

CULTURA DO CIBERESPAÇO

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Ireneu da Costa. São Paulo : Ed. 34, 1999. 260 p. (Coleção TRANS)

O termo cibercultura, conceituado por Levy (p. 17), significa o "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço".

Este livro surge de um relatório encomendado pelo Conselho Europeu, aborda as implicações culturais do desenvolvimento das tecnologias digitais de informação e de comunicação. Deixando de fora as questões econômicas e industriais, os problemas relacionados ao emprego e as questões jurídicas.

O livro inclui introdução, 18 capítulos divididos em três partes, conclusão, e, um glossário com termos da telemática elaborado pelo tradutor (da respectiva obra). Na introdução, o autor, utiliza a metáfora do dilúvio informacional para que a sociedade consiga resgatar e transmitir conhecimentos para a humanidade considerando a universalidade das mensagens.

Quanto aos aspectos da apresentação gráfica, o leitor toma contato direto com a obra pelas orelhas e dorso, e pelo sumário que retrata as partes, os capítulos e suas subseções possibilitando um acesso mais dinâmico sobre os temas abordados. As citações e notas do tradutor são apresentados em notas de rodapé facilitando a consulta e sua leitura. Os destaques gráficos para frases marcantes ou as inúmeras situações intercaladas na obra. Aparecem três quadros na primeira parte da obra, tornando-a bastante didática para esclarecer os conceitos.

A primeira parte (Definições) engloba cinco capítulos com os quais o autor apresenta de forma acessível aos leitores ponderações sobre os impactos sociais e culturais das novas tecnologias, fornecendo uma descrição dos conceitos técnicos que exprimem e sustentam a cibercultura. No primeiro capítulo, Lévy enfoca as técnicas e seus impactos nas sociedades, sobre as condicionantes e suas determinantes, a participação do ser humano na cibercultura tornando-se uma necessidade. O segundo capítulo apresenta o uso da informática nos últimos 50 anos onde é impossível traçar limites ou definir sua abrangência se considerado apenas o tecno-cosmo-ciberespaço. Em seguida com o relato sobre o "Bezerro de Ouro", destacando o vazio interior das coisas, num resgate sucinto de suas obras anteriormente publicadas enfoca os conceitos sobre o que é o virtual, digital, hiperdocumentos e multimídia. O quarto capítulo trata dos diferentes tipos de interatividade na comunicação em relação a mensagem. E finaliza abordando o ciberespaço introduzindo o leitor no mundo das navegações na World Wide Web e seus diferentes ambientes.

A Segunda Parte do livro enfoca as proposições e implicações culturais do

desenvolvimento do ciberespaço e integra 8 capítulos. O autor resgata as tendências da evolução técnica que baseiam a universalidade desprovida de significado central - um "universo sem totalidade" - da civilização emergente. Faz uma análise sobre a nova pragmática das comunicações instaurada pelo ciberespaço, conduzindo a explicação teórica do conceito de universal sem totalidade. Desta forma é possível compreender o movimento social que propaga a cibercultura, de suas formas estéticas e de sua relação com o saber e as reformas educacionais necessárias na cibercultura. Ao final desta parte, são articulados os conceitos sobre a virtualidade do ciberespaço, a cidade e a democracia eletrônica.

A terceira parte do livro (Problemas) é constituída por cinco capítulos que tratam dos aspectos negativos da cibercultura, principalmente dos conflitos e críticas que provoca. Lévy discute principalmente a crítica da substituição a qual negligencia a análise das práticas sociais efetivas e parece cega à abertura de novos planos existenciais: nos modos de relação (comunicação interativa e comunitária); nos modos de conhecimento, de aprendizagem e de pensamento (simulações, navegações transversais em espaços de informação abertos, inteligência coletiva); e, nos gêneros literários e artísticos (hiperdokumentos, obras interativas, ambientes virtuais, criação coletiva distribuída).

No capítulo sobre a crítica da dominação, o autor pretende resgatar todo o dinamismo da cibercultura que está relacionado ao entrelaçamento e à manutenção de uma verdadeira dialética da utopia e dos negócios, mencionando que o ciberespaço também pode ser colocado a serviço do desenvolvimento individual ou regional, e usado para a participação em processos emancipadores e abertos de inteligência coletiva.

Apresenta a crítica da crítica e as perguntas mais freqüentes sobre a cibercultura e suas diferentes respostas, levando o leitor a uma profunda reflexão.

No capítulo da conclusão - a cibercultura ou a tradição simultânea - o autor enfoca que a cibercultura transmuta o conceito de cultura. Defende a tese, conforme coloca na página 248 que "a cibercultura inventa uma outra forma de fazer advir a presença do virtual do humano frente a si mesmo que não pela imposição da unidade de sentido." Distingue três grandes etapas da história: - a das pequenas sociedades fechadas, de cultura oral, que vivem uma totalidade sem universal; - a das sociedades "civilizadas", imperialistas, usuárias da escrita, que fizeram surgir um universal totalizante; e - da cibercultura, correspondendo à globalização concreta das sociedades, que inventa um universal sem totalidade."

Trata-se de uma obra clássica para intensificar as reflexões ocorridas pelas mudanças culturais provocadas pelo uso intensificado das telecomunicações e da informática, temas abordados em obras anteriores deste autor, principalmente "As tecnologias da Inteligência" e "O que é o virtual". Trata-se de leitura relevante principalmente para pesquisadores das áreas de Ciências da Informação, Comunicação (Mídia e Conhecimento), Educação, Psicologia e Sociologia.

Ursula Blattmann
Universidade Federal de Santa Catarina

Disponibilizado na WWW em 26/04/1999.