
A CULTURA DIGITAL E A CIBERCULTURA: DIFERENÇAS E APROXIMAÇÕES

DIGITAL CULTURE AND CYBERCULTURE:
DIFFERENCES AND APPROACHES

CULTURA DIGITAL Y CIBERCULTURA:
DIFERENCIAS Y ENFOQUES

Joseilda Sampaio de Souza¹; Maria Helena Silveira Bonilla²

RESUMO

O objetivo deste artigo é refletir sobre os elementos que diferenciam e aproximam a cultura digital e a cibercultura. Dialogando com os referenciais teóricos das áreas da Comunicação, da Tecnologia e da Educação (Cordeiro, 2014; Lemos, 2021; Lévy, 2009; Rüdiger, 2011; Santaella, 2003; Silveira, 2009, dentre outros), duas pesquisadoras, ao realizarem suas teses, uma de doutorado e outra de professora titular, defrontam-se com alguns teóricos que ora utilizam tais termos como sinônimos e/ou ora os entendem a partir de suas especificidades e diferenças. Como resultado, não compreendemos cultura digital e cibercultura como instâncias hierárquicas, mas entrelaçadas de maneira horizontal, uma articulada à outra. A cultura digital está nos processos de partilha, produção, construção, comunicação, participação e consumo, resultante de uma imersão curiosa dos praticantes no cenário das tecnologias digitais que estão presentes no seu cotidiano. Já a cibercultura é a cultura em rede, que intensifica e diversifica a cultura digital no momento em que os processos, que antes eram realizados *off-line*, passam a ser potencializados no *on-line*.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura digital; Cibercultura; Tecnologias digitais.

¹ Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Professora Adjunto I da Universidade Federal de Sergipe. Itabaiana, SE - Brasil. E-mail: sulesp@academico.ufs.br

² Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Professora titular da Universidade Federal da Bahia. Salvador, BA - Brasil. E-mail: bonilla@ufba.br

Submetido em: 13/09/2023 - **Aceito em:** 01/04/2024 - **Publicado em:** 09/10/2024

ABSTRACT

The aim of this article is to reflect on the elements that differentiate and bring together digital culture and cyberculture. Dialoguing with theoretical references from the fields of Communication, Technology and Education (Cordeiro, 2014; Lemos, 2021; Lévy, 2009; Rüdiger, 2011; Santaella, 2003; Silveira, 2009, among others), two researchers, one a doctoral thesis and the other a full professor, came across some theorists who sometimes use these terms synonymously and/or sometimes understand them based on their specificities and differences. As a result, we don't understand digital culture and cyberculture as hierarchical instances, but as horizontally intertwined, one linked to the other. Digital culture lies in the processes of sharing, production, construction, communication, participation and consumption, resulting from the curious immersion of practitioners in the digital technologies that are present in their daily lives. Cyberculture, on the other hand, is network culture, which intensifies and diversifies digital culture at a time when processes that were previously carried out offline are now enhanced online.

KEYWORDS: Digital culture; Cyberculture; Digital technologies.

RESUMEN

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre los elementos que diferencian y aglutinan la cultura digital y la cibercultura. Dialogando con referentes teóricos en las áreas de Comunicación, Tecnología y Educación (Cordeiro, 2014; Lemos, 2021; Lévy, 2009; Rüdiger, 2011; Santaella, 2003; Silveira, 2009, entre otros), dos investigadoras, una tesis doctoral y otra profesora titular, se encontraron con algunos teóricos que a veces utilizan estos términos como sinónimos y/o a veces los entienden a partir de sus especificidades y diferencias. En consecuencia, no entendemos la cultura digital y la cibercultura como instancias jerárquicas, sino entrelazadas horizontalmente, una articulada con la otra. La cultura digital reside en los procesos de intercambio, producción, construcción, comunicación, participación y consumo, resultantes de la curiosa inmersión de los practicantes en las tecnologías digitales presentes en su vida cotidiana. La cibercultura, por su parte, es la cultura en red, que intensifica y diversifica la cultura digital en un momento en que los procesos que antes se llevaban a cabo fuera de línea ahora se potencian en línea.

PALAVRAS-CLAVE: Cultura digital; Cibercultura; Tecnologías digitales.

1 INTRODUÇÃO

É inegável que as tecnologias digitais tornaram-se parte integrante da própria constituição do sujeito, isto é, do seu modo de ser e estar no mundo. O desenvolvimento e a evolução das tecnologias entre os diversos grupos sociais – e as informações contidas nesse processo – foram e são essenciais para a transformação da nossa vida em sociedade. Percebemos uma mudança no perfil de interação entre os sujeitos e destes com as tecnologias: de consumidores passamos a produtores de informações, conhecimentos e culturas, mas também passamos a produtos, uma vez que nossos dados são capturados, armazenados, tratados e vendidos no mercado, ou seja, uma vez que toda ação, reação e decisão é mediada e calculada por algoritmos. Nesse sentido, a forma como a tecnologia

digital perpassa todo o tecido social e integra o nosso cotidiano também altera profundamente o modo como hoje é entendida a cultura.

Com a presença das tecnologias digitais, emergiu a necessidade de adentrarmos, mais conceitualmente, no entendimento de como se configura a cultura no contexto atual. É fato que a cultura que marca a contemporaneidade é a digital em rede, mas o que chama a nossa atenção é que diferentes teóricos – tais como Lemos (2021), Rüdiger (2011), Santaella (2003) e Silveira (2009) – utilizam os termos cibercultura e cultura digital como sinônimos da cultura contemporânea.

Essa observação não é apenas percebida quando nos deparamos com a literatura ou com os/as acadêmicos/as nas suas produções intelectuais, mas principalmente nos meses após a deflagração da pandemia da Covid-19, a qual desencadeou uma corrida em busca de formação, práticas pedagógicas e desenhos didáticos (Maieski; Casagrande; Alonso, 2022) que contemplassem o digital em rede. Nessa busca por práticas pedagógicas, teóricos do campo da Educação precisaram explicar o significado e o sentido do termo cibercultura. O que problematizamos é que esse termo está sendo debatido e refletido desde o final da década de 1990 e, em suas explicações, muitos dentre os teóricos ora usam o termo cibercultura, ora usam o termo cultura digital para relacionar o momento que vivemos na atualidade com a presença das tecnologias digitais nas diversas instâncias da sociedade.

Questionamos como esses termos, que têm sido tão popularizados, vêm suscitando tantas dúvidas e necessidades de reflexões. Nesse sentido, a partir dos estudos desenvolvidos em duas teses, uma de doutorado em Educação³ e outra de professora titular⁴, percebemos a necessidade de retomar essa discussão, uma vez que cada termo possui dimensões que necessitam de compreensões mais amplas daquelas que estamos tratando na atualidade. Em vista disso, este artigo tem como objetivo aprofundar as reflexões sobre os elementos que diferenciam e aproximam a cultura digital e a cibercultura.

³ Este estudo é fruto da tese “Brincar em tempos de tecnologias digitais móveis”, defendida no ano de 2019 pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, da Universidade Federal da Bahia.

⁴ Tese “A constituição da agenda de pesquisa de um grupo de pesquisadores, integrantes do GEC/UFBA, na área de Educação e Tecnologias” para progressão de professor titular do Departamento de Educação da Universidade Federal da Bahia.

2 A CULTURA DIGITAL

As mudanças vivenciadas nas últimas três décadas têm revelado como a sociedade tem buscado, cada vez mais, a integração e a inter-relação com o digital. Por um lado, vimos surgir o processo de globalização, permitindo que pessoas, produtos e conteúdos transitem de um lado a outro do planeta, compartilhando culturas de regiões diferentes. Por outro lado, visualizamos outras formas de constituição das relações sociais humanas, nos âmbitos cultural, político e econômico (Maieski; Casagrande; Alonso, 2022). A relação com a informação – passando pelo seu tratamento e processamento e, depois, sua produção e disponibilização – tem sido realizada, progressivamente, em formato digital, potencializando a troca de conteúdos, o seu compartilhamento, as formas de apropriação e, em consequência, isso tudo tem alterado a nossa maneira de ser e estar no mundo. Nesse movimento, a cultura sofre reajustamento, em que alguns elementos desaparecem, outros são transformados e outros, ainda, emergem. Ou seja, o advento das tecnologias digitais e sua constante e acelerada transformação vêm alterando contínua e fortemente a cultura contemporânea.

Nesse processo, “a cultura comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes” (Santaella, 2003, p. 26). É nesse intenso envolvimento entre as tecnologias digitais e o ser humano, entre espaços físicos e digitais, entre o *on-line* e *off-line*, que, a cada dia, surgem elementos de uma outra cultura – a cultura digital. Silveira (2009) argumenta que a cultura digital representa uma mudança de era: agora uma grande quantidade da produção simbólica da humanidade encontra-se no formato digital, é a cultura integrada à tecnologia. Para o autor, esta cultura é “um fenômeno que se utiliza da metalinguagem digital, da capacidade de recombinação de arquivos, da capacidade de retrabalho de toda a produção simbólica” (Silveira, 2009, p. 67-68). Já Pretto e Assis (2008, p. 78) argumentam que esta cultura “indica intrinsecamente um processo crescente de reorganização das relações sociais mediadas pelas tecnologias digitais”.

Quando pensamos em “cultura digital”, necessariamente, visualizamos um fenômeno que se estrutura a partir do digital. Esse termo surgiu para fazer a separação entre a cultura até então existente e algo que estava emergindo (Palácios, 2009). O autor destaca que a cultura digital é parte da digitalização do mundo e que iria “possibilitar a contração da informação em núcleos absolutamente compactos e, portanto, de fácil difusão” (Palácios, 2009, p. 255). E essas novas formas de produção e difusão das informações vimos materializadas nos últimos anos nas redes sociais e nos mensageiros instantâneos.

Nessa mesma linha de argumentação, Rogério Costa (2008) explica que um dos aspectos mais marcantes da cultura digital está associado à capacidade de relação dos indivíduos com os inúmeros ambientes de informação que os cercam. Para ele, essa cultura cresce sob o signo da digitalização, dos “[...] dispositivos computacionais, da inter-relação entre os homens em escala planetária, do relacionamento cotidiano com máquinas inteligentes e da obsessão pela interatividade” (Costa, 2008, p. 81).

A cultura digital é aqui entendida não apenas como o uso de equipamentos e produtos, mas, fundamentalmente, pelos “processos comunicacionais, de experiência, de vivência, de produção e de socialização dessas produções, numa perspectiva multidimensional e não-linear” (Sampaio-S; Bonilla, 2012, p. 101). Nela encontramos potencialidades de “criação, autoria, inovação, produção, partilha, colaboração, reivindicação, mobilização relacionadas às redes digitais e uma gama de produções passa a circular tomando essas categorias como base fundamental de uma nova cultura” (Bonilla, 2019, p. 105). Daí que, para conhecer e vivenciar as inúmeras possibilidades produzidas por essa cultura, precisamos compreender o contexto do digital, pois, acima de tudo, a cultura digital surge do processo de digitalização, isto é, emerge no momento em que o ser humano começou a criar códigos binários e transformar os produtos da cultura antes analógicos em conjunto de dígitos zeros e uns.

3 DO ANALÓGICO AO DIGITAL: O PROCESSO DE DIGITALIZAÇÃO

Por um longo período, o suporte da informação circulava por meio analógico, sendo sua base material representada por uma sequência contínua de valores, o que não possibilitava identificar seus elementos, um a um, mas somente a partir de uma visão do todo. Isto é, o analógico se constitui como “uma grandeza física que varia e evolui no tempo de maneira contínua” (Santaella, 2003, p. 82). Com o digital surge a codificação numérica da informação. Esses códigos são expressos em linguagem binária, sob forma de 0 e 1, os *bits* (o *bit* é o menor elemento da informação). Hoje, toda e qualquer informação é codificada dessa forma, por uma grande variedade de dispositivos, e circula por cabos, circuitos eletrônicos, fitas magnéticas, fibras óticas, ondas de rádio, nuvens de informações, entre outros.

De forma codificada, as informações são agrupadas em “pacotes”, podendo ser organizadas, armazenadas, transportadas e reconhecidas em qualquer dispositivo digital. Os dispositivos digitais, a exemplo dos computadores, não são capazes de entender outra informação que não aquela que possa ser convertida em zeros e uns, especialmente porque a sua linguagem é matemática (Moreno, 2013). Esses dispositivos vêm sendo aperfeiçoados ao longo tempo, seja adquirindo maior velocidade e capacidade de processamento da informação; seja sofrendo redução em seu tamanho, o que facilita sua portabilidade; seja, ainda, incorporando múltiplas funções, a exemplo do *smartphone*. E isso tudo só foi possível

porque neles as informações – som, imagem, vídeo, texto, programas informáticos – são tratadas com a mesma linguagem universal, os *bits*.

Essa forma de tratar a informação chamamos de processo de digitalização, que consiste em dividir a grandeza em pequenas frações, mediante intervalos regulares, tomando amostras representativas do todo, o que possibilita, então, “a busca do menor elemento constituinte” (Couchot, 1993, p. 38) da informação. Como o processo de digitalização registra valores discretos, que são atributos das coisas e não sua analogia, esses valores passam a ser resistentes ao erro e à degradação, logo estão prontos para sofrer modificações tantas quantas forem as possibilidades de arranjo de (0-1), tornando todo conteúdo maleável, passível de ser tratado, reproduzido inúmeras vezes, distribuído ou disponibilizado em vários formatos e de maneira muito ágil.

A característica, portanto, do digital é ser um registro discreto, aquele que representa uma amostragem do conteúdo original, somente a parcela necessária para preservar o conteúdo da informação, não representando seu todo, mas partes que podem ser localizáveis. Esses elementos colaboram para percebermos que o processo de digitalização alterou a base material da informação, o que acarreta a necessidade de se repensar as maneiras como tratamos os dados, construímos conteúdos, produzimos ciência, conhecimento, cultura e os disponibilizamos. Quando um conteúdo é transformado do formato analógico para o digital, ele passa a adotar algumas características. Dentre elas, podemos destacar o processamento automático, rápido, preciso e em grande escala.

O conteúdo digitalizado pode ser tratado automaticamente, mas também produzido de outra forma, isto é, torna-se maleável. Como exemplo, podemos citar as produções audiovisuais, em que há filmes digitais cuja produção não provém do tratamento de uma imagem desenhada à mão ou captada por uma câmera, mas de modelos geométricos, das leis de refração da luz, de funções que descrevem os movimentos dos personagens ou da câmera (Lévy, 1999). Com isso, programas de computadores, incorporando modelos formais dos objetos a serem simulados, calculam sons e imagens e nos apresentam o que visualizamos nas telas dos cinemas. Esse processamento da informação pode ocorrer no momento da produção ou durante as remixagens de qualquer conteúdo, seja ele imagem, som, letra, cor, tamanho, temperatura, dentre outros. A possibilidade de inserção de novos elementos nos conteúdos permite infinitas formas de intervenção e atualizações.

Essas transformações provocadas pelo processo de digitalização levaram a uma reconfiguração das manifestações culturais – o que não implica, necessariamente, uma substituição das culturas tradicionais e analógicas, mas sim uma hibridação delas com as formas de fazer próprias do digital. Daí encontramos as possibilidades de cruzamentos

culturais de toda ordem, em que os territórios de sentidos são constantemente atravessados por linhas de fuga, de criação, de reconfiguração, produzindo outros significados para as culturas. Com as reconfigurações culturais, alguns autores nomeiam cultura digital (Castells, 2008; Costa, 2008) e outros, cibercultura (Lemos, 2002; Lévy, 1999; Santaella, 2003), ora tomando-as como configuração específica do nosso tempo, ora tomando-as como denominações diferentes de um mesmo fenômeno, o que nos mobiliza a nos aproximar de suas caracterizações para melhor delimitar cada um dos termos.

4 A CIBERCULTURA E A CULTURA DIGITAL: DIFERENÇAS E APROXIMAÇÕES

Na literatura das áreas da Educação, da Comunicação e das Tecnologias, os termos cibercultura e cultura digital têm sido utilizados como sinônimos da cultura contemporânea. André Lemos (2002), por exemplo, um dos sociólogos e teóricos da comunicação que, nas últimas décadas, pesquisou sobre a cibercultura – delimitando, inclusive, em seus estudos, “as leis da cibercultura” –, afirma que é possível “empregar como sinônimos cibercultura e cultura digital, que seriam nomes para a cultura contemporânea” (Lemos, 2009, p. 136). Nessa linha de argumento, Silveira (2009, p. 67) entende cultura digital “como mais uma forma de falar da cibercultura. Para mim seria um sinônimo. É a cultura que nasce no interior, e a partir da expansão das redes digitais”. Da mesma forma, Santaella (2003, p. 76), embora defina que a cibercultura é a “cultura do virtual”, coloca que estamos vivendo o “alvorecer de novas formações socioculturais que vem recebendo tanto o nome de cultura digital quanto de cibercultura”.

De acordo com Cordeiro (2014), os autores que tratam dessa temática apresentam, em alguns momentos, um conceito mais ampliado ao se referirem à cultura digital; em outros, o significado é mais restrito quando o foco é a cibercultura. Para a autora,

No conceito ampliado, referem-se diretamente às transformações que afetam a cultura em geral, ora substituindo alguns de seus aspectos, ora alterando-os, estando relacionada, nas palavras dos autores, a toda cultura humana. Essa forma de fazer a distinção entre cultura digital e cibercultura não é muito esclarecedora, pois, apesar de se produzir muita coisa na cibercultura, muitos dos processos citados podem ser dados de forma *off-line* e abranger apenas processos da cultura digital (Cordeiro, 2014, p. 125).

Na mesma linha de argumentação, Baratto e Crespo (2013) afirmam que, embora o termo cibercultura esteja difundido na sociedade, não há um consenso para diferenciá-lo do outro – cultura digital. Estes autores sinalizam que a ação humana permitiu o surgimento do computador e, por conseguinte, também da cultura digital. Já Tapias (2006, p. 15) contribui com esse debate ao enfatizar que o processo de digitalização é o “documento de identidade” mais característico da cultura digital. Ao fazer uso da expressão “cultura digital”, a associa à

presença das tecnologias digitais na sociedade, afirmando que esta cultura é resultado de um conceito mais amplo que a cibercultura (Tapias, 2006).

Levando em conta tais reflexões, concordamos com Cordeiro (2014) ao pontuar que os autores que trazem em suas abordagens as conceitualizações dos dois termos – cultura digital e cibercultura – como semelhantes não estão “totalmente” equivocados; entretanto, no nosso entendimento, essa perspectiva causa certa confusão e não nos mostra as especificidades dessas culturas. No nosso modo de pensar, existe uma diferenciação fundamental que distingue uma cultura da outra, que é a possibilidade da conexão em rede.

Para fazer essa distinção nos apoiamos em Pierre Lévy (1999), Manevy (2009), Ronaldo Lemos (2010), entre outros. Primeiramente, consideramos que efetivamente a cibercultura começa a se desenvolver no momento em que a grande rede “internet” deixa de ser exclusividade dos grandes centros de processamentos de dados – nas universidades e centros de pesquisa – e passa a estar presente nos lares de milhares de pessoas. Com a possibilidade de estarmos conectados, passamos a ter condições de produzir e emitir informações, assim como trocar qualquer tipo de mensagem com outras pessoas, ter acesso a diferentes conteúdos disponibilizados por inúmeros canais, construir e participar de redes sociais, enfim, nos foi favorecido um conjunto de ações dentro de uma ambiência digital conectada.

Lévy (1999, p. 17) afirma que a cibercultura é a cultura da conectividade e está associada ao “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de processamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Considerando esses elementos, a conectividade, na visão do autor, passa a ser a condição básica de fortalecimento e de existência da cibercultura, pois o horizonte técnico do movimento desta cultura é a comunicação universal. Aliado a isso, Lévy (1999) define como imperativo categórico que, para se vivenciar a cibercultura, “cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina *deve possuir um endereço na internet*” (Levy, 1999, p. 127, grifo nosso).

Manevy (2009, p. 37) sinaliza que a cibercultura é a cultura das redes, do compartilhamento, da criação coletiva, da convergência. Para ele, nesta cultura vivenciamos “processos vivos de articulação, processos políticos, sociais, que impactam nosso modo de vida, de construção e de formulação”. Além disso, o autor esclarece que esta cultura encontra no digital não um suporte, mas um modo de elaboração. Já André Lemos (2009) explica que as dinâmicas favorecidas pela cibercultura apresentam-se como recombinação cultural em um território eletrônico em crescimento planetário. Desta forma, o autor indica três princípios ou, conforme ele mesmo denomina, três “leis” que norteiam a base atual da cibercultura: a liberação do polo de emissão, a conexão em rede e a reconfiguração sociocultural a partir de novas práticas produtivas e recombinatórias.

A liberação do polo de emissão está presente nas novas formas de relacionamento social, de disponibilização da informação e na opinião e movimentação social em rede. Dela emergem inúmeros fenômenos sociais em que o antigo “receptor” passa a produzir e emitir sua própria informação, de forma livre, em formato de vídeos, fotos, músicas. E hoje esta produção está presente nas diversas redes sociais, nas quais estamos interagindo constantemente: Instagram, Facebook, WhatsApp, Pinterest, Twitter, TikTok, dentre outras. Para Lemos (2009), produzir, fazer circular e acessar mais informações tornam-se atos cotidianos na cibercultura. Dessa forma, com a liberação da emissão, passamos a ter “testemunhas que podem produzir e emitir de forma planetária os diversos tipos de informação” (Lemos, 2009, p. 40).

Podemos dizer que as tecnologias digitais, ao mesmo tempo que vêm potencializando as diversas culturas, com seus significados e processos próprios, também fortificam-nas e as dinamizam, à medida que os interagentes estão socializando e compartilhando conteúdos. Portanto, a liberação do polo de emissão, na apropriação da infraestrutura técnica, se configura em interfaces, interconexão e virtualidade, características marcantes da cibercultura.

O segundo princípio se fundamenta como “tudo em rede” a partir da conectividade generalizada. Lemos (2009) destaca que não basta produzir sem emitir, sem conectar, sem compartilhar. Na cibercultura, é preciso disponibilizar em rede, entrar em conexão com outras pessoas, produzir sinergias, trocar informações, circular, distribuir... E tudo isso somente é possível com a conexão generalizada. Lemos e Lévy (2010) indicam que a “conexão” é uma característica que se encontra associada diretamente à cibercultura. A partir desses dois princípios, entendemos que emitir conteúdos/informações e conectar produz o terceiro princípio que é a reconfiguração sociocultural, isto é, passamos a vivenciar uma

[...] reconfiguração e remediação, em que jornais fazem uso de *blogs* (uma reconfiguração em relação aos *blogs* e aos jornais) e de *podcast*. *Podcast* emula programas de rádios e rádios editam em *podcast*. A televisão faz referência à internet, a internet remete à televisão (Lemos, 2009, p.41).

Nesse movimento de reconfiguração e remediação, a cibercultura passa a alternar processos massivos e pós-massivos, na rede ou fora dela. Considerando esse terceiro princípio, a cibercultura se constitui em uma reconfiguração infocomunicacional, em que sua dinâmica acolhe “processos bidirecionais, abertos, nos quais prevalece a liberação da emissão sob diversos formatos e modulações e uma conexão generalizada e planetária por redes telemáticas” (Lemos, 2009, p. 41).

A emissão, a conexão planetária e a consequente reconfiguração sociocultural emergem da liberação da palavra que as tecnologias digitais em rede possibilitam. Logo, baseadas em Lemos e Lévy (2010), trazemos outros elementos, os quais esses autores indicam como tendência, em ressonância mútua, que caracterizam a cibercultura. São eles a interconexão, a comunidade virtual e a inteligência coletiva.

Em nossas pesquisas, sinalizamos que a conexão na rede da internet se constitui como elemento fundamental da cibercultura. Quando Lemos e Lévy (2010, p. 14) falam de interconexão, a definem como “um fenômeno geral que tece relações entre territórios, entre computadores, entre meios de comunicação, entre documentos, entre dados, entre categorias, entre pessoas, entre grupos e instituições”. Com isso, emerge uma perspectiva de mutação na física da comunicação: com o menor dos dispositivos podemos receber e transmitir informações, em uma perspectiva todos-todos, estabelecendo conexões sem fim. Sobre a interconexão, Lévy (1999, p. 127) indica que as informações não estariam mais, apenas, no ciberespaço – como um ambiente virtual separado dos interagentes –, mas sim “por meio de uma espécie de reviravolta topológica, todo o espaço se tornaria um canal interativo”.

Colaborando com essa reflexão, Cordeiro (2014) sinaliza que, a partir da interconexão, os territórios físicos e virtuais estão entrelaçados, passando a existir a possibilidade de comunicação entre diversas redes comunicacionais e informacionais, formadas por pessoas, instituições, conteúdos, por onde podem ser exploradas diferentes fontes de dados e interfaces. É apoiada na interconexão que emerge uma segunda tendência da cibercultura: a criação das comunidades virtuais. Compostas por praticantes culturais com interesses afins, por conhecimentos sobre projetos mútuos, nas comunidades virtuais não existem barreiras de tempo e espaço para se estabelecer diálogos, trocas de informações, cooperação e compartilhamento de saberes. Lévy (1999, p. 130) destaca que uma comunidade virtual “não é irreal, imaginária ou ilusória”; ao contrário, trata-se simplesmente de um coletivo mais ou menos permanente que se organiza por meio de interesses comuns.

O autor assinala que os grupos humanos, ao se constituírem como comunidades virtuais, se aproximam do ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, capaz de aprender e de inventar. Assim, a terceira tendência da cibercultura, a da inteligência coletiva, é instituída por meio da imensa teia produtiva de conhecimento, trocas e saberes compartilhados nos ambientes digitais em rede. Ao utilizar esse termo, Lévy (2003, p. 28) o define como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva de competências”. O que o autor apresenta como reflexão sobre a inteligência coletiva é que, no mundo, não existe nenhum reservatório de conhecimento que possa ser considerado *a priori*. Ou seja, não existe

nenhum intelectual sábio o bastante para concentrar em si todo o conhecimento. O que verdadeiramente existe é um mundo cheio de pessoas, em todas as partes, e em cada uma delas se concentra algum tipo de saber. Em outras palavras, “todos sabem alguma coisa” (Lévy, 2003, p. 29) e as trocas desses saberes se configuram em uma gigantesca coletividade.

O espaço de interação, o compartilhamento e a possibilidade de criação proporcionados pelo ambiente digital conectado em rede levam Lévy (1999) a comparar a inteligência coletiva com colmeias e formigueiros, nos quais trabalhando com uma grande coletividade, com o local e o universal, os saberes, a imaginação e os conhecimentos entram em sinergia. O caminho apontado por Lévy (2003) para a formação desse coletivo inteligente é o laço social baseado no saber. Para ele, no projeto da inteligência coletiva, o que reúne as pessoas é a capacidade de compartilhamento de saberes individuais, uma vez que as identidades passariam a ser identidades do saber.

A partir dessa perspectiva, emergem movimentos de mudanças na arte, música, trabalho e em todos os setores da sociedade. A essas mudanças associamos o que Lévy (1999, p. 157) chama de “nova relação com o saber”. A oportunidade de acesso à informação por meio das tecnologias digitais em rede – com navegação por hiperdocumentos e a busca incessante por novos conhecimentos e/ou novos estilos de raciocínio – potencializa a inteligência coletiva. Assim sendo, é possível compreender que a cibercultura não se constitui assim que se liga o computador: a sua dinâmica e movimento apenas passam a se formar quando os praticantes culturais estão socializando e produzindo informações em rede.

Diante disso, compreendemos que a cibercultura é parte integrante da cultura digital na medida em que o acesso, a manipulação e a compreensão, seja do funcionamento dos dispositivos digitais (*smartphone*, *notebook*, *tablet*, câmera digital, *palmtops* etc.), seja das relações de saber e poder que atravessam seus usos, são condições essenciais para a produção da informação, na qual o processo de digitalização se destaca (Sampaio-S, 2011). Dessa forma, reconhecemos que os dois conceitos – cibercultura e cultura digital –, apesar de terem características distintas, se complementam na sua constituição, posto que

a cibercultura precisa dos elementos da cultura digital para se desenvolver, uma vez que ela se fundamenta na conexão, na propagação de conteúdos digitais, que são as produções, as construções realizadas pelos sujeitos a partir da vivência na cultura digital que, por sua vez, é socializada e compartilhada no ciberespaço (Sampaio-S, 2011, p. 54-55).

Portanto, destacamos que, enquanto a cibercultura se constitui pela conexão, nas relações *on-line*, na propagação de conteúdos digitais, estas produções se efetivam na vivência da cultura digital que, por sua vez, é socializada e compartilhada no ciberespaço (Bonilla, 2019). Ou seja, há um imbricamento entre esses dois conceitos, de forma que é possível considerar a cibercultura como uma parcela da cultura digital, ou, de forma mais

simples, a cibercultura é a cultura das redes ou a cultura *on-line*; já a cultura digital é a cultura que se constituiu em contextos digitais, envolvendo o *on-line* e o *off-line*. Feita tal diferenciação, vale destacar que “[...] uma não se constitui sem a outra, isto é, para o crescimento e o fortalecimento de tais culturas, ambas precisam estar articuladas entre si” (Sampaio, 2011, p. 55).

Costa (2008), Manevy (2009), Tapias (2006) e Ronaldo Lemos (2010) nos ajudam nessa compreensão, quando afirmam que a cultura digital se configura como a “cultura do telefone celular, dos computadores, dos micro-objetos digitais que funcionam a partir desse processo eletrônico digital” (Lemos, 2010, p. 99). Já Manevy (2009, p. 37) afirma que esta cultura surge a partir do engendramento do digital, do “conjunto de transformações da tecnologia que, dos anos 70 para cá, vem transformando o mundo analógico neste mundo do *bit*”. Corroborando com essas ideias, Cintra (2003, p. 22) defende que, primariamente, as produções da cultura digital ocorrem por meio próprio e, assim, envolvem o processo de digitalização e o suporte de um computador. Para o autor, esta cultura necessariamente não implica a comunicação através da rede, embora, geralmente, pressuponha a conectividade.

Frente às argumentações apresentadas pelos autores, acrescentamos que uma cultura não se constitui sem a outra, pois para o crescimento e fortalecimento de tais culturas, ambas precisam estar articuladas. Assim, reforçamos que a cultura digital e a cibercultura não estão em polos opostos, mas há distinção nas suas características que nos levam a não compreendê-las como se uma fosse sinônimo da outra. Ao contrário disso, sinalizamos que as tecnologias digitais se inserem nessa discussão como fator determinante para a formação da cultura digital na sociedade, pois, assim como cada contexto cultural apresenta sua lógica interna, com esta formação cultural não seria diferente. Dessa forma, concordamos com Cordeiro (2014, p. 133) ao afirmar que o contexto da cultura digital faz-se “rizoma, alastrando-se, criando redes *on* e *off-line*”, onde relações são estabelecidas e assim construímos e reconstruímos a realidade social e nossos cotidianos.

Ao mesmo tempo, também reconhecemos a cultura digital como a cultura do efêmero, do multifacetado, que apresenta a diversidade social e cultural e as reconfigura, pois algumas dimensões da nossa inter-relação com o mundo e da interação com o tempo e o espaço são modificadas. Para Costa (2008, p. 81), essa cultura “carrega uma série de conotações, entre as quais o acúmulo de dados, a possibilidade de manipulação de informação e, sobretudo, a ampliação da comunicação nos mais variados aspectos”. Em nosso modo de pensar, as dinâmicas da cultura digital não estão limitadas apenas ao uso de novos equipamentos e produtos, mas, sobretudo, implica processos de vivências que “influem diretamente sobre nossa atividade consciente, por exemplo, a necessidade de escolhas, a

incerteza, as sugestões, o risco e a tomada de decisão diante do excesso de informações, produtos e serviços” (Costa, 2008, p. 19).

Por entendermos a complexidade e a gama de reflexões que integram o debate sobre a cultura digital é que buscamos trazer alguns elementos que proporcionem seu enriquecimento. Assim, sugerimos que, na cultura digital, de forma mais ampliada, os praticantes culturais têm a possibilidade de acessar, produzir, criar, publicar e distribuir informações, consumir e participar de maneira autônoma e colaborativa. E, para que tudo isso aconteça, torna-se necessário uma imersão curiosa no cenário das tecnologias digitais que estão presentes em nosso cotidiano. Portanto, na cultura digital pode-se estabelecer um processo pleno em prol da efetiva possibilidade de fenômenos comunicativos, de produção e circulação de conteúdos e informações e, nesse contexto, com a interação proporcionada por essas tecnologias, emergem práticas de colaboração, aliando de forma mais forte a comunicação, o entretenimento, a sociabilidade e a mobilidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A problematização que moveu esse estudo e que nos levou a refletir sobre os elementos que diferenciam e aproximam a cultura digital e a cibercultura nos provocou a entender que estes termos não se configuram como instâncias hierárquicas, mas entrelaçadas de maneira horizontal, uma articulada à outra. Nessas instâncias, a cultura digital está nos processos de produção, construção, comunicação, partilha, participação e consumo, resultante de uma imersão curiosa dos praticantes no cenário das tecnologias digitais presentes no seu cotidiano. Já a cibercultura se configura como a cultura em rede e, como tal, intensifica e diversifica a cultura digital no momento em que os processos, que antes eram realizados *off-line*, passam a ser potencializados no *on-line*. No mundo conectado, as fronteiras entre o *on-line* e o *off-line* assumem contornos tênues que se misturam e fomentam novos processos.

Esse processo também é dado a partir da difusão de novas maneiras de comunicar, de produzir, enfim, de fazer e pensar coisas que vão sendo estimuladas a partir de referenciais do digital. No alastramento da cultura digital, as práticas no *on* e *off-line* são fortalecidas e as relações são estabelecidas de forma que construímos e reconstruímos a realidade social em nossos cotidianos. Dada essa complexidade é que não compreendemos que cultura digital e cibercultura, conceitualmente, são sinônimos e, assim, adotamos, preferencialmente, o termo e o conceito da “cultura digital”, uma vez que ela incorpora a cibercultura e também porque considera as práticas e as vivências que ocorrem em contextos *off-line*. Isto é, compreendemos que a cultura digital abarca de forma mais alargada as vivências cotidianas que são produzidas pelos praticantes culturais na sua relação com as tecnologias digitais.

E, nesse processo, com a interação proporcionada pelas tecnologias digitais, emergem práticas de colaboração, aliando a comunicação, o entretenimento, a sociabilidade e a mobilidade. Como afirmamos anteriormente, o contexto digital cria um universo complexo, de entradas e saídas distintas, onde não há linearidade nem padrões nos usos, nas apropriações, nas vivências e nas produções de significados por cada praticante cultural. Se anteriormente o contato ou mediação com o digital acontecia de forma esporádica, circunscrito a alguns equipamentos e espaços e, ainda, esses usos eram uma novidade em termos vivenciais e teóricos, pouco adentrando ao cotidiano das pessoas, agora temos uma possibilidade de inserção tão intensa que esse contexto acaba tornando-se quase imperceptível. Daí considerarmos ser imprescindível que toda a sociedade tenha as mesmas condições na qualidade de serviços, de acessos, de compreensão e de convívio com o digital e com as redes, permitindo que a vivência da cultura digital seja plena, independente da classe social dos praticantes ou da sua localização em espaços físicos distintos.

REFERÊNCIAS

BARATTO, Silvana Simão; CRESPO, Luís Fernando. Cultura digital ou cibercultura: definições e elementos constituintes da cultura digital, a relação com aspectos históricos e educacionais. **Revista Científica Eletrônica UNISEB**, v. 1, n. 2, p. 15-25, ago./dez. 2013.

BONILLA, Maria Helena Silveira. **A constituição da agenda de pesquisa de um grupo de pesquisadores, integrantes do GEC/UFBA, na área de educação e tecnologias**. 2019. 222f. Tese (Progressão a classe de professor Titular) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, 2019.

CASTELLS, Manuel. Creatividad, innovación y cultura digital. Un mapa de sus interacciones. Telos. **Cuadernos de Comunicación e innovación**. n. 77. oct./dic. 2008, p. 50-55sid. Disponível em: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero077/un-mapa-de-sus-interacciones/>. Acesso em: 20 maio 2023.

CINTRA, Hermano José Marques. **Dimensões da Interatividade na Cultura Digital**. 2003. 155 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUC-SP, São Paulo, 2003.

CORDEIRO, Salete de Fátima Noro. **Tecnologias digitais móveis e cotidiano escolar: espaços/tempos de aprender**. 2014. 327 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Bahia. Salvador: UFBA, 2014.

COSTA, Rogério. **A cultura digital**. 3.ed. São Paulo: Publifolha, 2008.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: 34, 1993, p. 37-48.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinate. In: TRIVINHO, Eugênio; XAZELOTO, Edilson (org.). **A cibercultura e seu espelho**: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009, p. 38-46.

LEMOS, André. **A tecnologia é um vírus**: pandemia e cultura digital. Porto Alegre: Sulina, 2021.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O Futuro da Internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Papirus, 2010.

LEMOS, Ronaldo. **Colartedigital**. 2010.

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

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4.ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MAIESKI, Alessandra; CASAGRANDE, Ana Lara; ALONSO, Katia Morosov. A didática em um novo tempo: a pandemia e estratégias de ensino-aprendizagem na educação superior. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 24, n. 3, p. 688-708, jul./set. 2022. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8666606/31885>. Acesso em: 23 maio 2023.

MANEVY, Alfredo. O que é Cultura Digital. In: SAVAIONI, Rodrigo; COHN, Sergio (org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009, p. 34-43.

MORENO, José Carlos. Do analógico ao digital: como a digitalização afecta a produção, distribuição e consumo de informação, conhecimento e cultura na Sociedade em Rede. **Observatório Journal**, v. 7, n. n.4, p. 113-129, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/obs/v7n4/v7n4a06.pdf> Acesso em: 23 maio 2023.

PALÁCIOS, Marcos. Memória digital. In: SAVAIONI, Rodrigo; CONH, Sergio (org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009, p. 252-261.

PRETTO, Nelson De Luca; ASSIS, Alessandra. Cultura digital e educação: redes já! In: PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu (org.). **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008, p. 75-84.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da Cibercultura**: perspectivas, questões, autores. Porto Alegre: Sulinas, 2011.

SAMPAIO-S, Joseilda. **Cultura digital e formação de professores:** articulação entre os Projetos Irecê e Tabuleiro Digital. 2011. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

SAMPAIO-S, Joseilda; BONILLA, Maria Helena. ARTICULAÇÕES ENTRE CURSOS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES, ESCOLAS E PROJETOS DE INCLUSÃO DIGITAL: possibilidades para a vivência plena da cultura digital. **Revista Linhas**, v. 13, n. 2, p. 99 - 122, 2012.

Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723813022012099> .

Acesso em: 23 maio. 2023.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Economia da cultura digital. *In*: SAVAIONI, Rodrigo; CONH, Sergio (org.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, p. 66-77.

TAPIAS, José Antonio Pérez. **Internautas e naufragos:** a buscado sentido na cultura digital. Traduzido por: Maria Stela Gonçalves e Adail Sobral, São Paulo: Edições Loyola, 2006.

Revisão gramatical realizada por: Lidiane Martins Ribeiro Carvalho

E-mail: lidianemrc@gmail.com