



Cibercultura e design digital

Cyberculture and digital design

Resumo

Buscamos neste artigo explicar de maneira dialética principais conceitos e teorias relacionadas a cibercultura. Apresentamos uma revisão teórica feita a partir de autores desta área.

Palavras Chave: cibercultura; design; digital e ciberespaço.

Abstract

This article aims to explain in a dialectic way a key concepts and theories related to cyberculture. We present a theoretical review authors made from this area.

Keywords: *cyberculture; design; digital and cyberspace.*

Um estudo que nos pode ser relevante quando se estuda design digital, é a cibercultura, com este estudo é possível mapear necessidades materiais e intelectuais que podem contribuir para a realização de um projeto de interfaces digitais. Com base neste pensamento será apresentado neste artigo uma revisão teórica de acordo com autores desta área, explanando conceitos e abordagens. O método a ser utilizado neste artigo será o dialético, onde as ideias dos autores serão agrupadas e revistas por meio da autora.

Como resultado de apropriação social do desenvolvimento da internet, a cibercultura se origina do surgimento do ciberespaço que, segundo Lévy (1999, p. 17), é o meio de comunicação que se dá através da interconexão mundial dos microcomputadores. Apresentamos também a significação da cibercultura que, “especifica 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). Ou seja, a cibercultura está relacionada ao uso social deste ciberespaço. Quanto mais a cibercultura se amplia, menos se torna totalizável (LÉVY, 1999, p. 111).

Outra característica apontada por Lévy está relacionada à ausência de um centro específico: “o universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz” (LÉVY, 1999, p. 111), ou seja, este universal não possui apenas um conteúdo particular: é uma fusão de diversos pontos e cargas semânticas de cada entidade relacionada. O processo de interconexão carrega consigo, segundo Lévy (1999, p. 111), “imensas repercussões” em atividades culturais, políticas e econômicas, mudando condições da vida em sociedade, transformando-as em um universo indeterminado que tende a se manter em mutação. Cada novo nó que surge na rede das redes gera novas informações, imprevisíveis e que acabam reorganizando parte da conectividade global. Lévy afirma (1999, p. 111) que o ciberespaço pode ser considerado o sistema do caos, pois se constrói em sistemas de sistemas, está em constante mudança, revigorando-se, transformando-se e criando assim um verdadeiro labirinto. Esse sistema de desordem, universalidade sem um sentido central, este labirinto, é o que Lévy chama de “universalidade sem totalidade” o qual se constitui “a essência paradoxal da cibercultura” (LÉVY, 1999, p. 111).

Tratando da universalidade no plano técnico podemos ver algumas implicações sociais e culturais do digital, que segundo Lévy (1999, p. 112) se diferenciam e se aprofundam a cada nova interface que surge neste contexto, a cada aumento de capacidade ou potência, ou ainda em cada nova ramificação que trazem novos conjuntos de técnicas. Uma invariante paradoxal dentro desta variedade móvel é a velocidade da evolução. Todos os dias são inseridas novas técnicas e novos nós dentro da rede em uma velocidade grande de inserção de informação. Uma outra característica deste universo é a constante virtualização da informação e comunicação. Cada vez mais podemos nos informar através da rede, sem precisar de outros meios como televisão, rádio e jornal para isto. Lévy (1999, p. 112) exemplifica que o ciberespaço funciona como a natureza e alguns sistemas ecológicos: “a longo prazo, um determinado “nicho” não pode acolher um número muito grande de espécies concorrentes” (LÉVY, 1999, p. 112). Sendo assim, mesmo que existam diversas variedades inicialmente, elas acabam desaparecendo em proveito de algumas outras formas dominantes.

O digital se torna cada vez mais forte em termos de comunicação, colaboração e informação. Sendo assim, este se torna um suporte privilegiado, pois abrange este todo e esta tendência à universalização se torna um marco na história da informática. Os usuários deste sistema podem se conectar com qualquer outro computador no mundo. Acabam, pela comunicação mediada por computador, estabelecendo padrões e regras para o uso desta. Estes usuários têm

a capacidade de demonstrar para empresas quando um sistema é incompatível e o quanto isso precisa ser modificado. Pode se dizer que uma inovação tecnológica é vencedora quando ela consegue criar um sistema que se estabelece fortemente no restante do ambiente tecnológico. Estes elementos do ciberespaço tendem a continuar progredindo cada vez mais “rumo à integração, a interconexão, ao estabelecimento de sistemas cada vez mais interdependentes, universais e *transparentes*” (LÉVY, 1999, p. 113). Conforme o autor, o desenvolvimento do digital é universalizante não apenas em si mesmo, mas também em outros aspectos e fenômenos tecno-sociais que tendem nessa mesma estrutura de integração mundial como, por exemplo, finanças, comércio, pesquisa científica, mídias, produção industrial e transportes, entre outros. Todos estes traços da cibercultura nos mostram que este sistema é feito para atender as necessidades dos usuários de acordo com os projetos de seus criadores.

Neste universo do ciberespaço, segundo Lévy (1999, p. 118), atualmente quase nenhuma mensagem fica desconexa, sempre haverá links para assuntos ligados e sempre haverá pessoas interessadas naquele assunto, seja ele qual for. Virtualmente, as mensagens encontram-se mergulhadas em um grande banho universal fervilhante de informações, incluindo até mesmo as próprias pessoas, do qual o ciberespaço surge como o coração de tudo isto (LÉVY, 1999, p. 118). A interconexão generalizada, um dos principais fatores do crescimento da internet, emerge como uma forma nova de universal, uma forma diferente da escrita estática que também é universal. Neste contexto, ela não produz um fechamento semântico: este universal “não totaliza mais pelo sentido, ele conecta pelo contato, pela interação geral” (LÉVY, 1999, p. 119). Com os computadores, e as redes, as pessoas podem entrar em contato com o mundo inteiro. Este universal pode se realizar pela imersão. Todos nós estamos sendo constantemente banhados por esse dilúvio de comunicação sem ser possível um fechamento semântico ou uma totalização. Quanto mais universal menos totalizável.

Em tempos atuais a cibercultura está inserida em um contexto onde ela está para nos ajudar e também integrar as pessoas ao redor do mundo. Porém em 1948 a teoria da cibernética estava em voga. Esta teoria está ligada a primeira fase da internet, e tinha como base “noções de realimentação, informação, programação, regulação, controle e sistemas complexos” (LEMOS, 2007, p. 102). Esta teoria, segundo André Lemos (2007, p. 102) falava que os computadores/máquinas iriam dominar os seres humanos, imitar o cérebro e criar uma simulação dos seres vivos, era a máquina em oposição ao ser humano. Aos poucos a noção de cibernética vai se distanciando da informática, sendo a cibernética uma forma de reflexão dos usos das ferramentas de comunicação, enquanto a informática será uma forma de manipulação ou automação da informação.

Com o tempo, o termo ciberespaço, parte fundamental da cibercultura, vai se tornando parte do cotidiano nas discussões sobre Tecnologias da Informação (TI). Segundo Lemos (2007, p. 127) o ciberespaço tinha como idéia principal o conjunto de redes de telecomunicações interligadas por uma rede participantes de um processo digital de circulação de informação, abrangendo não só a internet como o telefone, sendo este o lugar onde nos encontramos enquanto falamos ao telefone. Durante o século XXI, estamos passando e continuaremos a passar por diversas transformações no que se difere ao ciberespaço, são estas um “processo de negociação, distorção, apropriação a partir da nova dimensão espaço-temporal de comunicação e informação planetárias” (LEMOS, 2007, p. 127).

Este termo “ciberespaço” foi inventado em 1984, pelo escritor *cyberpunk* de ficção científica William Gibson em seu livro *Neuromancer* (LEMOS, 2007, p. 127). Ele afirma que o

ciberespaço é um espaço não-físico ou territorial onde circulam diversas informações através de um conjunto de redes de computadores. Dizia Gibson que o ciberespaço é uma “alucinação consensual”. Ela fazia uma caricatura do real, o que se passa no nosso cotidiano, dizendo que a “matrix” é a mãe da civilização pós industrial onde todos os ciberciberspaços irão penetrar, esta será povoada por mais diversas pessoas que formam tribos, “onde os ‘cowboys’ do ciberespaço circulam em busca de informações” (LEMOS, 2007, p. 127).

O ciberespaço pode ser compreendido através de dois vieses, a rede mundial de computadores ou algum lugar onde entramos através de uma realidade virtual. Segundo Lemos, estas duas noções estão aos poucos se fundindo, se interligando, pois ao mesmo tempo em que a rede vão continuar interligadas entre si, também será possível através dos computadores viver/experimentar uma realidade virtual através de mundos virtuais em três dimensões. Sendo assim tornando o ciberespaço uma parte vital da cibercultura, ele não está desconectado da realidade, funciona como um complexificador do real, aumenta a realidade criando um espaço físico em uma camada eletrônica, tudo isto devido à criação de ambientes realísticos em três dimensões. “No lugar de um espaço fechado, desligado do mundo real, o ciberespaço colabora para a criação de uma *realidade aumentada*” (LEMOS, 2007, p. 128).

O ciberespaço segundo Lemos (2007, p. 128) é um espaço imaginário, um não-lugar, sendo assim um lugar onde devemos “repensar a significação sensorial de nossa civilização baseada em informações digitais, coletivas e imediatas” (LEMOS, 2007, p. 128). É ainda um lugar mágico, um universo de pura informação que se caracteriza pela onipresença, está o tempo todo em toda a parte, e se forma pelo espaço não-físico junto com o tempo real. Estes conceitos já nos mostram o homem unido a máquina, utilizando as tecnologias para todos, em favor da informação conectada, informações que percorrem o mundo e chegam a todos. O ciberespaço atualmente pode ser visto como um “potencializador das dimensões lúdicas, eróticas, hedonistas e espirituais na cultura contemporânea” ainda afirma que “com o advento da cibercultura, a cultura contemporânea se coloca perante uma verdadeira ‘info-gnose’, um rito de passagem em direção à desmaterialização da sociedade pós-industrial” (LEMOS, 2007, p. 131).

Com este artigo acredita-se que foi possível apresentar resumidamente ideias e conceitos de alguns dos principais teóricos desta área. Este artigo buscou apresentar noções e conceitos sobre o universo do ciberespaço e principalmente sobre a cibercultura. A explanação sobre estas teorias nos traz uma base que pode ser aprofundada dependendo da necessidade de cada de projeto.

Referências

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3ªed. – Porto Alegre: Sulina, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura** - São Paulo: Editora 34, 1999.