

Realidade versus virtualidade na cibercultura: leituras e cenários

Thiago André Gonçalves Almeida¹
Gustavo Souza Santos²

Resumo: A proposta deste artigo é discutir realidade e virtualidade no ideário da cibercultura em interface aos cenários da pós-modernidade. Por meio de um tráfego entre teóricos e reflexões o trabalho procurou traçar um roteiro epistemológico que contemple os fundamentos dos cenários da cibercultura para a formação identitária do sujeito pós-moderno na quotidianidade on-line e off-line.

52

Palavras-chave: Cibercultura. Virtualidade. Pós-modernidade.

Abstract: The proposal of this paper is discuss reality and virtuality in cyberculture ideary under postmodern scenarios. Through a path of theorists and reflections this work aimed to establish an epistemological route contemplating scenarios from cyberculture for the postmodern subject identity formation at the online and offline quotidianity.

Keywords: Cyberculte. Virtuality. Postmodernity.

¹ Acadêmico do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda das Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros (FIPMoc).

² Docente das Faculdades Integradas Pitágoras de Montes Claros (FIPMoc). Mestre em Geografia (PPGEO/Unimontes).

Introdução

Para a elaboração de um pensamento complexo e assaz orgânico, virtualidade e realidade ambientam o deleite discursivo do visível e do invisível no tocante a uma reflexão metafísica e ampliada da cibercultura na contemporaneidade. Real e virtual travam um embate no imaginário social aditivado e fertilizado por dispositivos, sistemas, códigos, tecnologias e experiências de informação e comunicação.

A contemporaneidade contempla mudanças socioculturais, políticas, econômicas e conjeturais diversas entranhadas pela modernidade e com destaque, pela pós-modernidade onde imperam hiper-realidades e a liquidez de cenários. Identidade, alteridade e devires encontram combinações, ressonâncias, dissonâncias e recombinações em um plano marcado de alterações e expandido com novas formas de expressão e sociabilidade.

A proposta deste artigo é discutir realidade e virtualidade no ideário da cibercultura em interface aos cenários da pós-modernidade. Por meio de um tráfego entre teóricos e reflexões, o trabalho procurou traçar um roteiro epistemológico que contemple os fundamentos dos cenários da cibercultura para a formação identitária do sujeito pós-moderno na quotidianidade on-line e off-line.

Desenvolvimento

Realidade *versus* virtualidade

Weissberg (2011) narra a presença de quimeras modernas: ícones de menu de computadores regulando funções, *mouse* que manipula objetos imateriais através de seu próprio deslocamento material e outras narrativas usuais da informática. O autor explica que nessas ações mais do que cotidianas, nota-se apenas o comum de cada uma delas, todavia, há o anúncio de uma realidade ulterior e a apresentação de um ambiente novo, enfatiza. É do processo de virtualização e sua proeminência na cultura digital que as quimeras de Weissberg (2011) se referem. Já conhecidas as perspectivas do virtual – e também do atual, possível e real – por Lévy (1996), Deleuze (2000) e Baudrillard (1991; 2011), chega-se à construção de Martins (2003) que afirma contextualmente que o papel de atualizar o mundo se deve à mídia, participe do aumento de informações (virtual) e soluções e mediações em

rede, finaliza. Pode-se inferir, a partir das observações de Martins (2003) e da alegoria de Weissberg (2011), que o virtual por sua condição tem alterado a forma de conceber a realidade.

A cibercultura potencializa a tele-existência e a tele-realidade como estatuto do ser, estar e do devir humano, bem como de navegação social (LÉVY, 2000a; 1996; 1993; TRIVINHO, 2007; 1999). Não apenas a comunicação é telemática, mas a condição dos sujeitos se imiscui desse cenário de abstração e existência. No trato do ciberespaço, explica Silva (2004), o indivíduo não somente acessa, mas toma posse. Há um efeito no qual o sujeito e sua singularidade são dissolvidos no ciberespaço, e tem sua corporeidade desintegrada para alcançar um status virtualizado, preço pago compensado na velocidade com que pode trafegar nas infovias múltiplas e aceder a interacionismos diversos (SILVA, 2004).

Nobre e Oliveira (2013) e Warren (2009) se inclinam à natureza da tele-existência, apontando caminhos pelos quais a virtualização seduz os sujeitos e os atrai a sua procissão. Nobre e Oliveira (2013) apontam a fantasia e o lúdico em um espaço que estimula a noção de autonomia e subverte a noção espácio-temporal como efeito narcotizante e promotor da identidade, original e imaginativa. Já Warren (2009) infere sobre a construção de um imaginário denso, capaz de construir e desconstruir identidades pela liberdade e dispersão dos sujeitos no ciberespaço.

Weissberg (2011) acentua a discussão afirmando que encarar o virtual no contexto da cultura digital significa redefinir completamente noções de objeto e percepção. Debord (2013) situa a sociedade emergente como composta por noções de tempo e espaço espetaculares coberto por uma nuvem densa de imagens e rizomas simbólicos. Baudrillard (1991) introduz sobre a era da simulação e o império do simulacro apresentando casos particulares e sucessivos, a reversibilidade simbólica e o “assassinato” do real. Pode-se depurar que os cenários midiáticos, sociais e políticos que em curso se entrecruzam e formam a ambiência discursiva do ciberespaço gera tensões ou em muitos teóricos, sintoma de uma convalescência do devir humano.

Destarte os cenários apocalípticos e a conjuração de um movimento pós-humano (VADICO; VIEIRA, 2013; SANTAELLA, 2003), o virtual estendeu um leito que deságua no cotidiano humano nas acepções de realidade virtual, amizade virtual ou loja virtual (FONSECA, 2006). Nisso, Fonseca (2006) detecta a ação

mercadológica da multimídia no apossamento do conceito do virtual, povoando assim o imaginário de noções que reduzem sua procissão, como já evidenciada anteriormente. Lévy (2000a) enxerga o ciberespaço e suas implicações práticas como portadoras de um beneplácito de auxílio humano numa política de acessibilidade e desenvolvimento para todos.

A questão da influência do virtual, aquecida pelo domínio da internet, é cadente em sua planificação no dia a dia em hábitos, costumes, praticidade e narrativas pessoais (BURGOS, 2014). Resta a dúvida instalada sobre a cortina espessa e a névoa densa que se mistura à substância do virtual e originam inquietações de base filosófica (o ser, o pensamento e o devir), sociológica (as interações, construções e relações), cultural (identidade, jogo simbólico, representações) e comunicacional (midiática, informacional e técnica) sobre qual a força, dimensão, razão, influência, impacto ou desencadeamento: eis realidade *versus* virtualidade (VADICO; VIEIRA, 2013).

Cenários virtuais

Fonseca (2006) investigando sobre a dimensão do virtual disserta sobre os diversos ritmos cotidianos sobre os quais nossa existência se processa (e mesmo quando não perceptíveis, na existência pré-subjetiva) e, tais ritmos passam a ser processados pela lógica das tecnologias e o contingente imaginativo operado por elas. Nesse pressuposto, Fonseca (2006) ainda argui que o maquinário ou as tecnologias da informação – entendidas aqui na tessitura do ciberespaço e da cibercultura – instauraram novos hábitos perceptivos, mnemônicos e imaginativos. Assim, os contornos do virtual são, percebidos como ulteriores a uma abordagem apenas mercadológica ou entendida no contato com dispositivos eletrônicos e digitais, e, entendidos como uma atmosfera rarefeita de matizes humanos mais complexos (FONSECA, 2006; VADICO; VIEIRA, 2013).

A visão de Fonseca (2006) diz da produção de sentido e sua codificação através dos sistemas e dispositivos de comunicação sobre a imaginação e sobre o imaginário coletivo, exercendo uma fluidez e não necessariamente uma desconstrução do real. Trazendo a lume a questão central sobre os cenários de ubiquidade da cibercultura (e do ciberespaço) e a condição do virtual na quotidianidade, é inevitável o confronto do real e do virtual, todavia, uma indagação premente está sobre a relação entre esses dois atributos (MONTEIRO,

2004; LÉVY, 1996). Discute-se a tele-existência como desenraizamento do indivíduo (TRIVINHO, 2007; 2003), a conservação de uma comunicação e um contato com a internet e a virtualidade dessa prática como narcotização do sujeito e desarticulação da sociabilidade original (BEZERRA; ARAÚJO, 2011; COLETA; COLETA; GUIMARÃES, 2008) e até um apocalipse do real dado a desterritorialização provocada pelo ciberespaço (BAUDRILLARD, 2011).

Essa visão apocalíptica não é corroborada por Weissberg (2011) quando este afirma que o real divide com o virtual uma essência processual e por ele é apresentado, interpretado, prolongado em contiguidade ou mesmo introjetado e visualizado em reflexão. O autor ainda continua afirmando que não se pode olvidar que o indivíduo real e objetos reais é que conferem consistência a qualquer operação ou mundo virtual. Real e virtual, na concepção de Weissberg (2011), formam um composto que desliza entre uma ação humana real e uma ambiência virtual.

O que se descortina e o que se anuvia na dimensão do virtual? Fonseca (2006) discorre que o que nossa percepção conhece – o dado real – é produto de uma complexidade imperceptível e uma diversidade abundante. A tranquilidade da vida vivida esconde uma realidade inquieta, uma intempestividade ainda não vivida e uma prenhez de movimentos, dobras e ritmos imanentes. O aforismo do autor leva a concepção do virtual fora da caixa, de latitude e longitudes atreladas aos fenômenos humanos e a condição dos sujeitos, por conseguinte, tempo e espaço, sociedade, cultura, hábitos e linguagem haurem e aspiram dessa procissão. A condição plena de existência do virtual enquanto virtual pontuada por Deleuze (2000) é efetiva para traduzir o estatuto do virtual como um atributo arrolado no devir humano e toda sorte de fenômenos ligados à vida e para além dela.

Ainda na enseada discursiva de Fonseca (2006) com a obra de Deleuze (2000) e trazendo a lume os pressupostos aristotélicos do virtual (2012), é possível categorizar o virtual como experiência que reside fora da percepção dos sujeitos, é silencioso e imperceptível em matéria psicológica (PELANDA, 2000). Sua performance é revelada em sua própria inserção no mundo sensível, é participante da existência, todavia não acessível à sensibilidade (DELEUZE, 2000; FONSECA, 2006). Essa complexidade teórica do virtual como objeto de estudo filosófico quer representar sua complexidade fenomenológica, não como princípio de um discurso prolixo, mas em vias de esquadramento e investigação sobre sua incidência na quotidianidade humana.

Sfez (2011) desenvolve que a repercussão das tecnologias da informação e da comunicação se dá na procissão de quatro elementos que oferecem uma trilha de leitura de cenários simbólicos e técnicos para a construção de um panorama do virtual enquanto produto do ciberespaço e da cibercultura. O ciberespaço, como lugar onde funciona a humanidade hoje (LÉVY, 2000a), se articula através dos conceitos de rede, paradoxo, simulação e interatividade, que compõem o que Sfez (2011) denomina tecnologias do espírito. Para o autor, os sujeitos se movem através de uma situação de enredamento (conexões e elos diversos), de vivências paradoxais (reestruturação espácio-temporal), simulação (configurações simbólicas e representativas) e interatividade (ligações, trocas e fluxos).

Os cenários virtuais abarcam os indivíduos por inteiro quando estes estão desempenhando simples movimentos na cibercultura (PELLANDA, 2000) e, no entorno, mergulham a condição humana em um líquido tecnocultural (BAUDRILLARD, 2011) e com o homem, suas práticas, emoções, razão, identidade e interações.

Sujeitos, identidades e interações virtualizadas

Cruz Júnior e Silva (2010) argumentam que o desenvolvimento e consolidação cotidiana das tecnologias da informação inauguram formas comunicacionais e culturais capazes de media a relação entre mundo e sujeito, e como constrói Lévy (2000a), em uma interação com entidades de estatuto digital e virtual, ciberespaço. O edifício técnico e comunicacional construído pelos *media* e por dispositivos abundantes de trama digital instrumentalizaram as práticas cotidianas e facilitaram o labor e o devir humano (LEMOS, 2004), todavia, o produto dessa operação não é apenas utilitário (SANTAELLA, 2003), o sujeito mesmo é aglutinado nas manifestações digital e do virtual (LÉVY, 2000c).

A projeção da cibercultura e o povoamento de dispositivos digitais que virtualizam a comunicação, a presença, as tarefas cotidianas, as transações e operações domésticas ou sofisticadas tendem para a subtração espacial ou sua erosão geodésica (DELAZARI; BRADELIZE, 2012), bem como uma subversão e fragmentação do tempo, por meio de narrativas não lineares (VIRILIO, 2003; 2005). O ciberespaço deglute a noção espácio-temporal e aglutina o sujeito em um espaço e tempo virtualizados, regidos por fluxo, torrentes de informações e maximizados pela velocidade (LÉVY, 2000a). E imita-se a vida, o conjunto

de tecidos humanos e a comunicação fisiológica é tida na tessitura virtual com conexões a irrigar o “corpo virtual” do indivíduo (SFEZ, 2011; LÉVY, 2000b). O ambiente favorável ao desenvolvimento da vida, a biosfera, encontra correspondente na ágora do ciberespaço, feita de rede, velocidade e informação (LÉVY, 2000b).

Questiona-se se acaso a virtualização como uma abstração objetiva e aplicada de performance do ciberespaço não afetaria a corporeidade com um desaparecimento e além disso um arrefecimento da realidade espácio-temporal tal qual vivida (BAUDRILLARD, 2011; 1991; VADICO; VIEIRA, 2013). Cruz Júnior e Silva (2010) atenuam afirmando que a corporeidade parece encontrar meios, formas e lugares outros de se manifestar sob uma égide técnica e virtualizante. Infere-se desse cenário que o corpo é porta de entrada para o ciberespaço e não apenas a mente humana como volante e ignição (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010). Acessibilidade, ubiquidade e mobilidade são linguagens intrinsecamente corporais na dimensão do ciberespaço (LEMOS, 2004).

No ciberespaço, a matéria é virtualizada resultando em informações digitais que passam a povoar a rede, a corrente compreensão (errônea) do virtual como oposto do real (e portanto, ilusório) enxerga o truncamento essencial daquilo que é virtualizado, expõem Cruz Júnior e Silva (2010). Todavia, Wunenburg (2006) sobre o corpo diz que esse não corresponde apenas a uma concepção material, mas também imaterial, possuindo uma relação tanto física como subjetiva. Cruz Júnior e Silva (2010) corroboram, explorando que o corpo é também um lugar de representação simbólica, para além de uma asserção puramente material ou biologicamente arquitetada. Wunenburg (2006) faz um adendo ulterior ao enfatizar que o corpo material é observável cientificamente com seus fenômenos e assim manipulável e o corpo virtual é uma zona de símbolos, construções, desconstruções, expansão e implosão.

O indivíduo que se coloca sob o acesso de um dispositivo de acesso a internet ou outro tecnológico por qualquer finalidade, realiza antes de tudo uma operação corporal, e o próprio advento das técnicas traduzem uma trajetória de consciência humana do próprio corpo e sua maleabilidade para melhor existir e explorar o seu derredor (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010; WUNENBURGER, 2006). McLuhan (2002) de modo clássico integra esse entendimento na acepção de que os meios (de comunicação ou de técnica) são extensões do homem.

Essa noção ampliada do corpo, fazem linha ainda com a filosofia de Merleau-Ponty (2012) e os estudos de Nóbrega (2008) e de Ferraz (2008) de que a corporeidade diante do que é visível e material é um campo de percepção que garante ao indivíduo deslizar-se sobre sua condição e sobre o circuito externo, sobretudo em uma relação com o invisível, virtual.

Cruz Júnior e Silva (2010) pontuam que as técnicas devem ser entendidas como fatores condicionantes e estimulantes da metamorfose corporal vivida desde os primórdios da condição humana, sendo a tecnicidade e seus produtos objetos de leitura antropológica, zona de interação simbólica (WUNENBURGER, 2006) e cultural (SANTAELLA, 2003). Retornando à Merleau-Ponty (2012), o corpo é tido como condição indelével da natureza humana, isto é, não se processa a humanidade sem sua realidade corpórea. Adicionando os estudos de Nóbrega (2008) e Ferraz (2008), o corpo é esse lugar de leitura e navegador do homem por vias oníricas, sonhos, fantasias, construções, pensamentos, definições psicodinâmicas e o devir por completo.

Os estudos visitados (MERLEAU-PONTY, 2012; WUNENBURGER, 2006; CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010; NÓBREGA, 2008; FERRAZ, 2008) na perspectiva do virtual fazem ruir a concepção da virtualidade do corpo como truncamento da realidade e da materialidade, mas revelam que essa dimensão virtualizante já é intrínseca ao homem e no ciberespaço é aclarado de maneira inovadora pelo espetáculo tecnocultural. Essa inseparabilidade do corpo da experiência humana e seu entendimento como lugar de sensibilidade leva a uma complexidade entre homem e máquina (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010; GUATTARI, 2011). Pelo desenvolvimento técnico, dispositivos como computadores e outros gadgets são dotados de um nível de inteligência que une estímulos técnicos aos estímulos sensoriais humanos, funcionando em unidade, uma união homem-máquina ou uma simbiose, no conceito de ciborgue (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010; LEMOS, 2004).

Destarte a dimensão corpórea e sua circunscrição virtual no ciberespaço (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010), o homem é dotado de embarcação para navegar as ambiências em rede, contudo a nau necessária para acessar rumos e instâncias depende do eu (LÉVY, 2000a). Haveria espaço para uma leitura de que a existência virtual se desse em um processo de desencarnação para alcançar um clímax total no ciberespaço. Entretanto, Lévy (2000a) explica que o que ocorre é o oposto, o *eu*

não se desencarna mas atinge uma dimensão vetorizada, expandida e nova, como propõe o virtual e como demanda a tessitura do ciberespaço. Atingindo essa etapa do entendimento corpóreo e nos autos do eu, chega-se a uma dimensão pertinente de entendimento do sujeito na cibercultura. A existência corporal ampliada pela virtualização faz com que eu flutue e adquira uma liberdade não tão atrelada à condição corporal – se está vinculado e não preso –, e tal liberdade flutuante permite ao eu as possibilidades de reconfiguração do eu, de multiplicação e de reinvenção (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010; LÉVY, 2000a).

Moura (2002) afirma que a virtualização corpórea implica numa libertação intensa de si, o que significa que os sujeitos podem desprender-se do eu, desconstruir-se e reconstruir-se ao sabor do virtual. Le Breton (2003) ainda pondera que o eu no ciberespaço se vê livre de restrições e coerções, desatando liberações mais profundas de si, transformando-se e refazendo-se. Cruz Júnior e Silva (2010) completam afirmando que essa condição propícia de liberdade do eu eleva o ciberespaço como um lugar de expressão livre e balizador de múltiplas formas de ser, estar e ver o mundo. Tal dado do ciberespaço permite ao eu uma navegabilidade cadente, onde autonomia e alteridade têm possibilidades lúdicas de exercício e socialização (LE BRETON, 2003; MOURA, 2002). Assim como Santaella (2003) identifica um vórtice cultural fecundo no ciberespaço, Guattari (2011) enxerga um dispositivo de produção de subjetividade mediado pelas máquinas, por tecnologias pervasivas e ubíquas (LEMOS, 2004; FONSECA, 2006), tecnologias do espírito (SFEZ, 2003).

Silva (2004) enxerga na virtualização dos sujeitos um processo de barganha da identidade pelo ideal do virtual. A identidade transmutada para o digital é dissolvida e se dispersa na rede, contempla as constelações de informações e como recompensa, habilita-se na velocidade sem precedente da malha virtual (SILVA, 2004). Nessa perspectiva, a relação do corpo virtualizado, do eu liberado e da identidade igualmente virtualizados são participantes de um esteio onde o sujeito virtualizado se concretiza nas instâncias do poder-ser e do poder-fazer, legitimados pelo ciberespaço (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010).

A condição inteiriça do indivíduo no ciberespaço há de contemplar instâncias mais internalizadas de si, como emoções e subjetividades (NICOLACI-DACOSTA, 2005). A sociabilidade na cibercultura ainda origina tensões e oposições que, todavia, devem ter analisadas suas perspectivas mais específicas e

diferenciações das relações promovidas em seio não virtual. Interações (BEZERRA; ARAÚJO, 2011), relacionamentos afetivos (COLETA; COLETA; GUIMARÃES, 2008), emoções (NICOLACI-DA-COSTA, 2005) e subjetividades (GUATTARI, 2011) possuem seu próprio tónus na cibercultura. De um lado o reconhecimento do ciberespaço como um novo *locus* de sociabilidade (LÉVY, 2003), um espaço antropológico (SILVA, 2004), de imanência cultural (SANTAELLA, 2003), de outro críticas assaz ferrenhas sobre a frivolidade e fragilidade dos laços humanos diante dessa interface (NICOLACI-DA-COSTA, 2005; BAUMAN, 2001; 2007).

Os sujeitos mergulham no virtual, a toda prova não se negam e tornam o espaço virtual desumano, mas deitam raízes e energias tais quais nos espaços não virtuais. Contemplados os pressupostos da identidade do indivíduo na cibercultura – corpo (CRUZ JÚNIOR; SILVA, 2010), mente (LÉVY, 2000c; 1993), o eu (MOURA, 2002; LE BRETON, 2003) e suas fruições (GUATTARI, 2011) –, todos os eventos e fenômenos gestados devem atrair atenções por ressaltar não apenas as especificidades desse novo dado, mas por caracterizar o status humano na contemporaneidade (SANTAELLA, 2003), face a uma aclimação histórica, social, cultural, política e espaciotemporal intempestivas e peculiares (LIPOVETSKY, 2013).

Realidade e virtualidade na pós-modernidade: identidades e interações sociais

Há um movimento de discussão extenso sobre a identidade dado o evento de que as velhas identidades que até outrora sustentaram as sociedades tem arrefecido e cedido lugar a novas manifestações identitárias que, por sua vez, tem fragmentado o indivíduo moderno já não mais unificado (HALL, 2006). A instabilidade posta com a epifania pós-moderna (LIPOVESTSKY, 2013) e a liquefação da condição contemporânea (BAUMAN, 2001; 2007) são partícipes do evento da crise de identidade, atreladas a espiral de mudanças que têm movido estruturas e processos sociais no quadro pós-moderno (HALL, 2006).

Um cenário de transformações está se descortinando, a cultura (AGUIAR, 2010), a socialização (DUARTE, 2006), a indústria e a produção (VIEIRA; CALDAS, 2006) e o panorama histórico (CLARK, 2010), evidenciam. Hall (2006) disserta que uma mudança diferenciada se instala sobre as sociedades modernas desde o final do século XX, pulverizando paisagens culturais como classes, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade. As referências que

anteriormente forneciam seguridade e guisa aos indivíduos e coletividades têm soçobrado e originado uma perda de sentido de si (LÉVY, 2000e).

O sujeito conhecido uno descobre-se produto do meio e esse meio o faz mudar continuamente, fragmentando-o. A identidade é chacoalhada na esteira moderna com implicações na pós-modernidade. Giddens (1991) destaca que nas sociedades pré-modernas e tradicionais, o passado é venerado junto com seus símbolos uma vez que contém a experiência das gerações precedentes e tem uma configuração estável no presente e no futuro, pela continuidade do passado. Essa estabilidade é agitada no calor da modernidade em exercício (HALL, 2006).

Outro fator preponderante para alterações da concepção de identidade na pós-modernidade é a globalização, tida por Hall (2006) como fator de impacto sobre a identidade cultural na contemporaneidade. A interconexão global proposta instalam agitações consideráveis sobre o seio social, seja pelo câmbio de fluxos, seja pela dissolução de parâmetros e a universalização ou uniformidade de práticas e referências sobre o globo (GIDDENS, 1991). Não é difícil entender a complexidade sociocultural instalada nos cenários da globalização e o fervilhar moderno, novas facetas são assim produzidas e marcadas por diferenciações que desestabilizam moldes e geram posições distintas com os quais o sujeito pode se articular (HALL, 2006). Tais aspectos criam virulência a formas cambiantes de identidade em face de rupturas do tradicional, descontinuidade do referencial, fragmentação e deslocamento (LIPOVETSKY, 2013; HALL, 2006). Os sujeitos passam a navegar sobre mudanças e, fragmentado, origina uma complexidade de processos sociais, culturais e de toda sorte (BAUMAN, 2001; 2007).

O cotidiano assistiu uma série de transformações diante da pós-modernidade, a vida em sociedade e a percepção do indivíduo sobre a existência são parte dessas modificações, afirma Coelho (2013). Lipovetsky (2013) aponta características do indivíduo pós-moderno, como a narrativa comparativa entre si e os outros, sobre proximidades e distâncias, o tempo e uma habilidade de autoquestionamento diante do factível. Diante da visão do filósofo, Coelho (2013) infere a vivência contemporânea de uma espécie de neo-individualismo fincada no presente e uma premente valorização da autonomia em um roteiro de auto-referência e reconstrução de si, como completa Lipovetsky (2013) e em um regime imediatista.

O surto do individualismo é apontado por Lipovetsky (2013) como um aspecto importante de leitura da pós-modernidade. Coelho (2013) fala da sobreposição das vontades particulares sobre às regras sociais e referenciais tradicionais como marca do indivíduo contemporâneo (e/ou pós-moderno). Embora a consagração de aspectos como o hedonismo e o psicologismo reforcem esse contexto, Lipovetsky (2013) pondera que as relações sociais não se cristalizaram, mas permanecem vitalizadas em vínculos sociais e solidários no cotidiano de maneira natural. Wolton (2010) por outro lado, atenta para a fragilidade dos laços humanos em um contexto igualmente frágil na contemporaneidade. O autor explica que os laços sociais entendidos anteriormente eram vistos com relativa estabilidade, todavia os percalços globalizados e o rosto da pós-modernidade fazem de tudo um percurso de interação, entendido sob a valorização da comunicação e informação, inaugurando novas zonas de sociabilidade.

Lipovetsky (2013) explicita essas modificações nas interações sociais na efemeridade, inconstância, instabilidade e fluidez com que se constroem. A liquidez de cenários origina atos e fatos sociais mais fluidos, fugidios e evanescentes (BAUMAN, 2007). A dificuldade de projeção futura como corrente nesse período contribui para uma fragilização dos elos sociais e construções antes vistas com solidez (BAUMAN, 2001). Coelho (2013) salienta que essa fluidez aponta para a volatilidade, uma vez que nada mais tem o objetivo a priori de durar, há uma flexibilização que origina comportamentos também maleáveis e padrões interativos e de relacionamento transgressores da solidez verificada na formação social de outrora. Com uma crise de referência (HALL, 2006) e um afrouxamento ideológico (HARVEY, 2005), a vinculação a grupos e instituições de guia de conduta passam a não mais atrair ou a opor-se ao plano de vida do indivíduo contemporâneo (COELHO, 2013; HALL, 2006).

Essa desvinculação do institucionalizado e construído pelas gerações criam uma nova tessitura onde as interações sociais são marcadas por afinidades, espontaneidade e pelo desejo de promover encontros (MAFFESOLI, 2003). As interações passam a ser baseadas em construções comuns, interesses e partilhas variadas que sob a heterogeneidade cultural promovida na globalização criam uma nova espécie de determinismo no dispositivo social, esclarece Maffesoli (2003). A noção do tempo mudou (BAUMAN, 2007; LIPOVETSKY, 2013), o espaço mudou (HARVEY, 2005), as identidades são cambiantes (HALL, 2006), logo, as

relações sociais se veem curtidas de um novo suco antropológico e sociocultural em constante fervilhar e agitação do percurso contemporâneo (MAFFESOLI, 2000; COELHO, 2013).

O ciberespaço alavancou uma série de implicações de natureza social, desde a mediação técnica à relação espácio-temporal em modificação (COELHO, 2013). Símbolos, interações, linguagem e ambientação sociocultural (SANTAELLA, 2003) tornaram a cibercultura um terreno complexo de sociabilidade na contemporaneidade (MARCELO, 2001) sob o selo da interconexão, da coletividade virtual e da inteligência coletiva (LÉVY, 2000a).

Santaella (2003) afirma que as novas tecnologias fazem mais do que entreter e ser um meio de comunicar-se, sua procissão se liga diretamente a eventos sociais, políticos, culturais, nas relações de trabalho, consumo, educação e comunicação per si. Coelho (2013) destaca que as práticas gestadas no ciberespaço e na cibercultura têm interferido e modificado a cultura em geral, não criando anomalias, mas integrando, participando dos movimentos mais internalizados e externando-se em novos espetáculos.

É de comum entendimento entre Santaella (2003) e Coelho (2013) que o aumento do uso da internet, a ascensão da cultura digital, a inserção dos sujeitos no meio e sua apropriação linguística dizem de uma transformação cultural particular. O pensamento de que a cibercultura através de dispositivos e formatos impediria a sociabilidade ou tornaria artificial não se mantém nos pensamentos de Lévy (2000a), Lipovetsky (2013) e Maffesoli (2000) que em seus estudos apresentam a técnica como ferramenta social.

O sujeito social contemporâneo é sobretudo um indivíduo em busca de aventuras sociais que, dotado de uma identidade móvel, trafega em busca de emoções, afinidades e projetos com os quais possa se afiliar e compartilhar de si, como destacam as visões de Hall (2006), Maffesoli (2000) e Coelho (2013). O traquejo da cibercultura é potencializar a identidade do sujeito pós-moderno oferecendo-lhe condições para que continue sua trilha identitária cambiante, aninhe-se a grupos e desenvolva interações sociais, expandindo-se diante de outrem (COELHO, 2013).

A crise das identidades exposta por Hall (2006) encontra uma constelação vital no ciberespaço. Lévy (2000a) argumenta que o ciberespaço enquanto nova ágora e seus princípios intrínsecos – interconexão, comunidades virtuais e

inteligência coletiva – revelam uma cadência para o exercício da autonomia e da alteridade. Como local de virtualização do sujeito e imersão em uma ágora marcada pela velocidade de informações e fluxos, pode-se inferir do ciberespaço como um espaço propício para o exercício dessa individualidade pós-moderna, sobretudo no tocante às interações sociais, apoiando-se nos estudos de Lévy (2000a; 2000e; 2003) e Hall (2006). Coelho (2013) acrescenta que a divergência e convergência de interesses viabilizam tais relações sociais diante da cibercultura.

Entendendo a pós-modernidade como comutação de fenômenos antigos e fragor tecnológico, Maffesoli (2000) desenvolve que durante a modernidade, a tecnologia desencantou a sociedades, ao passo que na realidade pós-moderna, esse encantamento volta a florescer. Esse efeito é entendido por Coelho (2013) como a combinação de formas antigas e novas de interação sob a cadência das tecnologias do digital. Lévy (2000a) postula que esse é um tempo onde a humanidade se conecta, mas reconecta-se consigo mesma. Essa propiciação da interconexão como ponto de sociabilidade promove além dos elos entre sujeitos e coletividades, uma oportunidade de difusão de conhecimento e construção cooperada de inteligência, o conceito levyniano de inteligência coletiva (LÉVY, 2000a; 1993).

As acepções aqui apresentadas combinam a pós-modernidade (HARVEY, 2005; LIPOVETSKY, 2013; BAUMAN, 2001; 2007), a cibercultura (LÉVY, 2000a) e em correlação, as interações sociais (COELHO, 2013). Todavia, a tessitura sobre as imbricações desse tríplice cenário não tem a finalidade de proclamar um elogio, ignorando questões e análise de problemas e lacunas (LÉVY, 2000a; SANTAELLA, 2003). A fecundidade da sociabilidade na cibercultura, a emergência do ciberespaço e a condição pós-moderna constituem um composto contemporâneo de visualização da realidade humana. Reiterando o postulado levyniano (2000a) de que a humanidade, no atual cenário, reconecta-se consigo mesma pelas conexões que promove, desprende-se o valor das interações sociais ante a cibercultura e a pós-modernidade como observatório humanístico.

Considerações Finais

O virtual, possuidor de uma plena realidade, apodera-se de várias instâncias e assume uma complexidade capital nessa enseada de reverberações epistemológicas. Erroneamente atrelado ao real em oposição, o virtual nesse esteio de legitimação do ciberespaço põe o real a toda prova. Destaca-se uma implosão das teorias da comunicação frente a ascensão do ciberespaço e o que sua formação cultural introjeta nas práticas cotidianas. A pós-modernidade e suas acepções oferecem substrato para tais eventos.

As abordagens e estudos aqui apresentados sustentam fenômenos advindos da subversão do tempo e espaço, os postulados sobre a perda da linearidade histórica, as atribuições da velocidade e disseminação de saberes no ciberespaço e a condição do virtual sinalizam um roteiro epistemológico consistente. O ciberespaço e a cibercultura tornam-se participantes de novas visões de mundo, formas de se conhecer a realidade social, lentes para entendimento do homem contemporâneo e acepções do conhecimento da realidade.

Para uma exploração pontual desse roteiro, há que se considerar sociabilidade, noções espaço-temporais, formações culturais, antropologia no virtual e discursos sobre o homem contemporâneo. Tais elementos permitem uma abordagem abalizada e qualificada para um aprofundamento teórico, discursivo e pontual sobre a formação identitária do sujeito pós-moderno diante do ideário da cibercultura entre realidade e virtualidade.

Referências

AGUIAR, J. V. A imagem na cultura do pós-modernismo. *Tempo Social*, São Paulo, v. 22, n.1, 2010. p. 179-198.

AZEVEDO, H. L.; MONTEIRO, H. P. F. O ciberespaço em uma dimensão geográfica. *Vértices*, v. 12, n. 3, p. 139-147, set./dez. 2010.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 1991.

_____. *Tela Total*. Mito-ironias do virtual e da imagem. 11 ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BEZERRA, M. A. A.; ARAÚJO, E. A. Reflexões epistemológicas do Orkut: ética da informação, sociabilidade, liberdade e identidade. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 16, n. 2, abr./jun. 2011.

BURGOS, P. *Conecte-se ao que importa*. Um manual para a vida digital saudável. São Paulo: LeYa, 2014.

67

COELHO, D. Pós-modernidade: um olhar sobre as modificações nas interações sociais cotidianas. *Sessões do Imaginário*, ano XVIII, n. 29, 2013.

COLETA, A. S. M. D.; COLETA, M. F. D.; GUIMARÃES, J. L. O amor pode ser virtual? O relacionamento amoroso na internet. *Psicologia em estudo*, v. 3, n. 2, abr./jun., 2008.

CRUZ JÚNIOR, G.; SILVA, E. M. A (ciber)culturacorporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. *Rev. Bras. Ciênc. Esporte*, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, dez. 2010

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DELEUZE, G. *Diferença e Repetição*. Lisboa, Portugal: Relógio D'Água, 2000.

DUARTE, N. A contradição entre universalidade da cultura humana e o esvaziamento das relações sociais: por uma educação que supere a falsa escolha entre etnocentrismo ou relativismo cultural. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 32, n. 3, set./dez. 2006. p. 607-618.

FERRAZ, M. S. A. **Fenomenologia e ontologia em Merleau-Ponty**. São Paulo: USP, 2008. 273 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação do Departamento de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

FONSECA, R. Realidade Virtual x Realidade do Virtual: o controle do simulacro e a ética da criatividade. **Razón y Palabra**, n. 53, ano 11, out/nov. 2006.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo; UNESP, 1991.

GUATTARI, F. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 177-196.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HARVEY, D. **Condição Pós-moderna**. 15ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

LEMOS, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **RazonyPalabra**, ano 9, n. 41, out./nov., 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 183-204.

_____. **Tecnologias da Inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LIPOVETSKY, G. **Ostemplos hipermodernos**. Com Sébastien Charles. São Paulo: Edições 70, 2013.

MAFFESOLI, M. Mediações simbólicas: a imagem como vínculo social. In: MARTINS, F.M.; SILVA, J. M. (Org.) **Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura**. 3 ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 37-48.

MARCELO, A. S. **Internet e novas formas de sociabilidade**. Tese de Mestrado em Ciências da Comunicação. Covilhã, Portugal: Universidade da Beira Interior, 159 p., 2001.

MARX, K. **O capital**. Livro 1. Volume 1. 25 ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 2008.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12^a ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. 4^a Ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2012.

MONTEIRO, S. D. Aspectos filosóficos do virtual e as obras simbólicas no ciberespaço. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 1, jan/abr. 2004.

MOURA, C. A vertigem: da ausência como lugar do corpo. **BOCC**, 2002. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-culturas-vertigem.pdf>>. Acesso em 11 maio 2014.

MOZZINI, C. Diferenças e comuns na era digital. **Biblioteca Online de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-6, 2014.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Sociabilidade virtual: separando o joio do trigo. **Psicologia & Sociedade**, v. 17, n. 2, mai/ago.2005.

NOBRE, M. R.; OLIVEIRA, J. R. A fantasia no ciberespaço: a disponibilização de múltiplos roteiros virtuais para a subjetividade. **Ágora**, v. 16, n. 2, p. 283-298, jul./dez. 2013.

NÓBREGA, T. P. Corpo, percepção e conhecimento em Merleau-Ponty. **Estudos de Psicologia**, v. 13, n. 2, 2008. p. 141-148.

OLIVEIRA, A. P. HARVEY, David - Condição pós-moderna. **Roteiro**, v. 32, n. 1, p. 143-152, Jul. 2010.

PELLANDA, E. C. Pensando em rede. In: PELLANDA, N. M. C.; PELLANDA, E. C. **Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000. p. 140-146.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.1, n.22, dez. 2003. p. 23-32.

SFEZ, L. As tecnologias do espírito. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). **Para navegar no século XXI**. 3^a ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 111-127.

SHINN, T. Desencantamento da modernidade e da pós-modernidade: diferenciação, fragmentação e a matriz de entrelaçamento. **Scientiae Studia**, São Paulo, v. 6, n. 1, p. 43-81, 2008

SILVA, L. O. A Internet: a geração de um novo espaço antropológico. In: LEMOS, A.; PALACIOS, M. **Janelas do Ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 152-172.

TRIVINHO, E. Cibercultura e existência em tempo real: contribuição para a crítica do modo de reprodução cultural da civilização mediática avançada. *Revista Compós*, v. 9, jun. 2007.

_____. Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência do ciberespaço. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). *Para navegar no século XXI*. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. p. 167-182.

VADICO, L. A.; VIEIRA, W. Dos simulacros às simulações: o ceticismo gnóstico no pensamento de Jean Baudrillard. *Dispositiva*, v. 2, n. 1, p. 27-44, 2013.

VIEIRA, M. M. F.; CALDAS, M. P. Teoria crítica e pós-modernismo: principais alternativas à hegemonia funcionalista. *Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 46, n. 1, 2006.

VIRILIO, P. *O espaço crítico: e as perspectivas do tempo real*. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. O resto do tempo. In: MARTINS, F. M.; SILVA, J. M. (Orgs.). *Para navegar no século XXI*. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2003. 105-110.

WARREN, N. Consciência virtual e imaginário. *Scientiae Studia*, v. 7, n. 4, out./dez. 2009.

WEISSBERG, J. L. Real e Virtual. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011. p. 117-126.

WOLTON, D. *Informar não é comunicar*. Porto Alegre: Sulina, 2010.

WUNENBURGER, J. O arquipélago imaginário do corpo virtual. *Alea: estudos neolatinos*, Rio de Janeiro, v. 8, n.2, jul. 2006.