos anos 1970, ao decidirem abandonar o amadorismo doméstico que caracterizara os primeiros experimentos com microcomputação. Para eles, chegava a hora de converter o computador em aparelho de uso doméstico comercial. Com isso, surgiu um novo ciclo que, apoiado nas redes existentes, criou as bases materiais para o aparecimento de comunidades virtuais ou processos de comunicação mediados pelos computadores, logo encampados, também, por empresas privadas, como a CompuServe (1980/1982) e a AOL (1985/1989).

A internet aberta a todos só surgiu mais tarde, porém, quando uma série de invenções permitiu a superação dos problemas técnicos da variedade de conexões e do caráter especializado dos ambientes virtuais disponíveis, fazendo nascer uma rede realmente mundial de computadores. Vanevar Bush concebera ainda em 1945 a ideia de um computador capaz de permitir aos usuários processarem informações e criarem arquivos pessoais individualizados. Nos anos 1980, Ted Nelson começou a pesquisar e desenvolver a ideia, explorando o conceito de hipertexto e outras noções que “tiveram profundo impacto nos pe-

quenos mas energéticos círculos dos envolvidos ou que, nas décadas seguintes, se envolveram com o negócio da computação” (Streeter, 2001, p. 56). O mouse e as superfícies amigáveis se desenvolveram no mesmo período, a reboque das pesquisas pioneiras feitas um pouco antes por Douglas Engelbart.

Em 1990, Tim Berners-Lee e seus colegas começaram a desenvolver a criação de um programa para interligar mundialmente todos os computadores, a *world wide web* (www). Depois do Mosaic (1993), Marc Anderssen lança, no ano seguinte, o Netscape, o primeiro navegador comercial da rede, em pouco tempo suplantado pelo concorrente do ambiente Windows, concebido pela Microsoft, de Bill Gates. O ano de 1994 pode, por isso, ser tomado como o de nascimento da internet, tal como o público a conhece atualmente. Em 1991, notemos, havia 376 mil sites. Quatro anos mais tarde, eles pularam para 4.852 milhões e, em 2000, chegariam a 72.398 milhões. A verdadeira explosão informática que desde então se propaga tornou-se passível de algum monitoramento e uso com o surgimento, nessa época, do motor de busca e portal de serviço Google (1998) (cf. Cassin, 2008).

Nos primeiros anos, as empresas e instituições foram as principais protagonistas deste processo de ocupação do ciberespaço, como passou a ser chamado o novo campo de comunicação na sociedade. A AOL (American on-line), provedor de serviços e portal de internet, e a Amazon (1994/1995), loja virtual de departamentos, marcaram o período, embora não se deva esquecer ainda da revista Wired, fundada em 1993.

Depois de 2000, contudo, apareceu uma nova tendência, caracterizada pelo que passou a ser chamado de “redes sociais”, plataformas de comunicação que as

peças sem conhecimento especializado se habilitam a operar mais ativamente com seus equipamentos e em que passam a interagir individual e colaborativamente umas com as outras, tais como o Facebook (2004) e o YouTube (2005), ou o Orkut (2004) e o Twitter (2006) ou, ainda, a Wikipedia (cf. Bruns, 2008; Baim, 2010; Burgess & Green, 2009; Snickars & Vonderau, 2009; Foglia, 2008). Ainda não se popularizaram as empresas e redes que pretendem projetar, mais que o eu, nossa própria vida no plano dos mundos virtuais, conforme pretende o *Second Life* (2003) (cf. Guest, 2007).

Nosso objetivo nos capítulos seguintes é revisar e comentar a reflexão teórica que tem surgido em acompanhamento a esse processo, partindo da premissa de que ele, conforme resumido acima, será sempre compreendido de maneira limitada, se não levar em conta, como dito, os elementos históricos e culturais mais abrangentes que ali intervieram, a partir das circunstâncias objetivas e utópicas, de cunho político, militar, literário, religioso, artístico e metafísico, criadas no curso da era moderna, começando pelo século XVII.

As circunstâncias de nossos tempo, conviria observar, são, cada vez mais e via a cibercultura, prisio-neiras de uma atividade metafísica fundada maquinisticamente, que não apenas embebe a práxis histórica, mas, sublinhamos, se duplica dialeticamente em manifestos doutrinários e reflexões teóricas. O objetivo do que segue é entender e sistematizar esse último momento, revelar ao leitor como o movimento de formação da cibercultura se articula reflexivamente no plano do pensamento teórico contemporâneo.

Apresentar um roteiro para o estudo das teorias da cibercultura sem tocar em seu contexto histórico e na

maneira como elas encarnam nos mais variados campos da atividade humana, conforme se pretende aqui, é, sem dúvida, a principal limitação de nosso relato, como seria, também, o inverso, no caso de fazermos o relato de como a cibercultura se encaixa em cada um desses campos, sem dar conta de suas articulações intelectuais. O recomendável, se não o certo, seria fazer essas conexões, mutuamente dependentes, embora extremamente custosas de se obter, para abrir bem as portas do devido entendimento de sua história como tendência de pensamento.

Afinal, o pensamento, que não é nada mental, no sentido de ser algo interno à “cabeça” do indivíduo, não pode ser entendido como sendo só reflexão, meramente as formulações teóricas de uma atividade discursiva: ele precisa ser examinado ainda nas formas pelas quais é acionado ou se faz presente em outros tipos de práticas, como defendeu com especial energia Michel Foucault.

A filosofia é uma atividade que articula reflexivamente ideias sempre oriundas da vida social e que, uma vez repensadas, rebatem sobre o curso dessa vida através das mais variadas mediações. A conduta ou ação humanas são sempre encarnações de um ou mais pensamentos, mas jamais totalmente, porque, convergindo com a imaginação, o pensar inclui uma criatividade própria, que reverbera sobre aquelas e, dentro de condições determinadas, incita-nos a ir além, a pôr as mãos nas rodas do processo social e histórico.

Consciente desse problema, o texto, contudo, assim se apresenta, com a justificativa de que, assumindo-o de forma consciente, pelo menos logra escapar da fantasia abusiva que seria tentar, em poucas páginas, apontar em um esquema a miríade de relações que atravessa o campo da cibercultura desde sua incubação, no come-

ço dos anos 1980. A concentração do relato no plano fluído e rarefeito da história das ideias, das articulações filosóficas desse processo, procura estar de acordo com o nosso objetivo aqui, que é o de fornecer um recurso propedêutico à feitura de estudos específicos, mas criticamente orientados, na supracitada direção.

A cibercultura, no singular, é, epistemicamente, uma figura típico-ideal abstrata, que nasce da síntese reflexiva e, assim, sempre parcial, de múltiplas práticas, mas nem por isso deixa de ter propriedade intelectual como categoria do pensamento teórico de nosso tempo, seja para os que se interessam por aquelas práticas, seja para os que, eventualmente de forma desconexa, se interessam pelo curso daquele último. Os materiais reunidos em nosso volume, por isso, se limitam às teorizações de ordem mais geral a respeito do assunto.

As reflexões mais específicas sobre os vários campos em que se desdobra a cibercultura foram descartadas. As comunidades virtuais, as redes sociais, o ciberfeminismo ou o ciberpunk não são menos teorizáveis do que o eu on-line, o corpo ciborgue e o web jornalismo. As problemáticas, todavia, transcendem o escopo do texto, de cujos esclarecimentos inclusive poderíamos dizer que elas, lógica e hermeneuticamente, dependem, se é para dispormos das sínteses indicadas acima numa chave de reconstrução sistemática.

Deseja-se com o texto, sobretudo, sumariar esquematicamente os elementos considerados essenciais para desenvolver uma apreensão do movimento reflexivo da cibercultura em seu aspecto genérico abrangente. A exposição é didática na forma e pretende ser ampla na matéria, que se estende desde as origens desse processo intelectual até seus últimos desdobramentos. Acredita-se que, folheando este

livro, poderá o leitor interessado, especialmente o preocupado com as chamadas novas tecnologias de comunicação, encontrar um roteiro histórico e conceitual para situar suas próprias dúvidas e, eventualmente, vir a desenvolver suas próprias reflexões sobre as teorias da cibercultura.

Embora de caráter introdutório, o trabalho lançado nestas páginas elabora uma proposta de reflexão teórica sobre o assunto, relacionando-o com os problemas discutidos pela teoria social e pela filosofia da técnica contemporâneas. A reconstrução das perspectivas teóricas de conceituação e entendimento da cibercultura segue um viés histórico e sistemático porque, por meio dele, julgamos possível não apenas pensar criticamente as formulações acerca da estrutura e sentido desse fenômeno, mas asseverar uma chave de leitura mais apropriada à continuidade de sua investigação.