

# *Fronteiras do ciberespaço*

---

## *Borders of the cyberspace*

Carlos Henrique Medeiros de Souza<sup>\*</sup>  
Marco Aurélio Borges Costa<sup>\*\*</sup>

O texto busca contribuir para uma desmitificação de alguns conceitos em discussão na atualidade, utilizando-se de ferramentas analíticas da sociologia e da antropologia. Conceitua ciberespaço e cibercultura, contextualizando-os nas novas relações das quais são eles frutos e também produtores privilegiados, ao ocuparem lugar no ambiente produzido pelo homem.

*The study aims at contributing to demystifying some currently discussed concepts by using analytical tools from Sociology and Anthropology. It also defines cyberspace and cyberculture within the new social relations from which they emerge and of which they are privileged producers as they occupy spaces in a man-made environment.*

Palavras-chave: Ciberespaço. Cibercultura. Virtual.

*Key words: Cyberspace. Cyberculture. Virtual.*

### *Introdução*

A discussão proposta nesse artigo se constitui em um desafio, haja vista as peculiaridades e a atualidade da problemática, para qual os instrumentos teóricos atuais ainda não oferecem condições de uma análise completa do fenômeno.

Discutindo conceitos como lugar e não-lugar, virtual, ciberespaço e algumas situações da cibercultura, por meio de abordagens multidisciplinares, pretendem-se levantar questões a respeito da influência dessas novas realidades na (re)configuração da cultura, e nas relações simbólicas implícitas.

### *1 O não-lugar enquanto espaço*

Os conceitos quando historicamente arraigados nos saberes legítimos, populares ou científicos das sociedades, são de morosa evolução. Assim se dá com o conceito de espaço. Se nos recordarmos das aulas de Geografia, facilmente perceberemos como a noção de espaço nos foi apresentada e incorporada ao nosso modo de pensar infantil,

<sup>\*</sup> Doutor em Comunicação e Cultura – UFRJ. Professor da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF).

<sup>\*\*</sup> Cientista Social. Mestrando em Cognição e Linguagem pela Universidade Estadual do Norte Fluminense (UENF).

gerando conseqüências para toda a vida. Essa noção geográfica não considerava nem mesmo o tempo como constituinte do espaço.

Dessa noção inicial, surgiram algumas variantes, como o determinismo geográfico, que presumia que as culturas desenvolvem-se exclusivamente em função do espaço onde estão inseridas, sendo este determinante para os comportamentos, e influenciando até mesmo no desenvolvimento dos países. Exemplo disso é a idéia, que vigorou durante um tempo, de que a condição brasileira de desenvolvimento econômico devia-se ao clima, quente, por se este indutor de uma cultura do não-trabalho, entre outras interpretações que hoje são consideradas absurdas. Essas idéias, originárias de teses iluministas, consideravam o formato físico-geográfico fator determinante para as relações humanas (MORAES, 1997, p. 39; MOREIRA, 1994, p. 32).

Castells, importante sociólogo de nosso tempo, define o espaço como “[...] um produto material em relação a outros produtos materiais – inclusive pessoas – os quais se envolvem em relações sociais [historicamente] determinadas que dão ao espaço uma forma, uma função e um sentido social” (CASTELLS, 1999, p. 500). Considera, ainda, ser o espaço o suporte material de práticas sociais de tempo compartilhado, introduzindo o conceito de espaço de fluxos como a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, o autor entende que sejam “[...] seqüências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade” (CASTELLS, 1999, p. 501).

Embora o autor não defina dessa forma, pode-se entender o espaço de fluxos como um não-lugar. Castells define lugar como “[...] um local cuja forma, função e significado são independentes dentro das fronteiras da contigüidade física” (CASTELLS, 1999, p. 512). Afirma, ainda, que lugares não são necessariamente comunidades, sendo definidos por qualidades físicas e simbólicas. Para Castells, o lugar está excluído do poder, pois seu significado está ligado à experiência, e não ao conhecimento. O poder emana dos não-lugares nas redes do espaço de fluxos.

Outro autor que se dedica a fazer uma análise antropológica do lugar em oposição ao não-lugar é o antropólogo francês Marc Augé. Lançando as bases de uma antropologia da supermodernidade, utiliza o termo “lugares-antropológicos”, uma construção concreta e simbólica do espaço que é, simultaneamente, “[...] princípio de sentido para os que o habitam e princípio de inteligibilidade para quem o observa” (AUGÉ, 2004, p. 51). Com relação aos não-lugares, afirma Augé:

Se um lugar pode-se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. A hipótese aqui defendida é de que a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, espaços que não são em si lugares antropológicos e

que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória”, ocupam aí um lugar circunscrito e específico. (AUGÉ, 2004, p. 73).

As análises acima propostas nos levam à reflexão a respeito dos espaços da internet. Até que ponto a internet, os espaços do ciberespaço são lugares ou não-lugares?

## *2 O virtual, o espaço e o ciberespaço*

O ciberespaço é resultado da interação entre aspectos físicos e lingüísticos. Constitui-se a partir das instruções direcionadas à máquina (linguagem de programação) e traduzidas para uma outra linguagem (código de máquina), para que as operações instruídas sejam executadas corretamente, a partir dos inputs dados pelos usuários dos programas. Um clique é um comando que aciona códigos, leituras e interpretações pré-programadas para que a ação correspondente aconteça.

Nessa perspectiva, o ciberespaço é constituído com base em uma comunicação, em linguagens e diálogos homem-máquina, máquina-máquina, operados em equipamentos físicos e localizados. Vemos a tela, mas não visualizamos a quantidade informações, de comandos, expressões e códigos que estão por trás das imagens icônicas que vemos nas telas.

Em todos os aspectos, podemos considerar que o ciberespaço é um produto material em relação a outros produtos materiais e a pessoas, e produtos materiais de pessoas (linguagem), podendo ser considerado como um espaço, à luz de Castells. Como espaço, comporta lugares e não-lugares.

O ambiente artificial produzido pelo homem, também é ambiente. Como tal influencia a configuração cultural da humanidade assim como o ambiente natural. As mudanças no ambiente natural conduziram a evolução da espécie humana até um determinado ponto. Embora ainda sujeito aos caprichos da natureza, nosso ambiente simbólico concorre juntamente com o natural na configuração do humano, e, em alguns momentos, superando-o. O próprio ambiente natural é apropriado pelo simbolismo humano, deixando de ser exclusivamente natural e sendo absorvido pela floresta de símbolos onde habita o homo sapiens.

Já virtual, como concebe Pierre Lévy, é a releitura, a atualização de algo que existe concretamente. Ou seja, o programa no qual alguém edita um determinado texto, está fisicamente gravado no HD do computador, e quem o digita esta sempre saindo do totalmente virtual para o físico, salvando o documento para não perder as informações no limbo da virtualidade. E ainda assim, o texto em estado virtual antes de ser gravado no espaço físico, o “lugar” hard disk, tem o suporte físico da memória, podendo até

mesmo ser, com alguma sorte, recuperado da inexistência concreta. O chat, a câmera de vídeo conferência, ou mesmo os jogos e programas de realidade virtual, são mediações físicas, numa interface de homem concreto - máquina concreta - homem concreto.

O ciberespaço é uma virtualização, a atualização em um lugar, de dados registrados em outro lugar, interconectados por redes, e que, por suas características técnicas de programação, permite a mediação da comunicação entre seres humanos, e com a própria cultura por eles produzida, principalmente, se considerarmos que os dados que aparecem na tela do meu computador em um site podem estar hospedados em um lugar físico do outro lado do mundo.

Rosa (2001, p. 320) propõe uma distinção entre on line e off line, que pode contribuir para nossa compreensão de que a virtualização excede o ciberespaço, embora o ciberespaço não exista fora da virtual.

Para esse autor, a condição de off line, se traduz pela utilização da tecnologia para fins operacionais, de solução de problemas, não implicando a mediação da comunicação diretamente com outros seres humanos, ou suas produções de forma interativa. São as operações frias, nas quais a relação se dá com um sistema, produzido para responder automaticamente, mecanicamente, aos comandos enviados.

Sob esse prisma, pode se dizer que a internet se apresentaria como uma nova possibilidade de conforto, de solução de problemas do dia a dia, como uma pesquisa para a escola, buscar um modelo para algum trabalho, enfim, uma gigantesca biblioteca, mas, antes de tudo, uma biblioteca.

O virtual aí se limita às questões técnicas da informática e a operações básicas da cultura. A simulação é fria e repetitiva, e, portanto, reproduz a realidade com precariedade.

A condição on line implica a relação, a sociabilidade, seja esta em tempo real ou não. Pressupõe a interatividade, a existência de um lugar a se entrar e a se sair. Sobre isso, Poster (ROSA, 2001, p. 324) vai afirmar que a internet (e poderia se dizer o ciberespaço) está muito mais para um território do que para uma coisa. Nascer ou viver no território da Alemanha, por exemplo, faz do indivíduo um alemão, sujeito à cultura e as contingências daquele lugar que se chama Alemanha. Paralelamente, o convívio na internet tem suas regras, seus crimes, suas ofensas, e configura os que nela habitam, instituindo etiquetas, normas sociais, hábitos, costumes, constituindo uma cultura no sentido pleno do termo.

Quanto a ser ou não coisa, não se pode esquecer, em nenhum momento, que a internet é também uma coisa, diferente do que defende Poster. A rede, os fios, os hardwares, os programas com suas operações pré-definidas nos softwares, são concretos, falham, param, e precisam, eventualmente, serem consertados. O ciberespaço é um espaço que se constrói sobre um suporte físico, produto da nossa cultura e concretamente localizado. André Lemos (2002, p. 137) nos diz que o ciberespaço “[...] não é desconectado da realidade, mas um complexificador do real”.

Nesse aspecto, a virtualização excede as operações básicas e atinge um extremo onde a realidade e a virtualidade se fundem em uma só. A esse respeito, Sherry Turkle (2001, p. 118), afirma que a defesa da fronteira entre o real e o virtual está muito mais presente entre os especialistas do que entre os usuários. Decorrido algum tempo de convívio com as tecnologias de comunicação, essas já passam a fazer parte da vida cultural e do cotidiano não mais como um elemento estranho, que impõe rupturas, estabelece distâncias, estranhamento ou promove diferenciações. Antes, torna-se mais um elemento do convívio social. Mais um instrumento, que com suas peculiaridades, permite a organização de comunidades e a vida social.

### *3 Ciberespaço e território: culturas decorrentes*

Para Ribeiro (2000, p. 172), espaço e território são elementos de importância capital para se compreenderem os modos de representar pertencimento a unidades culturais ou sociopolíticas. As lealdades são definidas e delimitadas por territorialidade e por tecnologias de identificação. De acordo com esse autor, ciberespaço e cibercultura são espaços reais de contestações políticas e ambiências culturais, mas que não possuem equivalência com os demais espaços da forma como conhecemos. Seriam novos espaços, e não sínteses de espaços anteriores.

Dessa análise, podemos concluir que o ciberespaço, onde acontece a cibercultura, é um ambiente de pertencimento, onde há a identificação por área e de origem. Em muitos momentos, as identificações ligadas às antigas tecnologias de identificação (identidade, CPF, nacionalidade, etc.) são solicitadas para que novas identificações sejam realizadas no ciberespaço, permitindo o acesso às tribos da cibercultura, possibilitando atributos para a constituição/construção de identidades. E, nos chama a atenção o fato de que a territorialidade da forma como conhecemos desaparece, surgindo uma nova territorialidade física, que se relaciona à localização dos servidores que armazenam as informações, sujeitos que estão às territorialidades de ordem tradicional para sua instalação. Pode-se dizer que há também uma territorialização pela linguagem, que sustenta, opera e concede existência aos programas, àquele espaço do ciberespaço; a identificação por esse ou por aquele software, por essa ou aquela interface gráfica.

Mais do que isso, as tribos da cibercultura estipulam seus rituais de iniciação, por meio dos quais o indivíduo passa a ter pertencimento a uma nova comunidade, assumindo posturas e comportamentos relacionados àquela tribo, sendo que a territorialidade que está aí, presente não é a de um país, de uma cidade ou de um recorte físico geográfico contínuo. Trata-se de informações e contatos dispersos pelos computadores dos participantes, e só acessíveis em rede.

Eventualmente, grandes eventos rituais vêm a público para celebrar esse pertencimento e eternizá-lo: espetáculos esportivos, mega shows musicais, gigantescos

eventos religiosos. Em outras oportunidades, os grupos se manifestam de forma trágica, como suicídios coletivos programados pela internet que ocorreram no Japão. No ano de 2005, foram mais de 90 pessoas em 34 episódios distintos, o que representa um aumento de 65% em relação ao ano anterior<sup>1</sup>.

Nesse novo espaço, o ciberespaço, surge uma cultura (a cibercultura), com toda uma possibilidade, garantida pela estrutura técnica do ciberespaço, que privilegia o nomadismo, o voyeurismo, e que, por meio do anonimato, da distância espacial e da possibilidade do mascaramento, estimula uma multiplicidade de identidades culturais.

Michel Maffesoli (2001, p. 30) destaca essa riqueza cultural oferecida pelo ciberespaço quando afirma que “[...] as potencialidades do ciberespaço estão longe de se esgotarem, mas já testemunham o enriquecimento cultural que está sempre ligado à mobilidade, à circulação, sejam as do espírito, dos devaneios e até das fantasias, que tudo não deixa de induzir”. De fato, quanto mais intenso o contato entre as culturas, sejam coletivas ou individuais, maior a intensidade das transformações que irão ocorrer. As novas tecnologias de comunicação, mediadas por computador, permitem mais do que o contato massificador da televisão ou do rádio, no paradigma um-todos. Possibilita a troca real, em tempo real ou não.

Nesse ínterim, ordem e estabilidade são incertezas. A única convicção é a da mudança. A cultura que emerge desse contexto é mista, nômade, instável e incoerente.

#### *4 Por que virtualizar?*

A emergência do espaço virtual informático implica novas relações econômicas, nas quais parece querer destituir a importância daquilo que é concretamente produzido. Marxistas se debatem para tentar compreender o que aconteceu com a mercadoria, com a indústria, com o dinheiro, e enfim, com o ambiente econômico. Sem dúvida, ele não é mais o mesmo. Por outro lado, a lógica ainda se mantém. Não a lógica da produção de mercadorias apenas, mas também a lógica da produção de verdades, a lógica da superioridade daqueles que detém os mecanismos de coerção para a produção das verdades e dos saberes legítimos da sociedade (FOUCAULT, 2000, p. 12). Esse saber constituído, a partir das condições de poder e normas para a produção de saber de cada sociedade, é que vai possibilitar o surgimento das máquinas que irão, num primeiro momento, modificar a estrutura produtiva voltada para a mercadoria, e, em nosso tempo, para a informação, que ainda assim se produz mediada por máquinas concretas que precisam ser fabricadas.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.ansa.it/ansalatinabr/notizie/rubriche/entrevistas/20060209111633819020.html>. Acesso em: 30/10/2006. Outras notícias a respeito ver: <http://noticias.terra.com.br/mundo/interna/0,,OI1191554-EI294,00.html>; <http://vejaonline.abril.com.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet?publicationCode=1&pageCode=1&textCode=113382&date=1126780320000>.

Pode-se entender a tentativa de virtualização como uma estratégia de poder e de exclusão. Mesmo na anárquica internet, ainda que não haja mecanismos de controle de conteúdo eficientes, já se aplica o critério de classificação dos sites, interditando aqueles que dizem o que não pode ser dito, conforme as regras da sociedade e da distribuição do poder.

A cibercultura, embora uma síntese complexa de alguns elementos presentes na cultura técnica e simbólica, não está livre das condições das quais emerge, e menos ainda dos seus elementos constitutivos. Parece querer esconder aos olhos aquilo que a produz. O argumento de Kim diz que a cibercultura, e outros termos de prefixo ciber, são como releituras atualizadas e junções de conceitos já existentes:

Assim podemos, por exemplo, entender que o consenso social acerca do que é correio eletrônico (e-mail) está dentro dos limites de significações de “eletrônico” e “correio” (electronic e mail), sobre os quais já havia um consenso social. O mesmo ocorre com ciberespaço (cybernetics space) ou ciborgue (cybernetics organism). São exemplos onde os termos que sintetizam o discurso técnico-científico (“e” de electronic ou “cyber” de cybernetics) adquirem novas conotações e engendram significados inéditos na sua junção com antigos significantes (mail, space, organism), projetando o sistema antigo de interpretação da realidade sob novas formas, dentro das dadas possibilidades históricas e culturais de significação. O que comumente tem se chamado de “cibercultura” é uma resposta positiva da cultura na criação de uma “nova ordem do real” frente aos novos contextos práticos que desafiam as categorias tradicionais de interpretação da realidade. (KIM, 2004, p. 207).

A cibercultura surge em um espaço, não necessariamente o ciberespaço, e em um tempo. Sendo assim, o mito que se forma em torno desse conceito, pode ser desvendado, revelando-se a sua pretensão de universalidade e de existência desde sempre. Percebe-se que o que produz a cibercultura, e não somente onde ela se reproduz e se efetiva, o ciberespaço, também é produto da cultura, de um tempo e de um espaço, e, portanto, a eles subordinado.

A literatura ciberpunk e a ficção científica em geral, nos últimos anos<sup>2</sup>, vêm apresentando a ameaça de que as máquinas tornem-se capazes de se reproduzirem independentemente do ser humano. Seria a gênese de uma nova espécie na Terra. Por trás dessas narrativas, podemos perceber a ilustração da possibilidade da revolta do próprio sistema, hoje sustentado nas máquinas, na tecnologia, contra o ser humano. As novas versões do Frankstein, encarnadas no temor tecnológico são mais sutis.

Um outro mito relacionado à cibercultura, e que lhe dá forma até os dias atuais, implicando inclusive rituais que reportam a uma certa devoção e fidelidade às origens, é a importância da contracultura americana na construção da internet. Por esse mito,

<sup>2</sup> Podemos listar: Neuromancer; Matrix; Eu, Robô; O Homem Bicentenário; A.I.; etc.

haveria o desejo de apropriação social das tecnologias, não as deixando por conta de militares e acadêmicos exclusivamente. Assim, as tecnologias cumpririam uma função social, e a essa origem estariam ligadas às características e o modelo de sociabilidades presentes nas redes, assim como as invasões hackers e as manifestações cyberpunks que seriam um tipo de celebração das origens e um esforço para manter a rede anárquica, insegura para os infieis que querem transformá-la em um instrumento meramente operacional a serviço do sistema econômico, tanto em nível macro quanto micro.

## *5 Conclusão*

Essa discussão pretendeu levantar novas questões a respeito do não-lugar, da ideologia por trás dos movimentos de incorporação do espaço mundial na lógica dos espaços de fluxos, e da cibercultura como uma realidade totalmente nova e independente daquilo que a precede, e com o que convive de algum modo.

A cultura, como um sistema simbólico, é a virtualização fundamental. Os lugares ainda existem, e se apresentam de forma atualizada, em imagens que muitas vezes mascaram até mesmo a existência de um lugar-origem, que, atualmente, pode ser um lugar-físico (hardware) ou um lugar-linguagem (software). O concreto ainda é condição *sine qua nom* da existência e da própria virtualização.

A virtualização esconde novas relações de dominação, ainda obscurecidas nos escombros da sociedade que se desintegra para dar lugar à nova sociedade, manifestando-se mascarada no mito da liberdade total da cibercultura, e na anarquia do ciberespaço.

Já se sabe que o trânsito de negócios entre empresas pela internet é incomparavelmente maior do que os individuais. Além disso, instrumentos de qualificação de sites já nos permitem vislumbrar a interdição dos discursos (FOUCAULT, 2001, p. 9) presentes na rede, atribuindo características, qualidades às diversas manifestações, desqualificando as falas. Essa interdição não se limita apenas à linguagem-conteúdo, mas também à linguagem-programação, na busca de padronizar os protocolos de comunicação e leitura dos programas da rede, instituindo um idioma universal. Isso sem falar nas possibilidades de vigilância geradas pelas tecnologias da internet, que já configuram padrões de consumo, culturais, de interesses, entre outros.

Começa a se configurar a atualização da sociedade de controle, o disciplinamento, a domesticação da rede.

Contra esse disciplinamento, vai subsistir o mito das origens, da contracultura californiana, e do domínio das máquinas sobre o homem – o novo apocalipse. Em um momento em que nos esforçamos para compreender o momento presente, já se nos apresenta o momento próximo.

## *Referências*

- AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.
- CASTELLS, Manuel. O poder da identidade. V. 2. 3. ed. In: A era da informação: economia, sociedade e cultura. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.
- FOUCAULT, M. A ordem do discurso. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2001.
- \_\_\_\_\_. Microfísica do poder. 19. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2000.
- GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GOMES, M. L. M.; SOUZA, C. H. M. Do lugar ao não lugar: a re-invenção do conhecimento. InterSciencePlace, Rio de Janeiro, v. I, n.1, 2004.
- KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.
- LARAIA, Roque de Barros. Cultura: um conceito antropológico. 19. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- MAFFESOLI, Michel. Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas. Rio de Janeiro: Record, 2001.
- MELO, Luis Gonzaga de. Antropologia Cultural: iniciação, teoria e temas. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual? São Paulo: Ed. 34, 1996.
- MORAES, A. C. R. Geografia: pequena história crítica. 15. ed. São Paulo: Hucitec, 1997.
- MOREIRA, R. O que é Geografia. 14. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- O'BRIEN, James A. Sistemas de Informação e as decisões gerenciais na era da internet. 9. ed. São Paulo: Saraiva, 2003.
- RIBEIRO, Gustavo Lins. Cultura e política no mundo contemporâneo: paisagens e passagens. Brasília, DF: UNB, 2000.
- ROSA, Jorge Martins. Cibercultura "em construção". Revista de Comunicação e Linguagens, n. 28, Tendências da cultura contemporânea, Lisboa: Relógio d'água, 2001, p. 319-332.
- TURKLE, Sherry. Fronteiras do real e do virtual. Entrevista concedida a Federico Casalegno, Pesquisador do Centro de Estudos do Atual e do Quotidiano (CEAQ/ Sorbonne - Paris V) e associado ao Núcleo de Tecnologias do Imaginário (NTI-

FAMECOS/PUCRS), Revista FAMECOS, Porto Alegre, n. 11, p. 117-123. dez. 1999.  
Disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/11/sherry.pdf>. Acesso em: 20 set. 2005.