

## O ESTRANHAMENTO CULTURAL

### *A experiência Cultural e a virtualidade*

**Elisangela Carlosso Machado Mortari<sup>1</sup> e Ronize Aline de Matos<sup>2</sup>**

A cultura, neste início de século XXI, passa por transformações no seu quadro conceitual devido a sua relação com as comunidades digitais e com o indeterminismo do sujeito pós-moderno. A noção de cultura experimenta o estranhamento quando rompe com os modelos tradicionais de organização social e negociação entre os sujeitos actantes. A oferta cultural se amplia quando ocupa um território sem fronteiras, poroso e singular conhecido como 'ambiente virtual'.

Confrontando conceitos propostos por Nestor Garcia Canclini, Zigmund Bauman e Pierre Lèvi, provocamos uma nova posição frente ao estranhamento cultural no indeterminismo virtual.

Palavras-chave: Cultura, virtual, estranhamento.

### **O Estranhamento Cultural**

#### *A experiência Cultural e a virtualidade*

Elisangela Carlosso Machado Mortari e Ronize Aline de Matos

#### CULTURA : A EXPERIÊNCIA ESTRANGEIRA

Pensar hoje a cultura implica atualizarmos este termo que em si compreende diferentes e diversos significados. Propomos pensar no rompimento entre o tradicional e o moderno, o culto, o popular e o massivo, diante da des-ordem estabelecida com o advento da pós-modernidade. A nova relação instituída pelo pós-moderno, leva-nos a não identificar os fenômenos culturais presentes e experimentados atualmente na sociedade. Canclini, em *Culturas Híbridas*, já aventava a questão do indeterminismo na prática cultural cotidiana dos sujeitos: “*como estudar os ardis com que a cidade tenta conciliar tudo que chega e prolifera e com que tenta conter a desordem: a barganha do provinciano com o transnacional, os*

---

<sup>1</sup> Doutoranda da Escola de Comunicação da UFRJ

<sup>2</sup> Mestre em Relações Internacionais pela PUC-Rio, professora do Centro Universitário da Cidade/RJ e da Unicarioca/RJ

*engarramentos de carros diante das manifestações de protesto, a expansão do consumo junto às demandas dos desempregados, os duelos entre mercadorias e comportamentos vindos de todas as partes?”<sup>3</sup>*

A cultura sofre, diante da pós-modernidade, lapsos de sentidos que a fazem “estranha” ou indeterminada. A indeterminação cultural presente na estranheza e no abandono do possível, do reconhecível e do aceitável que propomos aqui, está compreendida na noção maior de espaços de negociação onde a sociedade contemporânea atualiza seus sentidos. Há um embate entre o agir cultural e o agir contemporâneo que destitui o caráter até então conhecido e reconhecido do termo cultura. Ou, por outro lado, a noção de heterogeneidade ultrapassa a de hegemonia cultural quando ‘assimilamos’ os estranhos e passamos a conviver com o indeterminismo; embora a estranheza cultural perdure, há uma tentativa de resolver o impasse que se coloca diante da sociedade pós-moderna. O desestranhamento é uma reação que confirma a cultura como lugar de sentidos fugazes e diferentes dos até então experimentados: *“o problema do desestranhamento, da domesticação do estranho, como uma questão de decência e indústria do esforço do estranho para a assimilação através da aculturação é reafirmar a inferioridade, a indesejabilidade e o deslocamento da forma de vida do estranho; é proclamar que o estado original do estranho é uma mancha a ser removida; é aceitar que o estranho é congenitamente culpado e que cabe a ele expiar e provar seu direito de absolvição “.*<sup>4</sup>

A sociedade transita, atualmente, em momentos pré-modernos, modernos, e pós-modernos que garantem um indeterminismo refletido nas formas de experimentar social e culturalmente o cotidiano. Dizer que há esta indeterminação cultural obriga-nos a pensar diante de um objeto que possibilite o **significado determinante** de cultura. Assim como Canclini trabalha os hibridismos e as mestiçagens culturais na América Latina sob a égide da modernidade, elegemos a cultura frente aos lugares por ela ocupados na pós-modernidade. Há uma pós-modernidade cultural. Não dizemos que não há mais cultura, mas há uma **resignificação das competências culturais** na atual sociedade. Não a sociedade do espetáculo de Guy Debord, mas uma sociedade multi-cultural, híbrida e estranha, que negocia seus vínculos e seus contratos sociais diariamente.

---

<sup>3</sup> CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Híbridas – estratégias para entrar e sair da modernidade, p. 20

<sup>4</sup> BAUMAN, Zygmunt. Modernidade e Ambivalência, p. 81

O estranho cultural que assombra na perspectiva global e que se apresenta hoje às sociedades, reside no plano simbólico, mas retêm uma incompletude, ou seja, diante das ofertas e competências sociais, culturais, econômicas e políticas o sujeito não preserva – e para tanto não há o esforço de preservação – **a eficácia simbólica dos signos presentes no jogo de sentidos**. O signo, entidade psíquica de dupla face para Saussure, não se completa; retém o sentido (parcial) na materialidade signica, ou seja, no significante. Esta incompletude é resultado da amálgama popular, erudito, massivo e da indústria cultural e que nos aponta para o indeterminismo revelado nas **tecnologias** de ponta, nas experiências tecnológicas deste início de século que assombram o sujeito ‘pós-moderno’.

O incompleto ou a reelaboração do sentido simbólico é determinante para pensarmos a sociedade de informação e a constituição das redes. A tecnologia e a sua virtualidade, alteram nossa forma contratual de negociação e engendramento de sentidos sociais e culturais. Nossa competência é alterada, o campo onde nos movemos simbolicamente é bombardeado. São, tomando emprestado de Michel Serres, os *querubins* do novo mundo. Só a “angelologia” inventada pelos filósofos da Idade Média poderia prever que a sociedade experimentaria estes operadores tecnológicos que permitem que as mensagens sejam enviadas, recebidas, transportadas, interrompidas, parasitadas, interceptadas, sem a presença materializada do sujeito. O operador ou enunciador da mensagem não aparece, mas a mensagem foi transmitida. Por quem? Pelos anjos tecnológicos.

A cultura, o nosso ponto primeiro de investigação, onde reside nas novas tecnologias? Diz-nos Canclini: *“perceber que as transformações culturais geradas pelas últimas tecnologias e por mudanças na produção e circulação simbólica não eram responsabilidade exclusiva dos meios comunicacionais induziu a procurar noções mais abrangentes. Como os novos processos estavam associados ao crescimento urbano, pensou-se que a cidade podia transformar-se na unidade que daria coerência e consistência analítica aos estudos. Sem dúvida, a expansão urbana é uma das causas que intensificaram a hibridação cultural”*.

Na hibridação que Canclini propõem para a modernidade, a ambivalência da pós-modernidade, analógica aos fluxos da cidade, é o nosso estranho. O processo de subjetivação que emerge do encontro com o outro, o próprio eu. Mas, como reconhecer este outro, que é indeterminado e ambivalente na conjectura cultural? Bauman, citando Nash, diz que o

pesadelo de nossos contemporâneos “*é ser desenraizado, ficar sem documentos, sem Estado, sozinho, alienado e à deriva num mundo de organizados outros*” A identidade mestiça nos garante a experiência do estranhamento, tudo porque não há uma cultura única e fechada em si mesma. É sempre mestiça. A noção de mestiçagem é um modelo concomitante de saber, de cultura e, portanto, é um modelo quase revolucionário, que mostra um objetivo a ser alcançado. O objetivo do reconhecimento do outro, do desestranhamento.

A identidade que ao longo da modernidade residiu na solidez e na homogeneidade é substituída pela pluralidade, a capacidade de ser produzida em diferentes lugares, por agentes diversos e com diferentes propósitos. A identidade passa a ser um relato reconstruído incessantemente entre eu e o outro, portanto numa ação de co-produção. A identidade pós-moderna é multifacetada, heteróclita porque é experimentada ‘em rede’, além de ser legitimada pela mesma rede que lhe concede a existência e a capacidade de experimentá-la. Mas, parece-nos perfeitamente aceito este modelo de construção e negociações identitárias. Entretanto, o pós-moderno, diante de seu indeterminismo, faz ruir as bases do modelo apresentado. Na pós-modernidade há a tentativa de expressar as identidades através de uma cultura unificada, representada por um único povo. E, novamente nos encontramos diante do estranho. “*As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre a nação, sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades. Esses sentidos são contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas (...) a identidade nacional é uma ‘comunidade imaginada’*”<sup>5</sup>.

Na tentativa de resguardarmos nossas culturas e identidades diante do argumento da nacionalização, desviamos o sentido posto de que as identidades e as culturas não são unificadas nem homogêneas, mas são híbridas e mestiças. Nesta confusão de sentidos construídos acerca de onde reside nossa identidade cultural, presentifica-se o indeterminismo e o sentimento de estranheza.

A sociedade em rede, como vimos, possibilita a transnacionalização da cultura, sendo assim “*uma das características distintivas da modernidade é uma interconexão crescente entre os dois extremos da “extencionalidade e da ‘intencionalidade: de um lado*

---

<sup>5</sup> Hall, Stuart. Identidades Culturais na pós-modernidade. p. 51

*influências globalizantes e, de outro, disposições pessoais... Quanto mais a tradição perde terreno, e quanto mais reconstitui-se a vida cotidiana em termos de interação dialética entre o local e o global, mais os indivíduos vêm-se forçados a negociar opções por estilos de vida em meio a uma série de possibilidades... o planejamento da vida organizada reflexivamente... torna-se característica fundamental da estruturação da auto-identidade”<sup>6</sup>. Diante destas condições, a sociedade busca o significado ‘esquecido’ no processo sócio-cultural para completá-lo e, assim, ter uma lógica na reconstrução das identidades abaladas pelo indeterminismo cultural pós-moderno. “O pós-modernismo não é um estilo mas a co-presença tumultuada de todos, o lugar onde os capítulos da história da arte e do folclore cruzam entre si e com as novas tecnologias culturais”<sup>7</sup>.*

Na cultura de massa, definida como realidade social para um público massificado e que, portanto, *tende a simplificar o mundo real e encobrir seus problemas*, faz parte de uma realidade amplificada primeiro pela indústria cultural, segundo pelas propostas de mundialização dos bens econômicos e simbólicos. O interessante em anotar nas definições da cultura de massa e que contribui para este ensaio do indeterminismo cultural é que, a cultura de massa está pautada no comercialismo, no consumismo e na lógica de mercado. Semelhante ao processo que experimentamos hoje diante dos avanços tecnológicos que nos colocam frente a uma sociedade globalizada não só através dos bens simbólicos e culturais, mas muito mais diante dos processos de consumo e da abertura das fronteiras alfandegárias que proporcionaram ao sistema cultural “reelaborar os mapas da interculturalidade”.

A globalização e a cultura, segundo Canclini, passam da “*alteridade construída para algo mais específico: tem que falar do outro que sofre e que goza, do outro que importa a mim, de nós. Imagino que a maneira adequada de estudar a época da globalização era interroga-la desde o melodrama da interculturalidade, os relatos da convergência multitudinária de consumidores de muitas nações cruzadas com encontros e também os desencontros, com quem são nossos outros próximos.*”

Se a cultura de massa se perde no paradigma da sociedade globalizada que reconverte o olhar social e cultural, a cultura popular já deixou para trás as marcas que a definem enquanto tal. A cultura popular oscila entre uma conceitualização aberta e que

---

<sup>6</sup> Guiddens, Anthony. As consequências da Modernidade.

<sup>7</sup> Canclini, Nestor Garcia. Culturas Híbridas, p.329

compreende as diferentes manifestações culturais da sociedade moderna e ao mesmo tempo é reduzida ao que *pode ser tomado do ponto de vista do povo*.

A indeterminação assombra a cultura no período pós-moderno. O pós-modernismo “*descreve o nascimento de um ordem social na qual os meios de comunicação de massa e a cultura popular governam e moldam todas as outras formas de relacionamentos sociais, daí sua importância e poder*”. As bases da pós-modernidade nos oferecem ainda a ambivalência do que pode ser traduzido na forma dos meios de comunicação ou do popular. Este “tudo pode” compreende os vínculos que foram rompidos entre a prática dos sujeitos sociais e a sociedade tecnológica que se apresenta. Portanto, na pós-modernidade e diante de sua ambivalência inerente, dizemos que a cultura passa pelo processo da experiência tecnologizante da sociedade.

Esta nova sociabilidade é “*fundamentada na pertença a uma comunidade de enraizamento, uma nova forma de sociabilidade pode estar a substituir-se, uma forma aparentemente dependente, não da pertença a uma mesma comunidade de vida, mas de escolhas individuais aleatórias, ao sabor dos interesses e disposições do momento, em função das capacidades tecnológicas de mediação disponíveis.*”<sup>8</sup> A tecnologia movimenta o ‘estranho’ para o centro da noção de cultura e domina as periferias. Através da estranheza tecnológica e globalizante, somos submetidos a uma fragmentação cultural que irrompe dos países industrializados e culmina nos ‘em desenvolvimento’. A des-ordem cultural é que garante o fenômeno do indeterminismo. Não reconhecemos o ‘inimigo’ ao passo que somos ‘obrigados’ a negociar com ele nossa sobrevivência. Não por um fator natural, garantido e previsto na evolução da humanidade, mas por aspectos ficcionais que asseguram a diferença. A ficcionalização instaura uma diferença que não pode mais ser erradicada pela consciência, pois não se reconhece aquilo que visava a intencionalidade. A diferença se revela então por meio de movimentos compensatórios entre o jogo livre no qual se vai além do que é, e um jogo fundamentado cujo propósito implícito tem caráter pragmático.

“*A cultura não é regida por leis naturais, mas por processos que fazem intervir escolhas e projetos culturalmente concebidos*”, já nos alertava Adriano Rodrigues.

---

<sup>8</sup> Rodrigues, Adriano. Comunicação e Cultura.

Diante destes aspectos proporcionados pelo advento da pós-modernidade e com ela a globalização, dizemos que as culturas sofrem de indeterminismos porque não são mais reconhecidas em sua plenitude, em sua forma “estrutural” como a que Lévi-Strauss propôs. Hoje, as culturas, além do fato de responderem ao processo de hibridização, são maculadas pelo surgimento do novo sem precedentes, do estranho, do que não é reconhecido e identificado como próprio. O conceito de híbrido também sugere esta noção heteróclita presente no indeterminismo cultural: *o hibridismo como qualidade central de um processo de transnacionalização cultural e intercâmbios sistêmicos que reempregam o essencialismo identitário com a mitificação do mercado como espaço de conciliação civil onde o valor de troca dos bens culturais incorporam uma nova dinâmica social e ideológica sobre a base da reconversão cultural e da democratização pelo consumo*”.<sup>9</sup>

O mal-estar presente na cultura da pós-modernidade gera uma coletividade, um lugar social que compreende o comportamento prático dos sujeitos actantes mediante os quais se ajusta o processo de reconhecimento cultural a partir da jurisdição do outro. E o outro presente na experiência virtual, primeiro cânone desmascarado pela estranheza cultural.

Assim, as culturas habitam hoje uma região de fronteira, mas muito mais que a mobilidade apresentada neste local, reforçamos seu caráter poroso. Lugar onde transitam não apenas sujeitos em busca do novo e do estranho, mas indivíduos que lutam pela sobrevivência social e cultural em sua relação com o virtual: os acordos agora revelam que a estranheza cultural ocorre na perda do território, mas ganham com ‘a comunicação e o conhecimento’.

Há uma alteração no sentido das identidades culturais quando confrontados com o outro, que agora é um estranho. Há uma relação ficcional com a realidade que nos possibilita pensar o virtual como último ou primeiro momento de resguardo e queda dos sistemas sociais e culturais.

#### QUANDO O ESTRANHO É VIRTUAL

O estranho cultural se materializa na idéia da virtualidade – mais especificamente na internet -, onde tão ou mais importante do que o significado é ele, o próprio significante. Não só o homem inventa a tecnologia como ela também o reinventa, constituindo-se um na interação com o outro. E como esse homem vive a estranheza cultural,

---

<sup>9</sup> Moranã. Mabel. El boom del subalterno.



ele vai assumindo identidades plurais incorporando características do outro – aqui, o outro é o computador que, com sua dinâmica e seu ambiente de interação próprios, fornece possibilidades de experimentações a serem incorporadas por esse sujeito. Como diz Lévy, “não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal”<sup>10</sup>.

Ao criar o ambiente virtual, o homem conferiu-lhe características similares às suas próprias. Logo, homem-criador e máquina-criatura. Mais adiante, por sua própria inteligência, o homem desenvolveu um sistema de comunicação de todos para todos que acaba por agregar elementos e imprimir novas nuances em si próprio. Agora, máquina-criador e homem-criatura. Esses papéis não são estáticos nem extremamente literais, principalmente no caso do homem-criatura. Não estamos querendo dizer que o homem é fruto da máquina mas, sim, que esta é capaz de influenciar o sujeito modificando, até mesmo, sua relação com os outros sujeitos – inclusive fora das comunidades digitais.

É como se o advento dessas comunidades propiciasse o surgimento de um “novo” homem – o *homem digital*. Ele é forjado, desde cedo, dentro de um meio eletrônico e aprende a socializar-se não mais por parâmetros que vêm guiando nossas relações em sociedade há tempos, mas segundo um novo conceito de interatividade e descoberta do outro. Esse processo gera a estranheza – um sentimento que, mais do que repelir a tecnologia responsável por ele, seduz e instiga o sujeito a desvendá-la. A estranheza é o elemento propulsor do conhecimento – talvez na ânsia de querer dominar, o homem permite deixar-se envolver por seus reflexos.

Esse estranhamento acontece porque o sujeito ainda vê a máquina como “o” estrangeiro, aquele que não pertence ao mesmo mundo que o seu. Um sentimento próprio do recente surgimento do fenômeno digital. Estranhamento não mais verificado em relação à impressão e à escrita pois, segundo Lévy, essas “o constituem em demasia para que ele pense em apontá-las como estrangeiras”<sup>11</sup>. Podemos, no entanto, conjecturar sobre essa mesma estranheza quando da invenção escrita ou da prensa de Gutenberg. Ou seja, uma tecnologia mais nova do que nós suscita um sentimento “estrangeiro” que não se apresenta em relação às

---

<sup>10</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, p. 21

<sup>11</sup> LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*, p. 15.



demais. Ou essa mesma tecnologia para aqueles que nasceram após o seu surgimento – daí o domínio apresentado pelas crianças que desde cedo entram em contato com o ambiente digital. Esse ambiente, na verdade, já nasce com elas e elas o reconhecem e o endossam.

A tecnologia é, ao mesmo tempo, o próprio estranho e o meio que aproxima o estranho. O homem lida, então, com duas estranhezas simultâneas: o meio pelo qual se comunica e o(s) sujeito(s) com quem está se comunicando. Neste caso, o outro não está à sua frente, simbolicamente representado pela figura da máquina – apesar de sabermos que o digital é fluido. Está do outro lado, ou dos outros lados, da tela: é o sujeito, ou sujeitos, conectados que participam da interação. O outro está além do nacional, das fronteiras físicas, dos sentimentos de pátria. O ciberespaço é onde esses diferentes se encontram. E “onde quer que duas culturas, dois eventos ou duas idéias sejam colocadas em proximidade, uma inter-relação tem lugar, uma espécie de mudança mágica”<sup>12</sup>. A conformação da identidade dentro do espaço virtual se dá, portanto, mais pela confrontação com o diferente do que pelo reconhecimento do semelhante. Não há o sentimento de se ver no outro mas de ver UM outro que não seja o reflexo de si.

Estamos acostumados a uma cultura identitária, baseada na reprodução de crenças e hábitos e na identificação entre as pessoas pela tradição na qual elas foram criadas. Conforme diz Lévy, “temos necessidade de ser produzidos e reproduzidos como seres humanos no interior de uma cultura”<sup>13</sup>. Daí o estranhamento quando não encontramos essa mesma reprodução uniforme no ambiente virtual, já que não é possível colocar a virtualidade dentro de um mesmo molde tradicional. Ela não pode ser moldada, classificada, rotulada. Há uma tentativa de *domesticação do estranho* que não se completa.

Como resultado de nos desenvolvermos dentro de uma cultura identitária, torna-se difícil para nós entendermos que as diferenças de povos e civilizações são elementos de riqueza para o convívio e evitamos cair na tentação fácil de hierarquizar as diversas culturas, julgando umas superiores a outras. Eliminar os preconceitos e discriminações em relação ao que se mostra diferente é o primeiro passo para aceitar a multiplicidade humana e compreendê-la dentro de um conceito mais amplo de cultura. Na verdade, uma cibercultura, que “expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram

---

<sup>12</sup> MCLUHAN, Marshall, POWERS, Bruce R. *The Global Village*, p. 04.

<sup>13</sup> LÉVY, Pierre. *A conexão planetária*, p. 127.

antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer”<sup>14</sup>. É essa indeterminação do novo que provoca a sensação de desconforto, já que quanto mais novo, mais é visto como exterior, de fora, não fazendo parte de nós.

Persistem, dentro deste novo ambiente virtual<sup>15</sup>, tribos que compartilham signos e conceitos. No entanto, o sujeito não é mais levado a optar por apenas uma comunidade com a qual se identifique melhor. E, se podemos conviver em várias tribos, isso nos possibilita eliminar o diferente enquanto estranho. Fora do ciberespaço<sup>16</sup>, ao optarmos por uma comunidade, automaticamente estamos nos excluindo de outras. Um exemplo é a religião: se nos identificamos com uma determinada doutrina estamos nos afastando de outras. É a lógica da exclusão. Na comunidade virtual, a lógica é a da inclusão.

Um dos fatores que possibilita a participação em tribos diversas é a opção de também se mostrar com identidades diversas. Assumir nomes e características diferentes habilita o sujeito a interagir com tribos diferentes. Mas, por ser na realidade o mesmo sujeito só que protegido pelo anonimato, esses contatos interferem e moldam o seu ‘eu’ original.

A cultura estranha não pode ser conhecida sem que esse conhecimento represente uma mudança para ela mesma. Isso porque culturas e identidades são emergentes e construídas, em vez de fixas e naturais; discutidas e polimórficas, em vez de unitárias e singulares; interativas e formadas em sua essência. À medida em que essa cultura sofre a influência do estranho, vai se formando a cada nova interação ou novo conhecimento, principalmente pelo olhar de estranheza que lhe dedicam.

Uma das primeiras estranhezas ao chegar nas comunidades digitais é que o sujeito volta a ser nômade. Não há mais território conquistado ou a conquistar, já que para conseguir seu espaço não é necessário expulsar ninguém. Essa mobilidade e total falta de compromisso com um espaço surpreende o sujeito e pode, por vezes, suscitar um sentimento de falta de referenciais concretos.

<sup>14</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, p. 15.

<sup>15</sup> Segundo Lévy, em *Cibercultura*, é virtual “toda entidade ‘desterritorializada’ capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular”, p. 47.

<sup>16</sup> Lévy define ciberespaço como “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”, *Cibercultura*, p. 17.

Partindo da afirmação de Lévy<sup>17</sup> de que “o ciberespaço é desterritorializante por natureza, enquanto o Estado moderno baseia-se, sobretudo, na noção de território”, esse sujeito digital, criado dentro do conceito de Estado-nação, não encontra referencial dentro da rede. Acostumado a pensar e agir dentro de grupos e instituições referenciais, ele navega à deriva sem modelos nacionais a seguir. Não há mais fronteiras; seja para protegê-lo, seja para limitá-lo. O tão decantado fluxo global de pessoas é um fato dentro do ambiente virtual e ele, enraizado em modelos separacionistas e excludentes, estranha esse nomadismo digital que permite a sua interação e convivência desprovidas de instrumentais institucionalizantes.

Uma tentativa de desestranhamento em relação ao virtual é o desenvolvimento de uma idéia de comunidade digital – um forma de lidar com signos e representações conhecidas. No entanto, o conceito de comunidade, neste caso, – ou mesmo se nos referirmos a cibercultura – difere do que estamos acostumados a lidar. Em primeiro lugar, é uma comunidade sem fronteiras. Não existe delimitação de territórios, portanto, garantia de espaços. Por outro lado, há lugar para todos, sem disputas ou conflitos.

É, também, um ambiente multicultural. A riqueza do que isso representa, já que estamos em contato com pessoas advindas de realidades espaço-temporais diversas, juntamente com o seu ônus: o aprendizado da tolerância, do respeito em um grau ainda mais elevado. Se é um espaço que não restringe culturas e assume a diversidade, é preciso conhecer e respeitar o outro como ele é, a partir e além de suas idiossincrasias. Ou mais, por causa delas. Aceitá-las como o estranho-próximo que, apesar de diferente, faz parte de uma mesma cultura digital.

Tentativa de construção de “um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns”<sup>18</sup>, a cibercultura é a transformação da própria idéia de cultura. Não é uma adaptação ao mundo virtual mas, antes, a busca por uma nova idéia de compartilhamento.

Sem contar com as referências de culturas tradicionais para legitimá-lo frente ao *outro*, o homem digital vê-se na necessidade de interagir a partir do seu “eu” pessoal construído e alimentado pela coletividade, em contrapartida a um “eu” cultural. “Não serão

---

<sup>17</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, p. 204.

<sup>18</sup> LÉVY, Pierre. *Cibercultura*, p. 130.



mais as identidades nacionais (cada vez mais misturadas) que farão a diferença entre os grupos humanos, mas as qualidades de inteligência coletiva”<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> LÉVY, Pierre. *A conexão planetária*, p. 39.

## BIBLIOGRAFIA

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e Ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

CANCLINI, Nestor Garcia. *Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: Edusp, 1998.

HALL, Stuart. *Identidades Culturais na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

LÉVY, Pierre. *A conexão planetária*. São Paulo: Editora 34, 2001.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1998.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall, POWERS, Bruce R. *The Global Village*. New York: Oxford University Press, 1989.

RODRIGUES, Adriano. *Comunicação e Cultura - A experiência cultural na era da informação*, Lisboa: Presença, 1994.