

# A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

*Cyberculture theory and the actuality of mass culture debate*

■ FRANCISCO RÜDIGER\*

## RESUMO

Surge nos anos 1990 uma discussão sobre as novas tecnologias de comunicação que se prolonga atualmente em debate sobre o sentido da cibercultura. De um lado, estão os que vêem nos veículos digitais um progresso técnico que rompe com a comunicação vertical e linear. De outro, estão os que vêem neles o moderno sucedâneo de nossa alienação espiritual. Defende-se no artigo a adoção de uma atitude crítica diante do tema mas, também, levanta-se a suspeita de que seus intérpretes contemporâneos podem ser vítimas de um problema recorrente há séculos e que tem a ver com a clausura intelectual da qual seria prisioneira a modernidade enquanto época da *cultura*, segundo Heidegger.

**Palavras-chave:** Cibercultura; mídia digital; teoria da comunicação

## ABSTRACT

The 1990's were witness of a polemics about new media technologies that continues today as dispute about cyberculture's meaning. There are, in one side, some theorists that see in new media an advance that cuts off with linear and vertical communication. Contrasting with those, there are others that see in it a modern form to promote our cultural alienation. We argue in favor of culture industry thesis in this article, adopting a critical instance towards the subject, but at the same time thought if cyberculture contemporary theorists aren't victims of a long term problem and that has to do with the intellectual closeness from which modernity may be prisoner as "cultural" epoch, according to Martin Heidegger.

**Keywords:** Cyberculture; digital media; communication theory

\* Doutor em Ciências Sociais pela Universidade de São Paulo, leciona na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Também é professor nos Departamentos de Filosofia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Publicou, entre outros, *Martin Heidegger e a questão da técnica* (Sulina, 2006) e *Cibercultura e pós-humanismo* (Edipucrs, 2008). E-mail: frudiger@ig.com.br.

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

FENÔMENO INTELLECTUAL DA atualidade, os estudos de cibercultura estão formando um campo em que, tipologicamente, é possível distinguir pelo menos três grandes tendências ou abordagens.

1. A primeira seria a da literatura de informação, mas não especializada tecnicamente, escrita com o objetivo de capacitar o leitor a visualizar uma área e a nela intervir com uma ou outra orientação empírica e axiológica.

Exemplos: Nicholas Negroponte [1995], Douglas Rushkoff [1994] e Howard Rheingold [1993].

2. A próxima seria a da abordagem cientificista, caracterizada por forte viés empirista, em que a cibercultura é recortada em fenômenos e estudada com objetivo epistêmico de maior ou menor escopo, desde os ângulos econômico, etnográfico, sociológico e historiográfico, com ou sem interesse pragmático.

Exemplos: Smith & Kollock (1999), Wellman & Hawthornthwaite (2002), Woolgar (2003) e Silver & Massanari (2006).

3. A última é a da literatura moral e política, escrita em tom mais ou menos jornalístico, embora possa conter reflexão mais elaborada, e que se subdivide em duas linhas, no tocante à sua atitude em relação ao significado das tecnologias digitais de comunicação.

3.1 A atitude tecnófoba agrupa os promotores de acusação do fenômeno, sendo formado, sobretudo, por acadêmicos literários e intelectuais de formação humanística, como, por exemplo, Paul Virilio (1999) ou Hervé Fischer (2004).

3.2 A atitude tecnófila reúne os seus advogados de defesa e representa um grupo composto, sobretudo, por profissionais e pesquisadores ligados aos negócios de informática e comunicação, como, por exemplo, George Gilder (2001) e Ray Kurzweil (1999).

Apesar de não chegar a constituir bem uma tendência, acrescentaríamos às listadas a abordagem que chamaríamos de crítica, visto acrescentar à pesquisa com atitude objetivante dos fenômenos de cibercultura, própria da segunda linha citada, uma reflexão sobre os problemas e desafios que estes fenômenos levantam para a categoria que, epistemicamente, lhe serve de eixo filosófico e tendem a aproximá-la da última: o sujeito, o indivíduo (cf., por exemplo, Hillis, 1999; Rigaut, 2001; Mosco, 2004; Rüdiger, 2008; Streeter, 2011).

Considerando este esquema, essencialmente analítico, visto que os casos podem misturar mais de uma abordagem, trata-se no que segue de esmiuçar um pouco mais a distinção entre tecnófobos e tecnófilos apontada no item 3, através da análise das ideias mais centrais de alguns de seus porta-vozes, desde o ponto de vista do marco teórico que informa os estudos críticos de cibercultura.

Destarte, o texto, em primeiro, propõe que o confronto entre as duas atitudes citadas pode ser visto como se desenvolvendo em pelo menos duas etapas.

– Remontando ao começo dos anos 1990, a primeira delas focou, sobretudo, no sentido das novas tecnologias, conforme se argumentará com base em escritos como os de Mark Slouka (1995) e George Gilder (1996).

– Contemporânea, a segunda se caracteriza por colocar em pauta o sentido da cibercultura que se vai formando com apoio nelas, conforme se argumentará com base em escritos como os de Henry Jenkins (2006), Andrew Keen (2007) e Dan Gillmor (2005).

Depois, procede-se ao comentário desses pontos de vista, procurando revelar suas limitações internas como chave de entendimento da cibercultura e do que se aposta por meio dela. O esforço se baseia na reflexão sobre nossas circunstâncias proveniente da crítica à indústria cultural, originalmente proposta por Adorno e, segundo nosso entender, subjacente ao confronto com a cibercultura proposto por Lee Siegel (2008).

Fechando o texto, pergunta-se, porém, se o caso em exame, a corrente discussão intelectual sobre o sentido da cibercultura, não serve para relativizar as pretensões maximalistas dessa própria perspectiva, na medida em que se, por um lado, ela permite que se reafirme a tese do colapso da cultura em meio à era do capitalismo avançado, por outro ela dá sinal de que essa época, a era da indústria cultural, só avança mediante a reprodução das tensões entre o alto e o baixo, o sério e o leve, o popular e o erudito, o clássico e o descartável que estão na raiz do que originalmente se chamava de cultura.

Noutros termos, esboçamos a ideia de que os diferendos em foco, embora sem dúvida contenham novidade, talvez sejam momentos de um ciclo histórico e intelectual mais abrangente, caracterizado pela recorrência de uma mesma estrutura e que transcende o registro da indústria cultural, tendo a ver, mais a fundo, com a clausura epocal que representa a modernidade, como preconizou Martin Heidegger.

## I

Conforme dão conta os registros, verifica-se historicamente que o surgimento de todo aparato de comunicação se associa não apenas à discussão sobre seu impacto na vida coletiva mas à polêmica sobre o valor dos conteúdos que a partir daí passam a ser agenciados socialmente. As polêmicas que acompanharam o aparecimento da imprensa e da televisão, por exemplo, se desdobram nas que envolvem o significado social de formas culturais como o romance sentimental e os filmes de violência.

A Internet tanto quanto os fenômenos que ela enseja não são exceções.

George Gilder foi um dos primeiros a elaborar uma visão de conjunto sobre seu impacto coletivo, defendendo que a informática de comunicação

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

tem um sentido libertador para o indivíduo. Em *Life after television* (1990), ele anunciou a chegada de uma nova era, em que não haverá mais lugar para a tirania da comunicação de cima para baixo, conforme ilustrada pelo império da televisão. Cada meio estimula uma forma de relação social: a mutação oriunda dos meios digitais nos conduz para uma época menos padronizada e mais democrática, porque, com base neles, cada um poderá se desenvolver em função das suas necessidades de informação, de seus hábitos de lazer e de suas próprias iniciativas.

Para ele, a revolução da microinformática liquidou com o problema da falta de informação, criando uma nova abundância, facultou o acesso das massas aos meios de processá-la. As redes de fibra ótica, que a exponenciam, criam um telecosmo, um espaço ilimitado que transformará o mundo por meio da comunicação (cf. Gilder, 2001). O autor ignora a internet como terreno de interação entre os agentes sociais, ressaltando o potencial criativo dos recursos tecnológicos da nova era das telecomunicações *per se*. A convicção cega e apaixonada por eles o leva a sublinhar sobretudo o potencial mercadológico para as empresas e a facilitação do acesso aos mercados que permite aos seus clientes e consumidores.

Apostando sempre que a televisão não irá sobreviver nesta nova etapa e tendendo a cair em discurso repetitivo, onde o foco é o elogio abstrato dos meios técnicos, ele todavia não deixa de notar o impacto cultural de todos esses processos. O escritor assume o discurso das esquerdas em chave libertária pró-capitalismo individualista, esclarecendo, em reavaliação de sua primeira obra, que:

*Life After Television* prevê não apenas uma revolução técnica, mas uma rebelião cultural: a mudança de autoridade, das elites e poderes estabelecidos para os criadores e consumidores. [Segundo o livro] As novas tecnologias mudam drasticamente a balança cultural do poder. Alterando o principal alvo da arte comercial do gosto vulgar e do sensacionalismo para os interesses especiais, *hobbies*, ambições e aspirações artísticas, as máquinas de multimídia digital transformarão os mercados e elevarão o nível de cultura, porque só se agarrando a estas novas oportunidades é que as companhias poderão prevalecer e prosperar (Gilder: 1994).

Embora o colapso das empresas que ele antecipou ainda não tenha se verificado, não se contesta que o cenário já mudou consideravelmente. A Internet criou uma rede mundial de computadores, e a popularização dos equipamentos de informática está permitindo a milhões de pessoas se tornarem sujeitos engajados ativamente no processo de comunicação. O conhecimento passou

a se disseminar horizontalmente, conferindo maior poder ao indivíduo, relativamente às organizações verticais e centralizadas de antanho. Agora, enfim, “estamos entrando em uma era sem precedentes, baseada na escolha individual – e isso é uma boa coisa”, como resume Chris Anderson (2007: 168).

Em contraponto ao elogio dessa nova etapa no processo de formação da vida social situam-se, por exemplo, as ideias sobre o assunto propostas poucos anos depois por Mark Slouka:

Minha birra com a revolução digital, para ser direto, é que ela oferece muito pouco e exige demais. Oferece informação, massas de informação, e um novo tipo, abstrato, de conectividade [entre os seres humanos]. Em troca, porém, ela solicita que deixemos o mundo físico em favor do virtual. É um mau negócio, não apenas porque isso ignora nossas necessidades biológicas, mas porque isso limita nossa autonomia (1995: 147).

Segundo Slouka, as tecnologias de informação nos projetam num mundo cada vez mais fantasioso e irreal, que tende a nos privar das competências com que desenvolvemos nossa humanidade. Em primeiro lugar, a expansão do ciberespaço ameaça nos privar do sentimento de pertença a um lugar, promovendo situações abstratas, em que não sabemos ou não mais importa saber onde estamos realmente. Em segundo, permite que criemos e nos relacionemos através de identidades virtuais, que nos privam do sentido de realidade e, assim, dos sentimentos de responsabilidade em relação às nossas condutas.

Em terceiro, o processo propende a substituir as associações concretas e responsáveis individualmente por comunidades abstratas e indiferenciadas, em que se impõe à consciência o primado “da noção ciberneticista de organismo global, de uma colméia humana feita de milhões de computadores interligados” (1995: 103). Enfim, o perigo do ciberespaço é promover um abandono das preocupações com a realidade física: “perdidos no mundo híbrido e estranho da net, poderemos vir a crer que as moradas virtuais são reais, que embate relatado não se distingue de um real, que o sexo virtual não é menos viável do que a coisa mesma.” (Ibid.: 53).

Segundo o autor, existe uma relação adequada entre nós e o mundo e esta é a que passa pelo teste de realidade: só assim é possível saber de onde viemos, quem somos, quais são nossas prioridades e a que contexto pertencemos. Quem pensa assim não é um puritano *new age*, nem um retrógrado luddita, mas pessoas que desejam ver o progresso tecnológico sendo posto a serviço da satisfação de nossas verdadeiras necessidades. As máquinas que são boas para nós são as que não pretendem substituir a vida real pelo mundo virtual, ou que neguem ou pretendam abortar nosso desejo de autosuficiência.

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

Resumindo, podemos concluir que comum a esses autores, independente da avaliação do fenômeno, é uma reflexão focada no significado da informática de comunicação, muito mais do que nos conteúdos que esta agencia. O humanismo da visão do segundo compartilha com o sensualismo da visão do primeiro a convicção de que o foco da discussão é função dos meios técnicos. A tecnologia digital mesma é vista tanto por um quanto pelo outro como agente de mudança, apesar de seu sinal ser distinto, ali negativo, lá favorável para o desenvolvimento do que se considera nossa humanidade, seja do ponto de vista moral, seja do ponto de vista intelectual e econômico.

### II

Desde anos mais recentes, entretantes, o foco da discussão sobre a nova mídia se deslocou do meio para o conteúdo, do âmbito da técnica para o âmbito da cultura que está surgindo com a Internet. A polêmica passou a se centrar no sentido das experiências formativas acionadas através da cibercultura. Conforme o acesso à net foi se popularizando, a ênfase dos comentadores foi se transferindo da tecnologia para as práticas e o sentido que esta tecnologia, em seu estágio digital e cada vez mais cotidiano, vem ensejando, pelos usos, entre o público.

Henry Jenkins, acadêmico prestigiado e consultor empresarial, é um dos principais porta-vozes do que ele mesmo chama de *otimismo crítico* em relação às novas tecnologias de informação. Herdeiro direto das ideias que, no passado, fizeram a fama de autores como Ian Chambers e John Fiske, ele crê que passou a era do confronto. As empresas de comunicação precisam colaborar com seus clientes, porque eles estão se tornando criadores de conteúdo. A perspectiva surgida com a expansão dos computadores pessoais ligados em rede é, em vários sentidos, a de uma cultura da convergência.

Conforme a entendemos, a convergência é um processo ao mesmo tempo corporativo, de cima para baixo, e de consumidores, de baixo para cima. A convergência corporativa coexiste com a convergência oriunda do cotidiano. As empresas de comunicação estão aprendendo a como acelerar o fluxo de conteúdos através de canais de entrega, a fim de expandir suas oportunidades de receita, ampliar mercados e reforçar a fidelidade dos consumidores. Os consumidores estão aprendendo a usar as tecnologias de comunicação para pôr os fluxos de comunicação sob maior controle e interagir com outros consumidores (2006: 18).

Conferindo ao conceito levysiano de ecologia cognitiva um claro acento mercadológico, o pesquisador vê na cibercultura o cenário para o surgimento de uma economia moral da informação, em cujo âmbito há boas razões para crer em um fluxo de ideias mais livre, justo e democrático. A cibercultura,

noutros termos, pode ser veículo formador de um processo que, lastreado na iniciativa das massas, pode influenciar no impacto cotidiano de nossas grandes instituições políticas e econômicas.

Para o autor, a falta de conteúdo político das práticas em que esse fenômeno todo importa não é relevante, porque, ao se tornarem foco de conversação, elas “sinalizam a mudança de grau com que as pessoas comuns se tornam aptas a inserir suas imagens e ideias no processo político” (Jenkins , 2006: 222). Através da Internet, está surgindo um novo sentimento de obrigação mútua e expectativas compartilhadas sobre o que constitui “uma boa cidadania dentro de uma comunidade de conhecimento” (Ibid.: 255).

Dan Gillmor desenvolveu essa perspectiva em *Nós, a mídia* (2005). Para o autor, ocorre agora que, pela primeira vez na história, qualquer pessoa que possua um computador e uma ligação à Internet pode ser proprietária de seu próprio órgão de comunicação. Doravante, qualquer um pode elaborar e publicar notícias, ele comemora (Ibid.: 41). O resultado disso é a ruptura do monopólio que, nesse assunto, exerciam as empresas jornalísticas. As pessoas não apenas estão se tornando capazes de produzir suas próprias informações, mas estão se redirecionando para essas novas fontes de conhecimento em que elas mesmas se transformam, com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação. “Os jornalistas profissionais continuam a ser uma parte importante, e, espero que continuemos assim, mas está a emergir um círculo mais alargado de interessados [em elaborar e difundir material de tipo jornalístico]” (Ibid.: 80).

Recorrendo a exemplos que oscilam do simplório ao caricato, como a revelação pelos blogueiros da senha com que se podia baixar de um site música cifrada em garrafas de Pepsi-Cola (2005: 51), o autor comenta o novo cenário publicístico surgido com a Internet, mediante o elogio do que seriam seus sujeitos: os leitores, antigos receptores passivos da informação, segundo Gillmor. Evidentemente, nota ele, a atividade jornalística consiste bem mais do que dispor de meios técnicos, por mais que seja importante sua popularização, mas mesmo esta será melhorada com a crescente intervenção destes sujeitos, porque “os leitores fazem de mim um melhor jornalista, visto que descobrem os meus erros, dizem-me o que não vi e ajudam-me a captar as sutilezas [de um acontecimento]” (Ibid.: 140).

Fazendo breves menções aos controles econômicos por parte das empresas (Ibid.: 219), o autor resume sua tese afirmando que está em curso um processo de democratização da informação e que, desenvolvendo uma ética adequada, os *sites* pessoais podem ser veículos para a formação de uma sociedade portadora de mais consciência cívica. Nos blogs, mora o perigo dos princípios jornalísticos

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

serem perdidos, mas o principal está alhures, no surgimento concreto da utopia segundo a qual o conhecimento público pode nascer de repórteres cidadãos se corrigindo mutuamente (Ibid.: 185).

Para ele e Jenkins, em suma, a revolução digital conduz à redução de poder dos conglomerados sobre o público e o fim dos especialistas em comunicação. O princípio mais importante instituído com a cibercultura é o de que o público determina a forma e conteúdo do meio, estrutura e controla a comunicação.

### III

Erik Neveu assinala bem que o passo em falso das mitologias muitas vezes não é estranho ao dado por seus antípodas. As pretendidas contramitologias, via de regra, se contentam com uma inversão de polaridade axiológica, ao tratar dos fenômenos de comunicação. Afinal, explica, os promotores dessas últimas compartilham com os articuladores das primeiras pressupostos comuns, como a crença na *onipotência dos determinismos tecnológicos*, uma “cegueira em relação às evoluções da morfologia social que torna possível as mudanças nos grandes referentes imaginários [comunicacionais]” (Neveu, 2006: 77).

Na esfera da cibercultura, o caso tem sido bem esse, quando se pensa em sua discussão intelectual. Em resposta ao ufanismo com o fenômeno, surgiram também várias vozes de contestação ao que tem sido chamado de *web 2.0*. Para elas, igualmente, o problema não está mais na rede, mas na cultura que dela emerge, como dizem seus entusiastas. No caso, contudo, a apropriação da palavra pelo público, contrariamente ao pretendido, não tem sinal positivo, como ilustram bem os arrazoados de Jeron Lanier (2009) e Andrew Keen (2006).

Keen, por exemplo, desponta como o conservador cultural de última geração, para quem seria de nossa “responsabilidade moral mais central proteger a mídia tradicional do culto do amador” (2006: 204). O problema com a cibercultura seria o fato de fomentar uma gratuidade que está dizimando o profissionalismo, as normas que, relativamente à produção literária, artística e intelectual, “não apenas lhe conferem padrões éticos mas também asseguram um nível de qualidade para o público” (2006: 77).

Seguindo linha de análise aberta por Neil Postman (1994), o problema com a revolução tecnológica, para ele, é o fato de promover a massificação das atividades culturais com base na mais completa mediocridade, como dá prova em especial a blogosfera, principal expressão de uma era em que o conteúdo passa a ser gerado pelo usuário. A estrutura moral de nossa sociedade estaria sendo corroída, porque a *web* “sugere que podemos vivenciar nossos mais degenerados instintos e nos permite sucumbir aos nossos mais destrutivos vícios” (1995: 163). No limite, as práticas de cibercultura não apenas roubam anunciantes

dos veículos tradicionais, acabando com o profissionalismo ético e responsável, mas “estão criando uma geração de salteadores informáticos segundo os quais todo conteúdo da net é propriedade comum” (Ibid.:143).

Vendo bem, crê o autor, o ciberespaço está se tornando um cenário dominado por jovens hipersexualizados, ladrões de identidades, jogadores compulsivos e outras criaturas viciosas, e isto está não apenas corroendo os valores que compartilhamos, mas acabando com a cultura do profissionalismo da qual eles passaram a depender com o triunfo da modernidade. As empresas especializadas e o conhecimento profissional, continua, “são necessários para nos ajudar a separar o que é importante do que não é, o que é acreditável do que é fiável, aquilo com que vale a pena gastar tempo do ruído sem sentido, que pode ser ignorado sem maiores problemas” (1995: 45).

Afinal, enquanto um jornal ou gravadora, por exemplo, obedecem a critérios e normas profissionais que zelam ou regulam sua qualidade, os blogs e sites de serviço amadores se baseiam em opiniões sem controle. O desejo de promoção pessoal e obtenção de popularidade que neles impera levam ao rebaixamento dos padrões morais e culturais mas, sobretudo, ao enfraquecimento dos meios tradicionais, como jornais, editoras e gravadoras e até mesmo agências de publicidade (Ibid.: 62-63).

A *Web 2.0*, em suma, estimula uma democratização que solapa a verdade, esvazia o discurso cívico e rebaixa os talentos, pondo em cheque “o futuro de nossas instituições culturais” (Ibid.: 15). A cibercultura se baseia em um circuito narcisista, em que as pessoas se esquecem que procurar as informações que apenas refletem suas crenças e opiniões não representa um avanço cognitivo, mas a perda do contato com fatos mais neutros e objetivos, ou diferentes, que favorecem a conversação esclarecida ou o debate bem informado (Ibid.: 83).

Por tudo isso, conclui conservador,

nosso desafio é proteger o legado de nossa mídia dominante e duzentos anos de direitos de propriedade intelectual dentro do contexto da tecnologia digital do século XXI. Nosso objetivo deveria ser preservar nossa cultura e nossos valores, sem deixar de aproveitar os benefícios oferecidos atualmente pela Internet. Precisamos descobrir um meio de aproveitar o melhor do futuro digital, sem destruir as instituições do passado” (Ibid.: 185).

Como Keen, Jaron Lanier recusa o rótulo de luddita e reafirma sua crença no poderio emancipador das novas tecnologias, atacando com não menos paixão, porém, a apropriação massiva e as práticas cotidianas que seus recursos ensejam ao entrarem na época da web 2.0. Para ele, o *Google*, *Orkut*, *Youtube* e *RapidShare* são mecanismos que, em vez de criarem redes sociais, estão

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

liquidando a classe média criadora e intelectualizada, “assassinando a velha mídia” (2010: 122). Portais como esses enriquecem às custas do empobrecimento dos que lhes criam e fornecem o melhor conteúdo. O processo sistemático de agregação de conteúdos, que os caracteriza, prepara o momento em que até mesmo profissionais especializados em informática terão suas oportunidades reduzidas, devido à colaboração gratuita a ser fornecida pelos agregados surgidos com a Internet.

Defensor do que chama de humanismo tecnológico, o ex-profeta da realidade virtual sustenta agora que a apropriação ordinária da mídia digital precisa ser revista:

Creio acima de tudo que não se deve reduzir as pessoas a simples mecanismos e de que a melhor maneira para fazer isso é crer que as engenhocas que dispomos são instrumentos inertes, úteis apenas porque as pessoas possuem a fantástica habilidade de se comunicar significativamente entre elas (2010: 154).

A convicção há pouco estabelecida de que a informação precisa circular livremente é ideologia, esconde o fato de que, em si mesma, ela não é livre; ou seja, de que são as pessoas e suas atitudes que importam nesse assunto e de que, quando o padrão que a regula é a irresponsabilidade individual, todos tendem a sair perdendo, do ponto de vista da dinâmica mais abrangente. A expressão individual, na cibercultura, é quase sempre a que tende a ser meramente copiada, fatiada, misturada e reempacotada por outros de acordo com algum esquema propagandístico.

A cultura *online* é dominada por *mashups*<sup>1</sup> triviais da cultura que precedeu ao seu aparecimento e por uma celebração ritual de adoração em relação a seus ídolos que apenas reage aos produtos decaídos da cultura de massas centralizada (2010: 86).

O coletivismo anônimo e irresponsável promovido pela cibercultura está matando a expressão criadora e individual. A leitura rápida e superficial estimulada por boa parte de seus ambientes é correlata aos conteúdos banais e repetitivos que os povoam. As pessoas são estimuladas a serem participativas mecanicamente, congregando-se em partidos do tipo contra ou a favor, em vez de se aprofundarem no assunto para, com base na reflexão, elaborarem seu próprio ponto de vista. O espírito dominante é o das multidões e é como coletivos anônimos que elas tendem a inibir nossa capacidade de oferecer interpretações alternativas, a reprimir os pontos de vista minoritários.

Os partidários da convergência e defensores das redes colaborativas adoram citar seu aspecto criativo, mas o fato é que, em geral, as criações invocadas como exemplo são, na realidade, subprodutos ou herança de tecnologias concebidas

1. Um *mashup* é um *website* ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo. N.E.

em meio a enclaves mais ou menos fechados, onde alguns indivíduos estavam criando algo novo e elaborando-o com cuidado antes de pô-lo à disposição do público, como foi o caso do UNIX, origem do LINUX.

O encapsulamento grupal, a reserva intelectual e o segredo de um ofício são necessários, ao menos em parte, crê o autor, se se deseja criar algo novo e substancial no mundo histórico, e isso é o que os crentes irracionais no princípio da livre informação desconhecem, propagandeando um mundanismo barato que ameaça liquidar o individualismo responsável e, assim, os grupos realmente criadores de cultura: um coletivo pode copiar o UNIX, mas não inventar o iPhone.

A postulação metafísica de que a informação tem de ser livre de tudo é, por isso mesmo e em última instância, parte de uma nova crença religiosa, cujos partidários mais radicais são todos estes que esperam se tornar imortais convertendo-se um dia em algoritmo da rede mundial de computadores, fazendo a cultura reduzir-se ao estipulado pelo mundo da tecnologia.

A real função disso tudo não é fazer a vida ficar mais fácil para as pessoas, mas promover uma nova filosofia: a filosofia segundo a qual o computador está se tornando uma forma de vida que pode entender as pessoas melhor do que elas podem estender a si mesmas (Lanier, 2010: 28).

#### IV

Lee Siegel, à primeira vista, segue essas últimas pegadas, pensando também, para usar as palavras do autor antes citado, que “a democratização da informação pode degenerar rapidamente em igualitarismo radical corruptor da inteligência” (Keen, 2006: 186). De fato, porém, ele avança bem mais em sua análise da cibercultura, ressaltando a dependência desse processo à dinâmica do capitalismo em termos que se conectam com o programa da crítica à indústria cultural proposta pioneiramente por Adorno. O autor critica a net como ideologia, visando mostrar os problemas contidos em suas categorias mais centrais (como interatividade e participação).

Contrariamente a Keen e Lanier, Siegel percebe que a cibercultura, seja em que plano for, consiste essencialmente em um estágio mais avançado coletivamente de um processo de colonização da consciência pelo mercado que já opera no profissionalismo da mídia tradicional. O espírito que, neste novo cenário, move a sabedoria das massas é o mesmo que anima o poder econômico das grandes empresas desde muito tempo, e apontar criticamente as categorias em que aquele se expressa, através da análise do que nos dizem seus porta-vozes ou ela mesma manifesta nos parece o mérito maior de *Against the machine* (2008).

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

Segundo o autor, os profetas da cibercultura defendem que, graças a ela, estamos entrando em era de desmassificação, porque estaríamos passando a poder fazer nossas próprias escolhas e construirmos livremente nossa personalidade. No entanto, “o que ela está criando realmente é uma forma ainda mais potente de homogeneização” (Siegel, 2008: 67). Para ele, consiste em abuso afirmar que estamos transitando da condição de receptores passivos para nos tornarmos produtores de conteúdo independentes, só porque, agora, podemos compartilhar nossas ideias e imagens com as pessoas através dos novos meios de comunicação. De fato, verifica-se assim apenas que nosso “tempo de lazer adquire a qualidade de trabalho racional, calculável e consciente num mercado. [Vendo bem] você está [apenas] adaptando aos eventuais compradores seus momentos de privacidade” (Ibid.: 69-70).

Siegel nos parece ingênuo sugerindo que só com a web o lazer se confunde com o negócio (Ibid.: 61), que só agora estamos aprendendo a nos representar para o consumo (Ibid.: 65), mas acerta em cheio notando a forma como a cultura digital está se convertendo em processo massificado de abstração da própria escolha individual. A promoção da escolha individual como valor em si, desvinculado do seu contexto objetivo, do que está em jogo nela, concretamente, apenas mascara o fato de que, no caso, o que ocorre mesmo é apenas “a aposta em formulas familiares e estilos consagrados de auto-apresentação capazes de nos trazer popularidade” (Ibid.: 66-67).

Destarte, a cibercultura pode ser entendida como expressão de uma cultura de massas cuja marca é a procura de popularidade estruturada segundo os padrões mercadológicos de conquista de audiência. “A cultura pop se fundiu integralmente com a comercial. O encantamento da imaginação cedeu lugar à gratificação do ego. A transposição vicária do seu eu deu lugar a... você mesmo” (Ibid.: 122).

Segundo Keen e Lanier, na cibercultura, o coletivismo anônimo se tornou a autoridade sobre o que é verdade e o que não é, o princípio que comanda os processos de interação e de socialização. O conservadorismo cultural os impede de ver que a conversão da popularidade em critério de valor, contudo, fica na abstração, se desvinculada do seu devido contexto histórico. Siegel tem o mérito de não cair nesse engano, mostrando, ainda que de forma pouco elaborada, a maneira como o fenômeno se insere no processo de expansão da racionalidade mercantil pelo campo da ação cotidiana orientada para a expressão da individualidade.

A rebelião das massas contra a autoridade cultural das celebridades que se encontra na cibercultura, evidencia o autor, se baseia na mesma categoria com que essas se formam: a popularidade no mercado em que se tornou a comunicação.

Dirigindo o evangelho da popularidade está um apelo para cada um de nós substituir os ícones inflados pelo sentimento inflacionado de nós mesmos – tenhamos ou não o devido talento e disciplina [para sermos um] (Siegel, 2008:119).

O fetichismo da mercadoria que se encontra subjacente a tanto, pode, inclusive, ser mais degenerada do que o imposto até agora via indústria cultural, porque os expedientes participativos e de interação com que, no fundo, se procura massagear o ego e obter celebridade, propendem de fato a criar uma forma de sujeito sem valor, “que pagará para ler seus próprios textos e as respostas dirigidas pelo público” (2008: 138).

Por isso, a preocupação mais central em meio à cibercultura, vendo bem, não seria com a criatividade, conforme sustentam seus propagandistas, mas, sim, com a expressão individual, visto que, em seu âmbito, parte-se da premissa de que basta você ser o que é, para se dirigir aos outros e ser digno de atenção:

Você não tem de ser engraçado para ser um comediante; tudo o que você tem de fazer é se apresentar como tal e insistir que você está troçando. Você não tem de possuir uma mente perceptiva, sintetizadora e verbalmente ágil para ser jornalista. Tudo o que você tem de fazer é se apresentar como jornalista e insistir, em seu blog, por exemplo, que você está fazendo jornalismo (Ibid.: 139).

Para Siegel, em suma, a cibercultura representa uma rebelião das massas contra toda forma de hierarquia e autoridade, especialmente aquelas baseadas em conhecimento e especialização. Seu vetor se encontra na promoção de um igualitarismo rebaixado a termos mercantis e que apenas se vale do nome da democracia. A cultura é um conceito normativo que pressupõe autoridade, sob pena de perder o espírito crítico e independente sem o qual não se pode falar dela, como dizia Adorno.

Por isso, por exemplo, os jornais, devido a seus vários centros de poder, checagens e balanceamentos, e apesar de todas as pressões comerciais, são muito menos enviesados [subjetivamente], muito menos suscetíveis de sofrer influências hostis do que a vontade e o ego ilimitados de um único blogueiro (Ibid.:141).

## V

Martin Heidegger sustentou reflexão sobre a era moderna que pode nos ser útil para, talvez, relativizando-o epocalmente, situar o debate acima apresentado. Segundo o pensador, os tempos modernos se caracterizam por formar uma unidade, não dialética, entre várias categorias historicamente originais, como, por exemplo, estatismo e privatismo, individualismo e coletivismo, mas também, acrescentaríamos legitimamente, entre arte leve e séria, entre cultura popular e cultura erudita.

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

A modernidade oscilaria constitutivamente entre esses dois pólos, sem que haja perspectiva de solução em favor de um ou de outro, enquanto for tal: o essencial seria o jogo alternado e necessário entre as categorias, se nos basearmos no que nos afirma Heidegger ([1995]: 75-87) sobre as outras polarizações.

A reflexão teórica sobre a cibercultura pode ser entendida em referência a esse contexto, situando-a nesta época em que não só nosso obrar passa a se ver e realizar como cultura, mas em relação ao fato desta, desde as origens, se deixar entender como clivada por uma diferença entre o leve e o sério, o ligeiro e o erudito, o clássico e o descartável (cf. Lowenthal [1954]; Brantlinger, 1983; Burke, 1989).

Segundo Heidegger (op. cit.), acontece que a prática de certos valores, estes por meio dos quais o homem cuida do que lhe seria mais próprio e livre, se efetiva conforme se ingressa num jogo sem perspectiva de resolução, em que nos tornamos prisioneiros de um sistema movido pela constante diferenciação de valores. O cuidado em que consiste a cultura e o interesse que ela desperta implicam que a cultura forme um campo que não apenas se refrata em várias linhas de ação, mas que seu sentido se desdobre reflexivamente em várias perspectivas de interpelação.

Conforme a consciência avança, a labuta retrocede e o lazer se diferencia, surge uma disputa sobre o valor e o impacto de suas práticas na vida humana, fomentada pelas próprias contradições oriundas de sua dependência à fortuna da economia de mercado. No passado, afirmamos, ela já envolveu o livro e o cinema, a literatura e o filme, para não falar da televisão. Atualmente, envolve as tecnologias digitais e as expressões da cibercultura, conforme se pode documentar nas manifestações de seus porta-vozes e intérpretes.

Siegel nos sinaliza como a perspectiva da crítica à indústria cultural se aplica à sua análise e entendimento, mas não seria em si mesmo revelador ou pelo menos eloquente o fato das discussões sobre seu sentido não passarem, em essência, da reativação daquelas citadas mais acima e que, em linhas gerais, remontariam ao século XVII?

Desde que a Internet começou a se popularizar como plataforma de comunicação cotidiana, em meados dos anos 1990, corre uma discussão pública e acadêmica sobre as tecnologias digitais que, como vimos, se prolonga atualmente como debate sobre a natureza e sentido da cibercultura. Para nós, o fenômeno seria explicado historicamente pela convergência do pensamento cibernético e da informática da comunicação que aquele agenciou intelectualmente com os esquemas de uma cultura popular que se articula, desde bom tempo, de acordo com os esquemas do 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 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.

A cibercultura, com efeito, é um fenômeno recente, cujo sentido imediato, todavia, pouca novidade tem, desde o ponto de vista histórico. As engrenagens tecnológicas de vanguarda que a movimentam contrastam com o cunho prosaico das condutas que a formam, a inércia de seus conteúdos espirituais e a banalidade da maioria das atitudes que lhe subjazem. As práticas emergentes que aquelas engrenagens ensejam costumam lançar mão de velhas fórmulas culturais, porque, em resumo, o conjunto que formam esses elementos todos, fórmulas, práticas e meios técnicos, poderia bem ser visto como o exercício do que foi chamado de indústria cultural na recém surgida esfera do ciberespaço.

Norbert Winner propusera ao término da II Guerra Mundial o investimento moral e intelectual do Ocidente em uma nova ciência ou forma de pensamento, o cibernético, segundo a 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 deram não apenas a pesquisa tecnológica de vanguarda, mas também os interesses políticos, militares e econômicos preocupados em como explorar e controlar as condições de vida coletiva numa economia de mercado em curso de massificação.

Por isso, a cibercultura representa uma atualização dos modelos de utopia imaginária que prometem não apenas a renovação e entrega das categorias mas, também, o nosso controle social e racional sobre o espaço, a informação e a identidade (Hillis, 1999: xvii).

O fenômeno corresponderia 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 expressão molecular da sociedade capitalista.

Quando se perde isso de vista e a reflexão sobre o assunto se limita a vê-la apenas como espaço de liberdade e participação, ou contestá-la em nome de valores e realidades em vias de superação - como ocorre em autores citados acima - o discurso assume um tom ideológico, porque só com um exame mais cuidadoso do contexto e sentido dessa formação e suas práticas, cremos, é

# D

## A reflexão teórica em cibercultura e a atualidade da polêmica sobre a cultura de massas

possível viabilizar uma problematização histórica mais crítica, profunda e abrangente do que se projeta com a cibercultura.

De qualquer modo, porém, permanece a dúvida se esse encaminhamento, por si só, basta para dar conta teoricamente do fenômeno, porque se a hipótese da indústria cultural prevê a fusão das figuras da cultura erudita e da cultura popular numa síntese chancelada pela forma da mercadoria tecnológica, é fato que mesmo em etapa avançada desse processo - a representada pela cibercultura, âmbito de triunfo das massas - não se logrou suprimir dessa síntese o contraditório entre o alto e o baixo, o trivial e o valioso, uma noção de hierarquia que, pateticamente, é certo, se reflete ou retrata em reflexões como a que nos oferecem tanto Henry Jenkins quanto Andrew Keen.

Leo Lowenthal afirmou em 1954, durante novo pico de uma polêmica iniciada há séculos, que

a discussão sobre a cultura popular e sobre o alcance dos *mass media* continuar[ria] a girar em círculos até que [fosse] feito esforço realmente novo e sistemático visando acabar com a confusão reinante no seu campo e se encaminha[sse] uma discussão mais realista a seu respeito ([1954] 1984: 55).

Reativação de um diferendo que nasceu com os tempos modernos, época do homem, as polêmicas sobre o sentido da cibercultura, como das próprias tecnologias digitais, talvez sejam razão para pensar que, por mais esforços que haja ou sejam feitos nessa direção, o objetivo de superá-las não poderá ser alcançado, enquanto o mundo não for máquina e nossa palavra mantiver contato com o que faz de nós seres pensantes e questionadores. ■

### REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Chris. *The long tail*. Nova York: Hyperion, 2006.
- BRANTLINGER, Patrick. *Bread and circuses*. Ithaca: Cornell University, 1983.
- BURKE, P. *A cultura popular na idade moderna*. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.
- CHAMBERS, Iain. *Popular culture*. Londres: Routledge, 1986.
- FISCHER, Hervé. *CiberPrometeo*. Buenos Aires: Eduntref, 2004.
- FISKE, John. *Television culture*. Londres: Routledge, 1987.
- GATES, Bill. *A estrada do futuro*. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.
- GILDER, George. *Telecosmo*. Rio de Janeiro: Campus, 2001.
- GILLMOR, Dan. *Nós, os media*. Lisboa: Presença, 2005.
- JENKINS, Henry. *Convergence culture*. Nova York: New York University, 2006.
- KEEN, Andrew. *The cult of amateur*. Nova York: Doubleday, 2007.
- HEIDEGGER, Martin. *Caminos de bosque*. Madri: Alianza, 1995.
- HILLIS, Ken. *Digital sensations*. Minneapolis: University of Minnesota, 1999.

- KURZWEIL, Ray. *The age of spiritual machines*. Nova York: Penguin, 1999.
- LANIER, Jaron. *You are not a gadget*. Nova York: Knopf, 2010.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: 34, 1999.
- LOWENTHAL, L. The debate over art and popular culture. In *Literature and mass culture*. New Brunswick: Transaction, [1954] 1984.
- MOSCO, Vincent. *The digital sublime*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.
- NEVEU, Erik. *Une société de communication?* Paris: Montchrestien, 2006.
- POSTMAN, Neil. *Tecnopólio*. São Paulo: Nobel, 1994.
- RHEINGOLD, Howard. *La comunidad virtual*. Barcelona: Gedisa, 1994.
- RIGAUT, Philippe. *Au-delà du virtuel*. Paris: L'Harmattan, 2001.
- RUSHKOFF, Douglas. *Cyberia*. San Francisco: Harper, 1994.
- RÜDIGER, F. *Cibercultura e pós-humanismo*. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.
- SIEGEL, Lee. *Against the machine*. Nova York: Spiegel & Grau, 2008.
- SILVER, D & MASSANARI, A (orgs.). *Critical cyberculture studies*. Nova York: NYU, 2006.
- SLOUKA, Mark. *War of the worlds*. Nova York: Basic Books, 1995.
- SMITH, M. & KOLLOCK, P. *Communities in cyberspace*. Nova York: Routledge, 1999.
- STREETER, Thomas. *The net effect*. Nova York: New York University, 2011.
- VIRILIO, Paul. *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.
- WELLMAN, B. & HAWTHORNTHWAITTE, C. *The Internet in the everyday life*. Oxford: Blackwell, 2002.
- WOOLGAR, Steve (org.) *Virtual society?* Oxford: Oxford University, 2003.

#### Endereços eletrônicos

- GILDER, George. Life after television, updated. In: *Forbes Magazin*, 23 fev. 1994.  
Disponível em: <[www.seas.upenn.edu/~gaj1/tvvg.html](http://www.seas.upenn.edu/~gaj1/tvvg.html)>. Acesso em: 20 mar.2010.

---

Artigo recebido em 20 de agosto de 2011 e aprovado em 24 de setembro de 2011.

