

E ESSE CIRCUITO CHAMADO CIBERCULTURA?

AND THAT CIRCUIT CALL CYBERCULTURE?

Elisa Riffel Pacheco¹

RESUMO

Este artigo cria uma discussão que se sustenta através de um determinado aporte teórico. Este, por sua vez, tenta compreender as relações de visibilidade que compõe uma interface entre a realidade cotidiana e o circuito virtual que tece uma teia chamada cibercultura. Nesse sentido, faz-se um paralelo da vida moderna e contemporânea, dessa transparência que se vive na atualidade e que nomeia a eloquência da modernidade. Se antes as conversas, as fofocas e os fuxicos se concentravam nos arredores dos botequins de cidades que faziam emergir seu comércio noturno e boêmio, hoje as palavras, os comentários se perfazem no meio virtual. Essas tecnologias trazem um novo sistema de comunicar a vida, esse frenesi diário, essa rotatividade cultural. Pequenos acontecimentos corriqueiros ganham notícia, são exaltados, “cutucados”. O sujeito vê-se entrelaçado num enredo, em ideias, palavras, frases soltas, repetidas, que se misturam e conectam-se a uma cultura, a um lugar que a tudo isso se sobrepõe chamar ciberespaço. E a escola? Como será que ela trabalha com essa subjetividade cibernética que circula frequentemente entre os jovens? Como lidar com essas práticas virtuais populares juvenis? Essas questões fazem pensar uma pluralidade de tendências que aportam à educação e à sociedade atual.

Palavras-chave: Cibercultura. Juventude. Contemporaneidade. Escola. Educação.

ABSTRACT

This article creates a thread that is sustained through a particular theoretical approach. This in turn, tries to understand the relationship of visibility that makes up an interface between everyday reality and the virtual circuit that weaves a web called cyberculture. In this sense, it is a parallel of modern life and contemporary, this transparency which we live today and appointing the eloquence of modernity. If prior conversations, gossip and gossip concentrated in the vicinity of the bars of cities that did emerge from their trade and bohemian night, today's words, to make up the comments in the virtual environment. These technologies bring a new system of communicating life, this frenzy daily turnover this culture. Small events make news everyday, are elated, "poked." The subject finds himself entangled in a plot, ideas, words, sentences, repeated that mingle and connect to a culture, a place that all overlaps call cyberspace. What about school? How does it work with this cybernetic subjectivity that often circulates among young people? How to deal with such practices popular online youth? These questions make you think a plurality of trends that contribute to education and society.

Keywords: Cyberculture. Youth. Contemporaneity. School. Education.

¹ Pedagoga, especialista em Psicopedagogia – Abordagem Institucional e Clínica (FAPA). Especialista em Pedagogia da Arte (UFRGS); aluna PEC (Programa de Educação Continuada) do PPGEDU da UFRGS; cursando a especialização em - Os Estudos Culturais nos currículos escolares contemporâneos da Educação Básica; atua como psicopedagoga e arte-educadora no LEP (Laboratório de Estudos Psicopedagógicos) da FAPA.

1 INTRODUÇÃO

[...] o ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento, e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17).

Este estudo se designa a partir do diálogo com subsídios teóricos, que busca compreender, assim como questionar os movimentos culturais que constituem novos modos de vida em sociedade. Para isso, integra-se a análise de um conjunto de conteúdos, valores, atitudes e pensamentos que se conecta entre si através de um cenário, de uma comunicação técnica-intelectual que evidencia a cibercultura. Anteriormente à discussão da mobilidade cultural presente no ciberespaço, que abrange as redes sociais, pretende-se esboçar um paralelo da historicidade dessas recentes tecnologias digitais. O “cotidiano” virtual nos seduz de tal forma que parece que, sem ele, não estamos conectados com o movimento do mundo e das coisas. As novidades, as notícias, as fofocas, as informações, as conversas, tudo circula por esse meio internético, frenético, dinâmico, fugaz. A comunicação do homem contemporâneo transita, sobrevive e “alimenta-se” do espetáculo, da cena virtual. O homem moderno, dos meados do século vinte, deixava-se seduzir pela movimentação das ruas, da multidão, dos cafés, das vitrines das lojas, dos centros comerciais e do crescente fluxo de pessoas que começavam a circular nas grandes cidades. Para Couto (2008, p. 64),

[...] o fascínio do homem moderno pela cidade grande encontra na rua o lugar ideal para a extração de um ritmo cada vez mais intenso e frenético, a agitação dos espetáculos, trens e automóveis, os magazines, as novidades tecnológicas de imagens, como a fotografia e o cinema, enfim, o fluxo crescente e contínuo das coisas. Parece, agora, que o sentido da vida só pode ser encontrado em meio ao movimento alucinado, aos êxtases cotidianos, entre extravagâncias e desvarios.

O que será que mudou com o surgimento, bem como com o advento das mídias e das tecnologias que favorecem o intercâmbio cultural digital? Os meios eletrônicos não simulam a realidade? Será que esse fascínio, o ritmo exacerbado que constitui o sentido da vida nos anos vinte e trinta, não está vinculado, entrelaçado, com o conglomerado de pessoas que se conectam às redes sociais? E essa curiosidade exagerada de bisbilhotarmos uns aos outros constantemente não se assemelha à curiosidade dos “murmurinhos” exalados pelas grandes cidades? Pensa-se que o crescente número de pessoas que fazem parte das comunidades

virtuais e buscam esse acesso, esse convívio, estão reproduzindo o “frenesi” do mundo moderno. Para Lemos (2004, p. 3), “a era da conexão é a era da mobilidade. A Internet sem fio, os objetos sencientes e a telefonia celular de última geração trazem novas questões em relação ao espaço público e ao espaço privado”. É preciso estar a par das novidades, das tendências, das emoções, dos acontecimentos, é preciso compartilhar as descobertas, os feitos, as festas, os “burburinhos”, os divertimentos. Antigamente, o “cenário” das visualidades humanas era a rua e, hoje, o lugar das extravagâncias são as redes sociais, as comunidades virtuais, os espaços de cibercultura. De acordo com Couto (2008, p. 64),

[...] a paisagem urbana, as cenas de rua, os cafés, as tabernas, os cabarés, as fábricas e suas chaminés, os centros comerciais, as vitrines, as mercadorias, o movimento incessante das pessoas de um lado para o outro, seduzem pintores, poetas, escritores, filósofos. A rua é o lugar por excelência das contradições, considerado por alguns como universo ameaçador, selvagem, violento, de malandragem e perdição, malefícios, vícios e medos e, por outros, um universo encantado onde florescem o comércio das mercadorias e das pessoas convertidas em mercadorias, a embriaguez irresistível da luz artificial, o divertimento e o prazer, as promessas de felicidade e as diversas possibilidades de conquistas, paixões inesperadas e súbitos abandonos.

Apesar de as grandes cidades não se constituírem homogeneamente, elas têm em comum esse grande frenesi urbano, trânsito, movimento cultural que caracteriza a pós-modernidade. E juntamente anexada a essa tendência está essa vontade de se pôr como vitrine, de expor um dia a dia, um cotidiano corriqueiro, opaco, passageiro, que ninguém comenta, que ninguém “cutuca”. Ao traçar esse paralelo, em que evidencio os deslocamentos culturais que se constituem ao longo do tempo e da história, enfatizo os modos de vida e as subjetividades que permanecem e consolidam-se. Ao descrever a burguesia social dos anos vinte, faço referência a uma comunidade, classe boêmia que sobrevivia dos “compartilhamentos”, das conversas, das notícias que se trocavam nas ruas, nos bares, nos botecos, nas avenidas e nos botequins. E essa mesma necessidade de se noticiar, de se publicar é vislumbrada através da Internet nas redes sociais. Para Stuart Hall (1997, p. 23), “nossa participação na chamada Internet é sustentada pela promessa de que ela nos possibilite em breve assumirmos ciberidentidades - substituindo a necessidade de algo tão complicado e fisicamente constrangedor como é a interação real”. O circuito cibernético dá continuidade às especulações, aos desvarios confusos e movimentados das ruas. Ao contemporâneo, ao tecnológico competem essas excitações de se colocar em *status*, em visibilidade. Por isso, há essa constante busca de atualizar-se através de vídeos, postagens, imagens e fotografias. A rua pode expressar sua excentricidade, sua irreverência, sua poesia, mas remete à ausência, a um súbito vazio. É exatamente esse (des) território que possibilita a mudança cultural, as trocas e

as conjunturas culturais que marcam a atualidade e a consistência do alvoroço virtual. Pois, o que é o atual senão mostrar-se, exhibir-se numa constância de imagens e conversas que possibilitam a extensão das relações sociais? Transpor-se para o global, fugir do habitual, ser espontâneo, rápido, atualizado, original são atitudes que ultrapassam a vida local para ganharem os espaços eletrônicos e cibernéticos. Paul du Gay (1994), ao ser citado por Stuart Hall (1997), contextualiza que

[...] a nova mídia eletrônica não apenas possibilita a expansão das relações sociais pelo tempo e espaço, como também aprofunda a interconexão global, anulando a distância entre as pessoas e os lugares, lançando-as em um contato intenso e imediato entre si, em um ‘presente’ perpétuo, onde o que ocorre em um lugar pode estar ocorrendo em qualquer parte [...] Isto não significa que as pessoas não tenham mais uma vida local — que não mais estejam situadas contextualmente no tempo e espaço. Significa apenas que a vida local é inerentemente deslocada — que o local não tem mais uma identidade ‘objetiva’ fora de sua relação com o global.

Percebe-se que tais mídias costumam e insistem em representar uma “vitrine” virtual dos moldes, costumes e trejeitos da sociedade contemporânea. Nesse sentido, verifica-se que os desejos e os valores permanecem quase que constantes, e o que muda são as ferramentas tecnológicas e eletrônicas. Se contabilizarmos o surgimento de algumas inovações tecnológicas, perceberemos que há mais de um século, por muitos anos, os deslumbramentos foram voltados à descoberta da luz elétrica, que inicialmente era concedida a uma pequena minoria da população. Em meados dos anos vinte, a burguesia encantava-se com o movimento dos botequins e bares noturnos. Posteriormente, as canções, as novelas, os noticiários ganhavam mais expressão com o rádio e, logo após, com a televisão. Ao fim dos anos oitenta, chegavam os primeiros microcomputadores nas escolas, com *softwares* muito experimentais. No final dos anos noventa, apareceram os primeiros aparelhos celulares e a Internet ganhava maior acessibilidade. Com a chegada do novo milênio, as salas de bate-papo, os *chats* e canais de conversação apareciam como novos veículos de comunicação, informação e intercâmbio. A famosa frase era: “quem quer tc comigo?” Os *nicknames* (apelidos) adquiriam fama e uma nova linguagem estava ganhando força, cultura e pluralismo, o ‘Internetês’. Alguns anos após, as primeiras redes sociais experimentavam sua visibilidade perante os internautas (usuário da Internet, rede mundial de computadores) e faziam emergir seus numerosos seguidores. Couto (2008, p. 65) afirma que “a história das civilizações coincide com a história dos agrupamentos humanos e, por conseguinte, também com a construção de cidades, enquanto território e ponto de encontro, relacionamento entre os homens”.

Fazendo um paralelo com as ideias desse autor, verifica-se que, se, anteriormente, os medos e os prazeres das pessoas eram concentrados no ambiente externo, na rua, neste momento, na sociedade contemporânea, tais anseios, vivências, trocas e compartilhamentos são centrados na conectividade, no ambiente interno das redes sociais. Por isso, destaca-se uma mobilidade cultural muito marcante e intensa. Há um convívio multifacetado de linguagens, de informações, de experiências, de imagens, de conhecimentos, de aprendizagens, que se fazem e desfazem-se constantemente. Os episódios da vida cotidiana mostram-se presentes, tudo deve ser exposto, visualizado, compartilhado e comentado. Estar em transparência significa estar em evidência. O “êxtase” da atualidade é o exibicionismo de si, a publicidade do eu. Os eventos acontecem “on-line” e “off-line”. Sendo assim, o que garante a visualidade e o *status* social é a exposição de si mesmo, é tornar público, visível, o particular, o privado. Para Lévy (1999, p. 31),

[...] os primeiros computadores (calculadoras programáveis capazes de armazenar os programas) surgiram na Inglaterra e nos Estados Unidos em 1945. Por muito tempo reservados aos militares para cálculos científicos, seu uso civil disseminou-se durante os anos 60. Já nessa época era previsível que o desempenho do hardware aumentaria constantemente. Mas que haveria um movimento geral de virtualização da informação e da comunicação, afetando profundamente os dados elementares da vida social, ninguém, com a exceção de alguns visionários, poderia prever naquele momento.

E, diante dessa perspectiva, como podemos pensar esses modos de vida na educação, na escola e no desenvolvimento humano? Como as crianças e os jovens simbolizam e administram essas novas influências comportamentais que integram e advêm da mídia digital? Como se constitui o sujeito e o desejo a partir dessa mobilidade cultural e dessas ferramentas virtuais, que criam novos vínculos e possibilidades, que caracterizam e nomeiam uma cibercultura, um pensamento em sociedade? Conforme Lemos (2004, p. 4), “no que se refere às novas tecnologias em interface com o espaço público, a idéia de mobilidade é central para conhecer as novas características das cidades contemporâneas”.

2 UM CIBERESPAÇO QUE IMITA A VIDA?

[...] seduzido pela cidade, Benjamin caminhou e registrou impressões sobre Berlim, Frankfurt, Paris, Roma, Amsterdã, Basiléia, Marselha, Jerusalém e muitos outros lugares. Esteve atento a todo esse movimento e seus escritos formam uma constelação de fragmentos urbanos, onde celebra as ruas, e têm quase sempre ‘as massas’ como protagonistas (COUTO, 2008, p. 68).

Contextualizo que a vida contemporânea traz em si uma concepção herdada dos valores, preceitos e costumes que foram inseridos na modernidade, no começo do século XX. Mas, ao mesmo tempo, ela é de uma singularidade peculiar em suas “facetas” e menções, ao configurar a mescla de duas realidades em uma só. Podemos “brincar” que estamos entrelaçados entre dois mundos e que vivemos duas vidas simultaneamente. Uma delas está situada em nosso cotidiano corriqueiro, em que nos encontramos nos bastidores de uma cena ainda não filmada. Somos seres comuns que habitam ruas desconhecidas. Nossas vozes não são ouvidas, nem percebidas pela multidão. Somos apenas os “figurantes” de um filme, de uma novela sem enredo, sem comentários, sem continuação. E o contexto da exibição onde fica?

Tenciono que sua referência está em outro lugar, em outra dimensão. Um espaço conectado com uma variada e fantasiada população. Somos convidados e “cutucados” para mostrar nossos eventos, nossas aventuras, nossa produção. Nesse ambiente, adquirimos uma outra postura. Para Garbin (2003, p. 121),

[...] a mídia eletrônica se apresenta como um avanço tecnológico capaz de modificar nosso comportamento, com um discurso que se materializa em novas condições de possibilidades, em novos espaços e em novas formas que ele assume. Muito de nós estamos sendo re-constituídos por essas variadas formas discursivas que usamos na Rede e que também são usadas para nós.

Sobrevivemos da frequente exposição de nossas realizações. Nosso papel é o de ser sempre protagonista. Somos livres, criativos e otimistas para postarmos nossos pensamentos, gostos e admirações. Compartilhamos vídeos, músicas, reportagens, versos, palavras soltas e trechos de canções. Amigos, conhecidos e até desconhecidos, criticam, comentam, analisam nossas publicações. Nesse universo, as leis, as diretrizes são as interlocuções.

Ao analisar ambas as situações, percebemos que as “celebrações” que movimentavam as ruas, escritas e observadas por Walter Benjamim e referenciadas por Couto (2008), são preservadas e têm continuidade nas novas tecnologias virtuais que incluem as redes sociais. O lugar da cultura articula-se em ondas, gestos, circuitos magnéticos, virtuais, que ultrapassam as ruas, os objetos, os livros e os jornais e intensificam-se nas vitrines, nas janelas, nos comentários e nos compartilhamentos das redes sociais. Para Hall (1997, p.16),

[...] estes são os novos “sistemas nervosos” que enredam numa teia sociedades com histórias distintas, diferentes modos de vida, em estágios diversos de desenvolvimento e situadas em diferentes fusos horários. É, especialmente, aqui, que as revoluções da cultura a nível global causam impacto sobre os modos de viver, sobre o sentido que as pessoas dão à vida, sobre suas aspirações para o futuro — sobre a “cultura” num sentido mais local.

Tanto no mundo moderno como no contemporâneo, as massas necessitam comunicar-se de forma extravagante, ou seja, com a notoriedade e a visibilidade de seus discursos, narrativas e conteúdo cênico. Há uma crescente busca por reconhecimento e popularidade. Se, antigamente, o “ser popular” se vinculava a essa constelação de fragmentos urbanos, percebida nas praças, nos bares, nos cafés e nos botequins, contemporaneamente, a fama, o prestígio, o *status* social são a própria representação de si na esfera virtual. Segundo Lemos (2004, p. 3),

[...] das formas de isolamento e fragmentação da vida moderna, a introdução de tecnologias móveis está nos levando a um re-exame do que significa proximidade, distância e mobilidade. Define-se mobilidade como o movimento do corpo entre espaços, entre localidades, entre espaços privados e públicos. Parece que novas práticas do espaço urbano surgem com a interface entre mobilidade, espaço físico e ciberespaço.

Habitamos, constituímos-nos e sobrevivemos a partir de uma “cidade cibernética”. Assim, realidades, fantasias, materialidades e devaneios são imagens, mensagens que se estruturam e integram-se mutuamente, mas convivem separadamente.

Tal afirmação pode ser vista no jogo eletrônico “The Sims”, em que pessoas são arquitetadas para simular ações, profissões, relacionamentos, culturas presentes em nosso cotidiano real, embora permaneçam em um meio fictício, imaginário, potencial. O mesmo processo ocorre com o ‘Internetês’, uma linguagem de abreviaturas e símbolos que qualifica a comunicação na cibercultura. Embora esse conjunto de vocábulos grafolinguísticos pertença e seja originário da composição digital, ele também circula e está presente na língua portuguesa, porém não integra a norma culta.

Esses exemplos sistematizam o funcionamento das redes sociais, entre outros espaços de cibercultura, pois demonstram a mescla de modelos, representações, expectativas e desejos atingíveis e inatingíveis. Há uma conexão, um entrelaçamento de modismos, práticas, hábitos, vídeos, fotografias, palavras, frases, poesias, que transitam entre dois cenários: o público e o privado. Ainda que ambos coexistam, que possuam ritmos de vida diferenciados. Enquanto um caracteriza o acesso à coletividade, que potencializa a abertura para o social, para a publicidade de si, o outro maximiza o segredo, o refúgio, o íntimo, o particular do sujeito. De acordo com Couto (2008, p. 81),

[...] ruas, objetos e passantes parecem moldar a sensibilidade do homem moderno. Uma sensibilidade condicionada pela vivência dos choques, na aceleração crescente da vida cotidiana nas grandes cidades. Viajar, viver em trânsito, em estado de urgência, entre flores artificiais e venenosas. É preciso explorar a cidade sob um

outro ritmo, muitas vezes uma imposição das novas circunstâncias comerciais e tecnológicas.

“Seguindo” a lógica do autor, podemos observar que o trânsito que se constituiu com o movimento e o aumento das “massas” nas grandes cidades ganha continuidade no ciberespaço. Lembremos que, há uma década atrás, o acesso à Internet, ainda muito limitado, permanecia congestionado. Isso acontecia, porque as pessoas utilizavam provedores e linhas discadas de forma simultânea. Todos esperavam a grande chegada da meia-noite para se conectarem à rede mundial de computadores. Com o advento das novas tecnologias, como também ao livre acesso desse sistema de comunicação, o fluxo desses mesmos indivíduos têm se concentrado nos *sites* de conversação, sociabilidade e entretenimento. Os encontros e os desencontros do mundo contemporâneo vivem dessas interlocuções que nascem do convívio virtual. Segundo expõe Garbin (2003, p. 126),

[...] entre os vários enfoques que a Internet tem sido analisada, a Rede tem sido especialmente focalizada no que diz respeito às identidades. Ela converteu-se num ‘laboratório’ para a realização de experiências com as construções e reconstruções do ‘eu’ na vida pós-moderna, uma vez que, na realidade virtual, de certa forma moldamo-nos e criamo-nos a nós mesmos.

Dessa forma, instaura-se uma cultura que institui novos modos de comportamento e relacionamento. Essa, por sua vez, compõe e organiza uma realidade paralela ao nosso cotidiano habitual. Porém, podemos ser condicionados e subjetivados a partir de vivências similares ou divergentes. Nesse ambiente, há uma constante busca pela transparência e pela exposição pessoal. O objeto de desejo, de conquista e de sedução consiste na sublimação da popularidade. É necessário compartilhar a intimidade, as preferências, os afazeres, os acontecimentos, para obter uma quantidade crescente de amigos conectados a um perfil. Este é vigiado e observado incessantemente por outros sujeitos que se interligam por uma mesma lógica de visibilidade e publicidade do eu. Para Couto (2008, p. 81),

[...] sob a lógica do excesso que a tudo banaliza, vive-se a liquidação da cultura e do sujeito. Esse é o desafio da época: viver a superficialidade dos vínculos, estar sempre de passagem; em meio ao elogio das aparências. As vivências dos choques nas grandes cidades poderão ser reconvertidas em experiências ou estamos condenados à destruição e ao abismo sedutor de um mundo onde tudo flui e circula sideralmente? Faz sentido manter o sonho da experiência diante da vida progressivamente vulnerável e intrigante, anônima e necessária, que caracteriza o urbano e o homem moderno?

A sociedade atual estrutura-se e “alimenta-se” dessa estimulação virtual e eletrônica, que fixa, estende e oferece uma liquidação contínua do homem contemporâneo. Essa circulação, esse trânsito excessivo de personagens reais ou imagináveis promove uma grande disseminação de conhecimentos, eventos, ideias, notícias e discussões inerentes à nossa época. Todavia, se estabelece um novo veículo de consumo que aposta na propaganda, no espetáculo de mercadorias e na banalização dos vínculos. Insere-se uma tecnologia digital, que potencializa o movimento, o circuito, a comunicação exacerbada entre os indivíduos. Tal intercâmbio favorece a crescente transmissão de mensagens que atende à repercussão da mídia. Nesse sentido, consideramos que os espaços de cibercultura simbolizam a vulnerabilidade que integra o ser humano diante das aparências e das eloquências superficiais da vida, ainda que, de forma simultânea, eles sejam fascinantes por administrarem, criarem e gerenciarem um novo sistema de relações.

E o advento das tecnologias digitais traz também mudanças significativas no desenvolvimento infantil. Qual será a receptividade das crianças em relação à mídia moderna? Como será que a infância contemporânea faz uso dessa nova mobilidade cultural? Qual é o papel da escola frente a essas aprendizagens e novidades que animam o ciberespaço? Para refletirmos sobre essas inquietações pertinentes à educação, é necessário fazer referência às novas concepções infantis que se estabelecem na contemporaneidade. Para Lévy (1999, p. 11), “o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas nos propõem”.

3 INFÂNCIA: O CENTRO DA CULTURA DIGITAL?

[...] a infância contemporânea está permeada, em alguns sentidos até definida, pela mídia moderna – através da televisão, do vídeo, dos jogos de computador, da Internet, da telefonia móvel, da música popular e pelo leque de commodities ligadas à mídia que formam a cultura do consumo contemporâneo. De fato, já é assim há muito tempo. Já nos anos 1960, era patente que as crianças ficavam mais tempo olhando televisão do que na escola. (BUCKINGHAM, 2000, *apud* BUCKINGHAM, 2010, p. 42).

De fato, “seguindo” as palavras do autor, não há como destituir as crianças e os jovens desse mundo tão contagiante, entusiástico, mas que incute mudanças, controvérsias e insere novos modos de vida e pensamento. Está cada vez mais frequente visualizarmos crianças ou adolescentes com seus aparelhos eletrônicos nos bolsos, nas mãos, ou nos

ouvidos. Se, no passado, a infância era definida ou nomeada através das brincadeiras de rua e cantigas na calçada, atualmente, os brinquedos, os jogos, as canções, as histórias, os livros e até mesmo os clássicos contos de fadas fazem parte de uma geração computadorizada. Mas todos esses artefatos direcionados ao público infantil não deixaram de existir ou de possuir utilidade, eles apenas ganharam um novo acesso, uma nova visibilidade. De acordo com Feixa (2006, p. 86),

[...] as crianças de hoje serão a primeira geração que atingirá a maioridade na era digital. Não se trata somente de que este seja o grupo com maior acesso aos computadores e à Internet, nem que a maior parte de seus integrantes vivam rodeados de bites, chats, e-mails e webs, mas, sobretudo do impacto cultural dessas novas tecnologias: desde que passaram fazer uso da razão, estão rodeados de instrumentos eletrônicos (de videogames a relógios digitais) que configuraram suas visões sobre a vida e o mundo.

Se observarmos nossa rotina diária, perceberemos várias transformações que envolvem a geração digital. Em ambientes públicos comerciais, destacam-se crianças cujas faces não evidenciam dez anos, teclando em seus aparelhos celulares, enviando mensagens de textos, acessando a Internet. Na entrada do cinema, deparamo-nos com cenas de jovens aclamando os filmes de terceira dimensão; já outros estão nas praças de alimentação com seus olhos fixados em seus *notebooks*. Tornou-se trivial a inserção, a participação da juventude no meio virtual. Os jovens acessam canais de conversação, *sites*, redes sociais, assim como fazem parte de comunidades e jogos *on-line*. São internautas natos, conhecem e fazem uso das tecnologias digitais, “baixam” músicas, assistem a vídeos, desenhos animados e leem notícias, fofocas de revistas e jornais. Para Buckingham (2010, p. 43), “ainda vale a noção de que a maioria das experiências dos jovens com a tecnologia esteja ocorrendo fora da escola, no contexto do que é denominado de cultura tecnopopular”.

Diante dessa pluralidade de opções de atividades e entretenimentos que se projeta sob uma educação informal, o conhecimento escolar perde seu ritmo, seu foco, desacelera, “desce um degrau”. Muitas são as situações em que os alunos trazem consigo informações, conteúdos e vivências adquiridos nesses espaços de cibercultura. Portanto, eles assumem uma nova política e uma nova postura de aprendizagem. Garbin (2005), ao ressaltar as práticas culturais juvenis, afirma que “a questão central está, então, em conhecer e entender essa mistura de ânsias e imaginários juvenis”. Acredita-se que, às vezes, a escola não abre passagem para esse saber, possibilitando somente o ensino formal, vinculado às práticas tradicionais. Parece que a instituição escolar ainda necessita conservar seu ditame curricular

para se manter como a única mantenedora que gerencia e propaga informação, cultura e conhecimento.

Tal abordagem fortalece um amplo abismo entre uma tendência pedagógica que padroniza a educação e os sistemas digitais cujas crianças têm acesso livre à comunicação. Buckingham (2010) comenta que muitos alunos desenvolvem um maior senso de autonomia e autoridade como usuários dessas novas tecnologias, porém isso ainda é pouco possibilitado nas escolas. Penso que os modelos educacionais precisam se estruturar, bem como se organizar mais, para receber esses mecanismos digitais. A escolarização deveria estar mais atualizada em vista dessas mudanças sociais contemporâneas. Analisamos que a escola ainda permanece aquém dessas potencialidades virtuais. Não sinalizamos que se destituam as medidas ou os ensinamentos tradicionais, mas que se viabilizem alternativas científico-tecnológicas e culturais que contribuam com a formação do sujeito. De acordo com Feixa (2006, p. 82),

[...] as formas pelas quais cada sociedade conceitua as fronteiras e os passos entre as distintas idades, assim como as relações entre as gerações, são um indício para refletirmos sobre as transformações de seus estilos de vida e de seus valores. Em cada relógio, a medida do tempo expressa a conexão entre condições sociais e imagens culturais, que se traduzem em distintas modalidades de trânsito (as fronteiras e os passos entre as distintas categorias de idade).

Atualmente, tanto os jovens como as crianças estão inseridos nesses espaços de cibercultura, que garantem e qualificam suas habilidades e competências. Às vezes, tal questão não tem relevância para os professores. Estes têm o costume de concentrar suas aulas em didáticas formais curriculares, sem abordar diferentes gerenciamentos que favoreçam processos criativos e inovadores de aprendizagem. Por isso, é fundamental criar novas conexões que tornem mais íntimas ou estreitas as relações entre escola e cultura popular infantil. De acordo com Buckingham (2010, p. 45),

[...] num nível, as escolas têm muito a aprender com a cultura popular infantil. O uso que hoje os jovens fazem dos jogos de computador ou da Internet envolve um leque de processos de aprendizagem informal, em que, com frequência, há uma relação muito democrática entre professores e aprendizes. As crianças aprendem a usar a mídia quase sempre pelo método de ensaio e erro – por meio da exploração, da experimentação, do jogo e da colaboração com os outros – tanto diretamente quanto em formas virtuais – um elemento essencial do processo.

Penso que a escola, sendo uma instituição que promove e gerencia conhecimento e informação - em virtude da aquisição do saber -, deveria procurar acompanhar mais as

mudanças socioculturais que se processam na sociedade. Esses deslocamentos das massas, das civilizações para a “cibercidade” ou os meios virtuais resultam do condicionamento de novas técnicas, tendências e modos de vida contemporâneos. A arte eletrônica reúne em sua diversidade práticas, atividades, eventos, comunidades, jogos, vídeos, aprendizagens que representam grande parte da cultura infantil. A juventude está vinculada, inserida nesse conjunto de conteúdos, linguagens, mídias que “virtualizam” a comunicação e constituem o ciberespaço. Porém, essas experiências, trocas, “navegações” pela Internet, conversações em salas de bate-papo chegam ao ambiente escolar. E agora, o que fazer? O que ensinar? Como interagir com essa cultura tecnopopular? Para Lévy (1999, p. 25),

[...] as técnicas determinam a sociedade ou a cultura? Se aceitarmos a ficção de uma relação, ela é muito mais complexa do que uma relação de determinação. A emergência do ciberespaço acompanha, traduz e favorece uma evolução geral da civilização. Uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas. E digo condicionada, e não determinada. Essa diferença é fundamental.

Fazendo um paralelo com as afirmações desse autor, pode-se pensar que a função ou o funcionamento da escola não se anula perante as inovações tecnológicas. O advento da cibercultura não determina ou dá um único direcionamento à educação, ele apenas potencializa uma mobilidade cultural que caracteriza novas formas de sociabilidade, relacionamento e comunicação. Acreditamos, nesse sentido, que a escolarização pode se acrescentar de tais técnicas, para compreender o intercâmbio digital que os alunos fazem circular em sala de aula.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

[...] durante uma entrevista nos anos 50, Albert Einstein declarou que três grandes bombas haviam explodido durante o século XX: a bomba demográfica, a bomba atômica e a bomba das telecomunicações. Aquilo que Einstein chamou de bomba das telecomunicações foi chamado, por meu amigo Roy Ascott (um dos pioneiros e principais teóricos da arte em rede), de “segundo dilúvio”, o das informações. As telecomunicações geram esse novo dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento. A quantidade bruta de dados disponíveis se multiplica e se acelera. A densidade dos links entre as informações aumenta vertiginosamente nos bancos de dados, hipertextos e nas redes. (LÉVY, 1999, p. 13).

Parece que até Einstein já “seguia” a sua intuição, contextualizada em seu meio científico, ao compreender que as mídias, as informações, as imagens, as virtualidades

atingiriam grandes proporções na sociedade contemporânea. Como já foi dito anteriormente, o aperfeiçoamento dessas tecnologias tem um forte entrelaçamento com a exposição que o homem dá a sua vida privada. Essa necessidade de comentar e invadir o particular, inicialmente, era registrada apenas pelos olhares dos passantes que admiravam o movimento, as conversas, o alvoroçar das ruas. Após, com o aparecimento da fotografia, esses registros foram adquirindo maior visibilidade e circulação.

Atualmente, o que favorece esse fascínio, esse anseio pela exibição, é o trânsito, é a movimentação nas redes sociais. As mutações socioculturais estão alinhadas com a crescente busca pela comunicação. Se antes o sujeito convivía com a experiência de ver e narrar os acontecimentos, hoje ele “sobrevive” das mensagens, das músicas, das fofocas, dos jogos, das notícias, de tudo o que “compartilham” nas redes sociais. É quase impossível viver sem o “clique”, o “teclar” do computador ou do aparelho celular, assim como é fundamental estar “on-line” ou “off-line” no MSN (canal de mensagens instantâneas), navegar na Internet e criar um perfil no ciberespaço. É um costume comum essa interatividade entre as pessoas que advém de novas escritas e leituras, pois isso se constitui uma mobilidade cultural na cibercultura. Esta, por sua vez, traduz as representações do cotidiano em suas configurações virtuais. As pessoas estão anexas aos conteúdos digitais. Elas visitam cidades, fazem amizades, criam comunidades e leem jornais. As novidades e as curiosidades que as seduziram mobilizaram a modernidade, ganhando mais conectividade e assumindo maior rotatividade com a cibercidade. Segundo Couto (2010, p. 200),

[...] tais abalos profundos na interioridade foram igualmente acompanhados de diversos apelos para a vida exterior, pública marcada especialmente pela valorização encantada do vai-e-vem de milhares de pessoas pelas ruas da cidade grande. O crescente gosto das pessoas pela vida em plena luz e ao livre e o prazer nos novos hábitos de perambular e transitar por outros espaços urbanos, como os centros comerciais que fascinam os homens como a luz artificial seduz as mariposas, passaram a dominar os modernos. Aos poucos, o universo da intimidade das casas foi substituído pelas cintilantes passagens entre as ruas. E a importância crescente da rua, por muitos motivos, levou o homem a se familiarizar com o mercado.

Na sociedade contemporânea, milhares de pessoas têm acesso à virtualização da comunicação. Há uma grande disponibilidade de recursos, sistemas e dispositivos que fazem da mídia digital um cenário mais atrativo e convidativo. Também é visível o constante fluxo de crianças e jovens inseridos nesse meio. É um lugar que encanta esse público por contemplar uma diversidade de utilidades que satisfazem seus desejos e interesses. Pensamos que o virtual tem essa tendência, essa prática de fantasiar, mistificar o real. Por isso, é um espaço que possibilita e potencializa a criatividade. Somos convocados, condicionados a criar

nossos personagens, novas identidades e, se não o fazemos, somos “cutucados” e ainda constantemente observados. Portanto, é necessário estar em evidência, mostrar-se em transparência. Segundo Lévy (1999, p. 47), “a universalização da cibercultura propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos do espaço físico, social, ou informacional. Nesse sentido, ela é complementar a uma segunda tendência fundamental, a virtualização”.

E essa política de virtualização consolida e aposta na visualidade do sujeito e de sua imagem. Para ser popular, é preciso divulgar, postar, adicionar fotos, amigos, eventos. Tudo está envolto em uma vitrine de acontecimentos. As redes sociais representam esse “perambular de outros espaços urbanos”, como afirma Couto (2010), ao salientar a mobilidade cultural que caracterizou a passagem do privado para o convívio público.

É também importante destacar que o valor da escola não permanece oculto com a ascensão e a popularidade dessas técnicas digitais. Embora a cultura tecnopopular infantil qualifique novos veículos de aprendizagens, ela não determina uma rotina, um exercício educativo. Logo, percebe-se a função da instituição escolar em direcionar e executar planejamentos que favoreçam a aquisição do conhecimento formal e informal.

Em vista de tudo o que foi exposto anteriormente, percebe-se que os deslocamentos que se sucedem no ciberespaço fazem um paralelo com as mutações culturais que se desencadearam no mundo moderno. Todavia, o uso das tecnologias digitais acelera e proporciona uma conectividade muito mais extensa entre as pessoas na contemporaneidade. Isso gera maior acesso e visibilidade das informações, dos conteúdos e também dos perfis e das postagens presentes nas redes sociais. O homem contemporâneo comunica-se através das práticas sociais virtuais. Ele observa e participa atentamente da vida de seus conterrâneos, mas também é veloz, é simultâneo o anseio, o desejo de expor a sua rotina, os seus hábitos e as manias cotidianas. Há uma necessidade assídua de narrar, contar, discutir, compartilhar os acontecimentos, os fatos, as tragédias, os contos e os mitos que marcam e demarcam a nossa história, quando estamos *on-line*, ou seja, circulando na rede. A partir dessa mobilidade, desse “glamour” que se exala, que se exhibe no contexto da cibercultura, é que produzimos e divulgamos a nossa existência, a nossa “loucura” pelo coletivo. É necessário garantir a nossa evidência, a nossa notoriedade perante a nossa família, os amigos e a sociedade. Os sujeitos buscam essa interatividade entre si, essa conexão que faz emergir novas curiosidades, trocas, ideias e aprendizagens. É como afirma Lévy (1999, p. 92): “existe hoje no mundo uma profusão de correntes literárias, musicais, artísticas, e talvez até políticas que se dizem parte da cibercultura”. É dessas superabundâncias, dessa fluidez, dessa constância que se estabelecem as matizes e as nuances que caracterizam os modos de viver no ciberespaço.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, D. Cultura digital, educação mediática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, RS, v. 35, n. 3, p. 37-58, 2010.

COUTO, E. S.; MILANI DAMIÃO, C. **Walter Benjamin**: formas de percepção estética na modernidade. Salvador, BA: Quarteto Editora, 2008.

COUTO, E. S. Fisiognomias do intérieur: aproximações entre Benjamin e Bachelard. In: SANT ANNA, C. (Org.). **Para ler Gaston Bachelard**: ciência e arte. Salvador, BA: EDUFBA, 2010.

FEIXA, C. O quarto dos adolescentes na era digital. In: COSTA, M. R. d.; SILVA, E. M. D. (Orgs.). **Sociabilidade juvenil e cultura urbana**. São Paulo, SP: Editora da PUCSP, 2006. p.79-110.

GARBIN, E. M. Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, RJ, Editora Autores Associados, n. 3, mai./jun./jul./ago. 2003.

GARBIN, E. M. Se liga!!! Nós estamos na escola!!! Drops sobre culturas juvenis contemporâneas. **Jornal NH**, suplemento NH na escola. Novo Hamburgo, RS, 2005.

HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, RS, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez. 1997.

LEMOES, A. Cibercultura e mobilidade: a Era da Conexão. **Revista Razón y Palabra**. México, n. 41, out./nov. 2004.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo, SP: Editora 34, 1999.