



Do objectivo para o subjectivo¹

From objective to subjective culture

Pedro Daniel Rodrigues da Costa

Doutorando em Sociologia da Comunicação e Informação na Universidade do Minho, Minho - Portugal, e-mail: pcosta@mail.pt

Resumo

A passagem da comunicação e da informação unilateral (*mass-media*) para a comunicação horizontal (*self-media*) tem sido responsável pela introdução do subjectivo nos conteúdos e nas formas da vida pós-moderna. Valores como o hedonismo, o tribalismo, o nomadismo, o fragmentário, a fusão, entre outros, conseguem, por meio das tecnologias actuais, maior expressão e maior grau de recombinação das formas e dos conteúdos humanos. Todas essas dinâmicas permitem uma expressão social mais heterogénea e plural do que na era moderna. Assistimos actualmente a um crescimento exponencial da cultura subjectiva, pois se na modernidade existiu uma ruptura acelerada pela mudança de um ideal pedagógico para outro, em que a objectivação e a razão comandaram o caminho social, na pós-modernidade parece assistir-se, por meio das fusões entre antropológico e tecnológico, a uma inversão do peso da cultura objectiva em detrimento da experiência cultural subjectiva.

Palavras-chave: Subjectivo. Tecnologia. Cibercultura. Ciberespaço.

Abstract

The transition from the unilateral mass-media communication and information to the horizontal self-media has been responsible for the introduction of subjective in the contents of the post-modern ways of life. Values like hedonism, tribalism, nomadism, fragmentary, fusion, and others, comes in trough the brand new technologie a large expression and recombination of human forms and contents. This social dinamic shows something more heterogeny and plural than the past modernity. Actually, we assist to the increase of the subjective culture and the softening of the objective culture, in the most of the cases because the fusion between technological and antropological post-moderns forms and contents, the reversal of objective culture throught subjective culture.

Keywords: *Subjective. Technologie. Cyberculture. Cyberspace.*

¹ No presente artigo, escrito em português de Portugal, foi preservada a grafia do país de origem.

A tecnologia como dimensão da cultura objectiva?

Uma das primeiras considerações teóricas e humanistas sobre a tecnologia, e que nos interessa em particular, aconteceu com Georg Simmel. Segundo Garcia (2007), dentro das teorias sociais e humanas, Simmel foi um dos pioneiros da reflexão sobre a importância da tecnologia na cultura humana. A ideia de “tecnização” interior desponta a partir de Simmel, permitindo toda uma nova perspectiva acerca das consequências da tecnologia na humanidade (GARCIA, 2007, p. 288).

Este artigo pretende pegar novamente nas formulações de Simmel sobre a tecnologia para tentar perceber se, à luz dos dias de hoje, faz sentido continuar a enquadrar a tecnologia maioritariamente na dimensão objectiva da cultura humana. No mundo actual, marcado pelas teletecnologias, pela digitalização do quotidiano, em que a cultura-ecrã para uns, ou cibercultura para outros, tem forças imensas nas produções sociais, até que ponto poderemos continuar a enquadrar a tecnologia apenas nas dimensões da cultura humana objectiva?

Sabemos que a modernidade – e a sua força industrial – deu um grande contributo para a humanidade do ponto de vista civilizacional. As evoluções desde a máquina a vapor foram, sem dúvida, grandes bases para a tecnologia actual. Contudo, sabemos também que as passagens do mecânico para o analógico e, ultimamente, do analógico para o digital revolucionaram de uma forma estrondosa a própria tecnologia. Devemos, por isso, acautelar as teorizações sobre o impacto da tecnologia actual sobre a cultura. Importa, assim, começar por reflectir sobre tecnologia a partir das primeiras reflexões que a enquadram numa dimensão para além da sua dimensão material. Só a partir daqui é que poderemos avançar para reflexões sobre a tecnologia actual.

Começamos, em primeiro lugar, por levantar uma questão formulada por Carl Gustav Jung acerca das influências sociais gerais e do seu impacto na construção e na (re)definição das sociedades:

todo Romano era cercado por escravos. O escravo e a sua psicologia inundaram a Itália antiga, e todo Romano se tornou interiormente – e, claro, inconscientemente – um escravo. Vivendo constantemente na atmosfera dos escravos, ele se contaminou de sua psicologia, através do

inconsciente. Ninguém consegue evitar essa influência (McLUHAN, 2007, p. 37).

Por outras palavras, percebemos nessa ideia que todos os indivíduos, em sociedade, sentem influências directas ou indirectas, pois eles são, a par da sociedade, o resultado de fluxos comunicacionais de várias ordens (verbais, gestuais, simbólicas, etc.) inscritas em múltiplas dimensões (conscientes, inconscientes, latentes, manifestas, objectivas, subjectivas, interiores ou exteriores). É a partir dessa ideia que queremos começar a falar sobre a cultura humana e as suas influências.

A cultura de determinada sociedade sofre desse tipo de dinâmica. A integração social dos fluxos culturais fica inscrita dentro de uma ou de outra dimensão da existência humana. O que é certo, dentro dessa ideia, é que as influências poderão percorrer todo tipo de dinâmicas sociais. A concepção do termo de sociedade, elaborado por Gabriel Tarde, é bem ilustrativa dessa importância: a sociedade é a imitação, processo que objectiva a subjectivação feita pelos indivíduos (MARSDEN, 2000, p. 3).

Nessa mesma linha de pensamento fica inscrito Georg Simmel. Na sua abordagem sociológica dualista, ele entende que os indivíduos viajam em vida entre objectividade e subjectividade. Da cultura para a natureza dá-se a objectivação; da natureza para a cultura dá-se a subjectivação. Assim, Simmel entende que vida e forma estão intimamente ligadas por meio da vivência da cultura, pois esta pode ser vivida de forma objectiva e de forma subjectiva.

Pode-se considerar a cultura como o aperfeiçoamento do ser humano influenciado pela assimilação da herança espiritual que a espécie objectivou no decurso da sua história. A cultura de um indivíduo é, pois, função de a sua intrínseca natureza se haverem adicionado determinados valores objectivos: costumes, moral, conhecimento, arte, religião, formas sociais, qualidades de expressão. Aquela estabelece-se, assim, como resultado de um consórcio entre o espírito objectivo e o subjectivo, consórcio esse cuja influência é, sem dúvida, imprescindível para o aperfeiçoamento individual (GARCIA, 2007, p. 299).

Ora, dessa forma Simmel considerava que a tecnologia existente na modernidade se enquadrava

dentro do espírito da cultura objectiva, pois ela permitia não mais do que a objectivação daquilo que os sujeitos desejavam culturalmente. Ou seja, era percebida como a mediadora de um fluxo que ia desde a cultura objectiva dos indivíduos até à natureza das coisas, processo que permitia a objectivação do espírito, ou tecnização da alma, como sugere Garcia (2003, p. 287). Nessa perspectiva, a cultura engloba o lado objectivo e o lado subjectivo da expressão da acção humana porque há um movimento infinito entre objectividade e subjectividade, exterioridade e interioridade, movimento que procura a unidade e que gera fluxo entre ser e dever ser, estar e existir, deixando os indivíduos com relações múltiplas com o mundo e permitindo observar lógicas relacionais entre vida e forma (GARCIA, 2007, p. 298-299).

Numa primeira abordagem aos objectos, em *A filosofia da moda*, Simmel constata que os adornos, usados para enfeitar o corpo, misturam exterioridade e interioridade, objectividade e subjectividade, no sentido de dar objectividade e unicidade à personalidade, não por meio de uma expressão imediata de poder, mas sim por meio de um processo subjectivo, que se pode converter, para os outros, em sentimentos como, por exemplo, o desejo ou a cobiça (SIMMEL, 2008, p. 59-60). Esse exemplo de Simmel é uma boa forma de mostrar como o autor pensava a questão dos objectos e como, posteriormente, passou a pensar os objectos tecnológicos.

Num outro exemplo mais elaborado sobre a tecnologia, Simmel referiu-se sobretudo à ideia de que a sociedade industrial estava a substituir as instituições e as formas de vida plenas de sentido e de significado por outras formas que pareciam completamente mecânicas, externas e negligentes (GARCIA, 2007, p. 296). Para Simmel, as objectivações maquínicas tornavam as actividades de determinadas formas de produção mais negligentes, dando como exemplo a actividade de uma bordadeira na relação com a máquina de bordar. Para ele, a relação entre sujeitos e máquinas gerava um efeito negligente no utilizador, em que o indivíduo deixava de pensar sobre a forma de utilização/produção. Em *Sobre a diferenciação social*, Simmel chega mais longe e diz mesmo que a diferenciação que separa o elemento intelectual de uma actividade faz com que aspectos mecânicos e intelectuais passem a ganhar uma existência separada. Tal diferenciação e tal complexidade dificultavam, nos indivíduos, a incorporação de conceitos unificadores (GARCIA, 2007, p. 296). O autor via nesses modos

próprios de existência a concretização da objectividade dos sujeitos e a subjectividade dos objectos. Considerou assim a tecnologia como um “modo de existência”, tal como fizeram posteriormente outros autores, entre os quais Gilbert Simondon (1964). A tecnologia passa a ser entendida como um conjunto de objectivações que se concretiza por meio de uma rede de ligações com as coisas e com os indivíduos.

É a partir dessas considerações de Simmel que as implicações entre homem e tecnologia começam a ser pensadas de uma forma mais profunda, lançando para o debate a importância da corrente de sujeitos a sujeitos por meio de objectos, na qual uma relação metafísica entre sujeito e objecto adquire uma realidade histórica (GARCIA, 2007, p. 300). A tecnologia passa a ser pensada como uma variável independente, com vida própria, tal como o fez, entre outros, Norbert Elias. Este chega mesmo a considerar alguns objectos domésticos como “encarnações das psiques” (GARCIA, 2007, p. 302).

Essas ideias de Simmel nascem precisamente quando este analisa a passagem de um modelo cultural baseado no ideal pedagógico do século XVIII, mais orientado para a formação pessoal e interior do ser humano, para o conceito de “educação” dos finais do século XIX, baseado num conjunto de conhecimentos objectivos e em padrões mais ou menos definidos de comportamento (GARCIA, 2007, p. 304). É a partir dessa altura, e sobretudo quando se apercebe que as máquinas começam a criar efeitos estrondosos nos modos de vida dos indivíduos, dado o seu cada vez mais crescente nível de sofisticação, que Simmel percebe que a modernidade estava cada vez mais objectiva, padronizada e tecnicizada.

A vida social fora assim entendida por Simmel como o resultado da fusão entre formas e conteúdos. A forma da educação era diferente da do ideal pedagógico anterior, e tal forma implicou também uma outra reestruturação de conteúdos. O conteúdo da forma da educação tornou a expressão humana mais objectiva do que o conteúdo produzido pela forma do ideal pedagógico virado para o interior. A tecnologia foi um motor para maior vivência do espírito objectivo na modernidade. Aproveitando as considerações de André Lemos sobre Simmel, podemos dizer que

as formas (institucionais, simbólicas, técnicas) de uma cultura visam enquadrar a vida, regulá-la, controlá-la. Para o “formismo” de Simmel, a

vida se impõe sempre contra os limites da forma. A vida necessita da forma para existir, da mesma maneira em que ela deve estar expandindo-se para além das formas para “ex-istir”. É nesse embate, nesse conflito entre formas e conteúdos, que se enraíza para Simmel o trágico da sociedade” (LEMOS, 1998, p. 4).

Portanto, o formismo de Simmel pode ser entendido sobre duas funções contraditórias: ele é ao mesmo tempo suporte e prisão da vida. As formas de uma determinada sociedade vão cristalizar-se em objectos técnicos, nas instituições e no imaginário (religião). Elas tendem a desenvolver-se de maneira autónoma e independente, e não é à toa que os objectos técnicos cativam mais pela forma que pelo conteúdo (os *gadgets*), que as instituições esclerosam à morte na rigidez e conservadorismo de suas formas, ou a religião estabelece seus dogmas imutáveis. Toda forma tenta estabelecer sua permanência temporal. A cultura se realiza, segundo Simmel, nessa tragédia, como processo de objectivação do sujeito e de subjectivação dos objectos, como sinergia entre formas e conteúdos (LEMOS, 1998, p. 5).

De facto, em Simmel a tecnologia permite a objectivação da expressão da acção humana. Ao permitir tal objectivação, a tecnologia inscreve-se nas dimensões objectivas da cultura, tornando-se, ela própria, capaz de se reproduzir subjectivamente. Ao tornar objectiva e de certa forma padronizada a expressão humana, ela ganha uma espécie de existência separada, uma espécie de subjectivação própria que lhe confere autonomia em relação aos sujeitos.

A tecnologia no mundo actual

Podemos continuar a considerar que a era moderna é a base constitutiva da dinâmica cultural e social existente actualmente. De facto, faz ainda sentido pensar como Simmel acerca da cultura, uma tragédia que permite processos de objectivação do sujeito e de subjectivação dos objectos. Contudo, para Lipovetsky e Serroy (2010), importa referir que o desenvolvimento dos mercados e do individualismo, desde a era moderna até à actualidade, não foi a única dimensão em mutação. Também assistimos a uma transmutação cultural, a emergência de uma cultura-mundo que se desenvolve num mundo tentacular e globalizado. Essa cultura-mundo é o resultado, em

primeiro lugar, do “fim da separação entre cultura e a economia; em segundo lugar, pela excrecência da esfera cultural e, finalmente, pela absorção desta pelo domínio mercantil” (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 85). Para esses autores, a cultura-mundo é entendida como um sistema económico-cultural do hipercapitalismo globalizado, e nela estão inscritas também dimensões como as indústrias culturais e o ciberespaço (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 85). Contudo, importa também acrescentar a relação culturalmente confluyente entre tecnologia e sentidos humanos. Para Perniola, a cultura actual vive também sob uma aliança abstracta e inseparável entre sentidos e coisas inorgânicas, como, por exemplo, a relação excêntrica entre indivíduos e tecnologia (PERNIOLA, 2004, p. 9).

Consequentemente, tal como a cultura anexou outras dimensões em relação à era moderna, também a tecnologia, que no passado marcou as reflexões de Simmel, sofreu mutações. Sabemos que a época industrial da modernidade abriu um novo capítulo sobre a história cultural. Das várias invenções feitas entre os séculos XIX e XX, destacam-se inventos como o automóvel e o avião, nos transportes, e a fotografia, o telégrafo, o telefone, os discos, a rádio e a televisão, nas tecnologias de informação e comunicação. Todavia, nenhuma dessas invenções foi tão marcante como aquela que é considerada a base das sociedades actuais: o ecrã (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 91).

O cinema iniciou a primeira fase da cultura-mundo, dinamizada pela cultura-ecrã. A segunda fase ocorreu por meio da ligação e ampliação do cinema com duas outras indústrias culturais: a indústria discográfica e a televisiva. Nos anos 50, a televisão torna-se um equipamento básico do conforto moderno nos países desenvolvidos. Assim, impõe o reino da imagem em directo, assinalando o triunfo da velocidade, da publicidade, da instantaneidade, do divertimento, do zapping, do fragmentário, do insignificante, do descontínuo, promovendo atitudes generalizadas de dependência, habituando todos os seus utilizadores à sua linguagem e criando o tipo iniciado pelo cinema: o “*homo ecranis*” (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 92-94).

Entre as década de 80 e 90, essa lógica alcança um novo estádio por meio de uma nova invenção que rapidamente se generalizou: o computador. Para muitos, ele é a máquina das máquinas, e se o ecrã começou uma nova cultura-mundo, o computador e

os seus ecrãs tornaram o mundo mais pequeno, uma verdadeira “aldeia global” (McLUHAN, 2007). Com esse objecto tecnológico, nasce uma revolução digital e um novo motor dinamiza toda a cultura-mundo: a internet. Ou seja, com a máquina das máquinas uma nova linguagem planetária instala-se – a linguagem digital –, deixando obsoleta a linguagem analógica, que marcou a modernidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 94-95). Gérard Berry fala mesmo de uma máquina capaz de ser tão ou mais determinante para o futuro da humanidade do que o comboio a vapor (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 95).

Assistimos, assim – para alguns autores –, à imposição do virtual sobre o real (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 95). Para outros, estamos perante a digitalização do analógico (MIRANDA, 2006). O que é certo é que, independentemente das perspectivas, essa passagem do analógico para o digital não foi neutra para a humanidade. Ela permitiu, entre outras coisas, uma mudança tanto nas estruturas sociais como também nas estruturas individuais. Em *Cyborg manifesto*, Donna Haraway refere-se à tecnologia nesse sentido, isto é: “a tecnologia não é neutra. Estamos dentro daquilo que fizemos, que por sua vez está dentro de nós. Vivemos num mundo de conexões – e é importante saber quais delas fazemos e desfazemos” (HARAWAY, 1991, p. 151). Consideração interessante essa feita por Haraway. Estamos dentro do que fizemos e o que fizemos está dentro de nós. Ampliando essa ideia, digamos que a passagem do analógico ao digital fora algo que estava dentro de nós e por isso não surpreende que nós estejamos hoje dentro dela.

E é mesmo a propósito dessa questão que importa salientar a divisão feita por Gregory Bateson (1972), entre outros, entre comunicação analógica e comunicação digital. Para esse autor, a comunicação analógica é toda a comunicação gestual, corporal, silenciosa ou “mimológica”; por sua vez, a comunicação digital é todo o conjunto de comunicações com palavras e frases. Assim, se assistimos à digitalização do analógico, como sugere Miranda (2006), significa que vivemos actualmente em permanente fusão de formas e de expressões humanas que ligam dois tipos comunicacionais outrora separados e percebidos por vias diferentes. Sabemos, de uma forma geral, que a descodificação da comunicação analógica obedece a princípios de descodificação muito ligados à via inferior do cérebro, ao lado mais subjectivo e inconsciente, sensacional. Pelo contrário, é a via superior,

cognitiva, baseada na racionalidade, a via descodificadora da comunicação digital (GOLEMAN, 2006, p. 36-41). Ora, a fusão comunicacional, entendida como a digitalização do analógico que se vê muito nas teletecnologias, no ciberespaço ou na galáxia internet, altera também toda a nossa anterior forma de descodificação e percepção do mundo. Essa descodificação do digital fundido com o analógico salta de uma dimensão objectiva, marcada pela racionalidade e pela percepção baseada nas razões sociais de descodificação, para uma dimensão que incorpora crescentemente a subjectividade, fundindo palavras com imagens, linhas com movimentos alternativos.

Temos, por isso, que (re)situar o impacto da tecnologia actual e perceber como é que ela se enquadra na cultura humana actual. E, para isso, Lipovetsky e Serroy levantam uma questão que me parece determinante sobre os usos e as dinâmicas das tecnologias. Para esses dois autores, se o primeiro acto da cultura de ecrãs foi, sem dúvida, marcado pela força dos *mass media*, da comunicação unilateral e centralizada, temos que concordar que o segundo acto da cultura dos ecrãs tem sido marcado pela força dos *self-media*, pelas trocas interpessoais e comunitárias, descentralizadas e baseadas na utilização de redes. Enfim, um modelo cultural mais horizontal, uma cultura de todos para todos (LIPOVETSKY; SERROY, 2010, p. 96). Por outras palavras, assistimos à passagem de um processo de uso mais objectivo, dominado pela unilateralidade comunicacional, em que reinavam as razões objectivas dos produtores sociais de opinião pública, para um processo mais subjectivo, em que cada indivíduo introduz a sua subjectividade por meio das múltiplas formas de objectivação permitidas pelas teletecnologias actuais.

Portanto, essa passagem dos *mass-media* para os *self-media*, acompanhada dos processos de digitalização do analógico, permite dar pistas para a integração cultural e social da tecnologia. Todavia, importa ainda explorar um outro ponto que tem a ver com os desenvolvimentos relativamente recentes das tecnologias actuais de comunicação. Importa, por isso, chamar à questão o termo marcado pelo prefixo “ciber”, termo que deriva da fusão entre as características das tecnologias actuais e o termo cultura: cibercultura.

A cultura, como base das produções sociais e tecnológicas, deu origem a novas ramificações e produções que fizeram descolar os indivíduos dos seus estádios anteriores de objectivação e subjectivação.

A cibercultura, por exemplo, é uma fusão entre espírito objectivo e subjectivo, limitada e ampliada pelas ramificações tecnológicas, que permite reforçar, como sugere Pierre Lévy (1999, p. 127), três características típicas dos indivíduos em sociedade: as interconexões, as comunidades e as produções colectivas, como, por exemplo, a “inteligência colectiva”.

De facto, a cultura objectiva tem sido, desde a revolução industrial, mais fortemente demonstrada do que a cultura subjectiva. No entanto, as diversas manifestações da cibercultura contemporânea, como, por exemplo, as diversas efervescências sociais da internet, as comunidades virtuais, o “*underground high-tech*”, com os “*hackers*”, as redes sociais digitais, os “*crackers*”, “*cyberpunks*”, etc., exprimem o encontro das tecnologias com a socialidade contemporânea, socialidade comunitária que exprime as dimensões subjectivas e informais da expressão humana (LEMOS, 1998). Nessa contemporaneidade, marcada pelos valores do hedonismo, do tribalismo e do nomadismo, com uma forte presença do imaginário dionisíaco, como sugere Maffesoli (2001), a técnica, paradoxalmente, parece estar a desempenhar um papel muito importante também na subjectivação da cultura, podendo até, eventualmente, fazer variar a relação de forças entre exterioridade e interioridade, entre objectivo e subjectivo. Como sugere Lemos,

ao invés de inibir as situações lúdicas, comunitárias e imaginárias da vida social, as novas tecnologias vão agir como vectores dessas situações. A forma técnica é obrigada a negociar com o social. Podemos falar de uma espécie de transformação da apropriação técnica do social, típica da modernidade, para uma apropriação social da técnica, mesmo que de forma complexa e imprevisível. Esse segundo movimento origina a cibercultura (LEMOS, 1998, p. 5).

Importa, por isso, esclarecer algumas diferenças significativas entre as dimensões subjectivas e as dimensões objectivas. A oposição subjectivo/objectivo remete para um conjunto de oposições mais ou menos simétricas: imaterial/material, essência/matéria, abstracto/concreto, ideia/acção, interior/exterior, desejos/objectivos, inconsciente/consciente, íntimo/público, emocional/palpável, sentimental/físico, sonho/real. Todas essas antinomias, bem como as suas relações de forças, permitem perceber o jogo entre dimensões subjectivas e

dimensões objectivas. Para Georg Simmel, ou para Alasdair MacIntyre, a modernidade foi, sobretudo, mais objectiva do que subjectiva. O material, o concreto, a acção, o exterior, o consciente, o palpável ou o físico foram, sem dúvida, as grandes forças da cultura moderna (ROSA, 2000). A fábrica, a produção, o automóvel, as guerras, o consumo, a razão, o conhecimento objectivo e os comportamentos padronizados foram, sem dúvida, características dessa era. Todavia, como adiantam autores como Maffesoli ou Lipovetsky, entre outros, longe vão os tempos das tendências objectivistas próprias da modernidade (MAFFESOLI, 2001, p. 82), pois vivemos na era da “civilização do desejo” (LIPOVETSKY, 2006, p. 7). Hedonismo niilista para um, eterno instante para outro. O que interessa ressaltar é que existe uma importância acrescida atribuída às características subjectivas da cultura, como os diversos prazeres colectivos, as vivências das emoções e dos sentimentos pelo prazer, o quotidiano como pano de fundo para a vida como uma obra de arte. Falar da vivência actual da cultura é falar realmente de um politeísmo de valores que se propaga vertiginosamente por meio dos diversos agentes sociais.

O contemporâneo e o subjectivo por meio da tecnologia

Falar da cibercultura e das tecnologias que lhe dão sustentação implica, por isso, falar dos processos que permitem a integração da cultura nos indivíduos. Referimos anteriormente, por meio de Simmel, que a cultura é uma fusão entre espírito objectivo e espírito subjectivo. Sabemos, por isso, que dois processos fundamentais sustentam a integração da cultura: socialização e individuação.

Para Simmel, qualquer forma de interacção entre seres humanos deve ser considerada uma forma de socialização. Nesse sentido, o indivíduo visto como um todo é percebido como um conjunto complexo de conteúdos, de forças e de possibilidades sem forma; é com base nas suas motivações e interacções do seu “estar-no-mundo mutante”, que ele se modela individualmente com uma forma diferenciada e com fronteiras definidas, socializando-se ao mesmo tempo (GRIGOROWITSCHS, 2008, p. 4).

Contudo, as coisas não são completamente estanques. No mesmo momento em que ocorrem os processos de socialização nos indivíduos, ocorrem

também processos de individuação. Se a socialização permite a integração dos indivíduos no social, podemos inverter e dizer que a individuação permite a integração do social nos indivíduos. Logo, perceber como a individuação integra o social nos indivíduos pode ser também importante para perceber a apropriação social da técnica, ainda que a sua complexidade e a sua imprevisibilidade sejam inumeráveis. Só entendendo esses movimentos, fluxos vitais que contrabalançam os sentidos e as direcções das forças sociais, é que se poderá entender os caminhos da cibercultura. Para Jung, que trabalhou como poucos o conceito de individuação, o indivíduo percorre todo um caminho, consciente e/ou inconscientemente, em busca do seu si-mesmo, da sua singularidade única. A individuação é assim entendida pelo autor como uma busca pelas grandes qualidades colectivas do ser humano (JUNG, 1979, p. 49). O mesmo acontece na relação entre indivíduos e sociedade: há todo um caminho que é preciso percorrer para que as dinâmicas sociais se tornem claras e para que os destinos da humanidade se revelem.

Ora, tanto a socialização como a individuação são factores decisivos na integração da cultura, e obviamente também na integração da cibercultura. Quer a socialização quer a individuação não integram apenas aspectos humanos. Ambos os processos integram também aspectos técnicos e inorgânicos que complementam a existência humana. Podemos, portanto, colocar extensões aos dois conceitos, como o fez André Lemos ao falar das ciberssocialidades. Todavia, importa nesse caso perceber apenas de que forma é que tal fusão, entre material e imaterial, orgânico e inorgânico, permite a integração das teletecnologias e da cultura-ecrã nas dimensões objectivas e/ou subjectivas da cultura humana. Assim, as questões que podem ser colocadas são: como considerar a vivência da cibercultura e do seu ciberespaço? Será hoje uma experiência cultural mais objectiva ou mais subjectiva?

Para alguns autores,

o ciberespaço é, enquanto forma técnica, ao mesmo tempo, limite e potência dessa estrutura social de conexões tácteis que são as comunidades virtuais (chats, muds e outras agregações electrónicas). Num mundo saturado de objectos técnicos será nessa forma técnica que a vida social vai impor o seu vitalismo e reestruturá-la. As diversas manifestações contemporâneas da

cibercultura podem ser vistas como a expressão quotidiana dessa vida “tecnicizada” que se rebela contra as formas instituídas e cristalizadas (lembramos que o ciberespaço é fruto de pesquisa militar). A forma técnica molda-se ao conteúdo social, não sem conflitos (LEMOS, 1998, p. 3).

Para outros, entre os quais William Gibson, podemos observar a seguinte definição: ciberespaço. Uma alucinação consensual diariamente experimentada por biliões de operadores legítimos, em cada país, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos. Uma representação gráfica de dados extraídos de bancos de cada computador do sistema humano. Complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, *clusters* e constelações de dados. Como luzes da cidade, afastando-se... (GIBSON, 1984).

Ciberespaço: lugar da vivência da cibercultura e limite e potência que se rebela contra as formas instituídas, para André Lemos; alucinação consensual e colectiva de indivíduos que se aloja no consciente e no inconsciente humano, para William Gibson. Seja qual for a posição sobre o assunto, ambos demonstram um fenómeno que não para de se regenerar, de sair de si e de voltar a entrar. As possibilidades emanadas do ciberespaço são múltiplas, capazes de gerar transcendência pessoal e social, e por isso capazes de demonstrar uma forte importância colectiva e individual na acção humana.

Paul Virilio, por sua vez, sobre o ciberespaço, começa por falar na emergência de um terceiro intervalo despontado pelas teletecnologias. Para ele, esse novo intervalo, originário da fusão entre velocidade e luz, vem revolucionar as ligações sociais, revolução “transmissional” entre coisas e seres. Uma tal relação entre orgânico e inorgânico ganha uma dimensão nunca antes vista, pois, para além das transmissões históricas conferidas pela organicidade dos indivíduos às coisas, assiste-se hoje a um novo fluxo: “faculdades preceptivas do corpo do indivíduo são transferidas, umas após outras, para máquinas, [...] captos, sensores e outros detectores, com a capacidade de suplantar a ausência de tactilidade à distância” (VIRILIO, 2000, p. 32). Ao intervalo de tempo e ao intervalo de espaço sucede agora o intervalo da luz (VIRILIO, 2000, p. 35). Assim, tempo (duração), espaço (extensão) e luz (fluxo entre extensão e in-tensão, ou velocidade-limite)

condicionam a percepção dos indivíduos nas suas formas de pensar, sentir e agir no mundo. Para o autor, vivemos na tragédia do instante presente (VIRILIO, 2000, p. 37). Isto é, ao tempo cronológico junta-se a viscosidade do tempo dromológico (emaranhado entre antes, durante e depois), em que as dinâmicas electro-ópticas, electroacústicas e electrotácteis são acidentes de uma “velocidade que permite doravante, não apenas escutar, ver, como era já o caso da telefonia, rádio ou televisão, mas permite ainda agir à distância” (VIRILIO, 2000, p. 40). À presença concreta sucede uma “telepresença discreta”, fazendo da vida contemporânea um flutuar contínuo no tempo presente (VIRILIO, 2000, p. 33), ou no “eterno instante” suspenso, como sugere Maffesoli (2001). De resto,

os paradoxos da aceleração são numerosos, desconcertantes, em particular o primeiro de entre eles: a aproximação ao “longínquo” afasta proporcionalmente do “próximo”, do amigo, do familiar, do vizinho, tornando deste modo estranhos, mesmo inimigos, todos aqueles que estão na proximidade, família, relações de trabalho ou de vizinhança (VIRILIO, 2000, p. 43).

A fusão entre subjectivação e objectivação pode ser entendida nesses exemplos de Virilio. Ela deriva de todos esses fluxos. O intervalo de luz vem contaminar a natureza e o espaço-tempo, gerando confusão entre horizonte aparente e horizonte profundo do nosso imaginário colectivo, favorecendo um horizonte trans-aparente fruto das amplificações electro-ópticas e acústicas (VIRILIO, 2000, p. 47-48). Esse *horizonte ao quadrado e no quadrado do ecrã* vem confundir o mundo, o próximo e o longínquo, o imaginário colectivo, o interior e o exterior, perturbando a percepção comum e afectando as mentalidades (VIRILIO, 2000, p. 51). Temos uma fusão de dimensões temporais, em que “o tempo cronológico, passado-presente-futuro [...] [dá lugar a um] tempo cronoscópio: subexposto-exposto-sobreexposto” (VIRILIO, 2000, p. 54).

Ou seja, percebemos que toda essa (con) fusão gerada pelos fluxos antropológicos e tecnológicos fragmentam o todo e, por isso, obedecem a uma maior subjectivação social. Atingem sobretudo as formas de perceber o mundo, ou melhor, de pensar, sentir e agir nele, introduzindo cada vez mais nas dimensões subjectivas as expressões humanas.

Nessa fusão “entre óptico e electro-óptico, acústico e electro-acústico e tacto e teletactilidade, estamos prestes a abandonar os nossos hábitos de ver e pensar” (VIRILIO, 2000, p. 71-72). No ciberespaço, o indivíduo telepresente “já não habita a energia de uma qualquer maquinaria, é a energia que o habita e o governa instantaneamente” (VIRILIO, 2000, p. 82), sendo essa energia a que marca a era pós-moderna: “existe apenas o desejo e o social, e nada mais” (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 33).

Em um tempo marcado pela cibercultura e pelos seus ciberespaços, é possível identificar tendências claras de valores aceites culturalmente: o popular, o passageiro, o banal, o emocional, o subjectivo, a identificação, o hibridismo, o presenteísmo (MAFFESOLI, 1997). O importante não é mais negar padrões anteriores, como fazia o homem moderno. O homem pós-moderno individua todas essas lógicas, tornando-se um ser mimético e transformando-se segundo as situações e as relações com os seus grupos. Os valores mudam rápido. A moda muda rápido. Com os inúmeros aparatos tecnológicos, as pessoas conhecem-se mais facilmente e em maior número. As amizades trocam de acordo com cada etapa da vida, pois não se vive apenas num só lugar. Crenças e opiniões também mudam, segundo a idade, o endereço, o acesso tecnológico e o *site* na internet (PITHAN, 2007, p. 2-3).

Assim, e ampliando as ideias de Lévy sobre as características da cibercultura, três grandes subjectivações estão constantemente a ser actualizadas: as subjectivações das interconexões, as subjectivações dos ideais comunitários e as subjectivações das produções colectivas. Contudo, podemos ampliar ainda mais e salientar a subjectivação do novo intervalo, como sugere Virilio, a individuação do intervalo “velocidade-luz” que faz com que as coisas mudem rápido e que permite a aceleração das transformações; e salientar também a subjectivação de novos valores, como sugere Maffesoli, tais como a individuação do popular, do hibridismo, do subjectivo e do risco; bem como a subjectivação da lógica de hipertexto, que, como pretende sugerir Castells, parece apenas existir dentro de nós mesmos, que produzimos ao utilizar a internet para absorver o máximo da sua expressão cultural (CASTELLS, 1999, p. 238-239).

Enfim, vemos aqui um conjunto de considerações que desembocam nas conclusões de Packer e Jordan (2001). Esses dois autores dão também sugestões interessantes para percebermos

as dinâmicas provocadas pela cibercultura no espírito actual. Eles identificam a cibercultura por meio do funcionamento simultâneo de cinco processos fundamentais:

- *integração* – combinação de formas artísticas e de tecnologia formando hibrididade de expressão;
- *interactividade* – capacidade de manipulação e intervenção directamente nos media e comunicação com outros;
- *hipermeios* – interligação de vários elementos mediáticos que permitem criar rastros de associação pessoal;
- *imersão* – níveis de intensidade na entrada em simulações em ambientes tridimensionais;
- *narratividade* – estratégia estética e formal que deriva da integração, da interactividade, dos hipermeios e da imersão e que resulta nas formas e nas apresentações dos meios (PACKER; JORDAN, 2001, p. XXVIII).

Concordando com esses autores, e com a existência desses cinco processos que identificam a cibercultura, vemos que a vivência do espírito do ciberespaço e das teletecnologias é muito mais abrangente do que a dimensão objectiva. Michel Maffesoli, a esse propósito, refere que “o espírito do tempo actual em geral e os indivíduos em particular já não têm a ambição de subjugar ou de dominar o meio social e natural, desde logo é uma concepção mais lúdica que se apresenta: o jogo do mundo, ou o mundo como jogo” (MAFFESOLI, 2001, p. 78). Ora, a vida como um jogo, com uma dimensão mais lúdica, obriga os indivíduos a uma nova re-espiritualização. Será essa tal re-espiritualização entendendo a vida como um jogo, a vida como uma obra de arte, a vida como uma manifestação subjectiva dos diversos prazeres oferecidos pelas oportunidades actuais. Todas essas dimensões pertencem ao subjectivo e (re)estruturam, antes de mais, a cultura subjectiva.

Falar de subjectivação obriga, sobretudo, a falar de processos maioritariamente não conscientes.

Embora as manifestações resultantes dos processos de subjectivação se tornem objectivas, uma quantidade incontável de efeitos são gerados por processos não completamente racionais, expressos por meio de arquétipos e símbolos que oferecem aos indivíduos comensurabilidade objectiva. Assim acontece com os processos de individuação (JUNG, 1979, p. 50). As individuações feitas no ciberespaço permitem a integração de aspectos subjectivos e objectivos da cibercultura, e variam mediante as dinâmicas imprimidas pelos processos descritos por Packer e Jordan. Por outras palavras, os indivíduos vão ficar, no ciberespaço e nas suas lógicas, mais ou menos *integrados*, mais ou menos *interactivos*, mais ou menos *hipermediados*, mais ou menos *imersos* e mais ou menos conectados à *narratividade* dos meios usados, de forma objectiva ou subjectiva. O que é certo é que tais individuações tenderão a aumentar a componente subjectiva da expressão humana, pois estas resultam do consórcio entre as identificações arquétipicas e simbólicas que obrigam a grandes exercícios de subjectivação.

Um bom exemplo desse trajecto, desse movimento de inserção da tecnologia também na cultura subjectiva, entende-se bem no impacto gerado pelas imagens na estruturação social² do mundo actual. O imaginário colectivo, nas palavras de Gilbert Durant, ou o inconsciente colectivo, nos termos de C. G. Jung, são toldados por imagens e símbolos que estruturam, de forma subjectiva, os indivíduos. Moisés Martins, em *Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple*, aponta também nesse sentido. Todavia, o Ocidente fora sempre marcado pelo mito fundador: a palavra. Ora, isso significa que a palavra, com descodificação mais de génese racional, foi determinante para a emancipação da cultura objectiva Ocidental, pois apela, maioritariamente, à expressão da unidade e da objectividade. Pelo contrário, as imagens separam e exprimem o múltiplo. A multiplicidade, a colectividade e a heterogeneidade geradas pelas imagens fomentam subjectivações que fragmentam, por sua vez, o carácter aparentemente unitário dos indivíduos (MARTINS, 2009, p. 1). Neste contexto actual, em que o espírito do trágico assombra o quotidiano, em que as palavras dão

² A definição de social que prefiro usar é a definição dada por Bruno Latour, traduzida por José Pinheiro Neves e que pensa por meio da ideia de que os actores estão constantemente ligados por uma rede de elementos, constituídos por humanos e elementos não humanos, orgânicos e não orgânicos, materiais e imateriais (LATOUR, 2006, p. 11-27).

lugar às imagens que emanam do ciberespaço, das teletecnologias ou da publicidade, etc., assistimos àquilo a que Maffesoli chama de influências de “orientalização” do mundo, influências que colocam as imagens num lugar central. A via recta da razão, da eficácia, do progresso, fora, neste eterno instante, substituída pela lógica da vivência pela emoção, pelo prazer, pelo consumo de imagens, pelo imaginal (MAFFESOLI, 2001, p. 80). E é nas imagens, nos movimentos animados pelas imagens, que todos os meandros do ciberespaço se movem. A integração das imagens, a individuação dos seus significados, a subjectivação dos seus intentos, na perspectiva ontológica de Simondon, permitem qualquer tipo de individuação e qualquer mutação de momento para momento. É constante o que permite a divisão do indivíduo (CHABOT, 2003, p. 111).

É precisamente essa alteração que os ambientes do ciberespaço fazem. Dividem e in-dividem os indivíduos por meio dos fluxos de imagens. As individuações das ciberimagens, cibernarrativas ou ciberlógicas, como processos constantes e influentes, são acessórios para as diferentes respostas dos indivíduos às solicitações do ciberespaço. Esses acessórios estão sempre sujeitos à subjectivação individual (CHABOT, 2003, p. 111-112). Isso significa que a subjectividade imprimida pela integração do social no indivíduo, e a consequente apropriação social da técnica, marcada pelo poder das imagens, é maior do que aquela que se possa pensar. Os cinco processos referidos por Packer e Jordan (2001), e marcados pela forte presença das imagens, são filtrados pelas ciberindividuações de forma subjectiva e individualizada. Ora, assim, a integração da cibercultura, e das actuais teletecnologias, passará também a estar bastante presente nas dimensões subjectivas da cultura.

A análise do impacto dos videojogos ou dos jogos em rede nos utilizadores poderá dar algumas pistas concludentes para repensar a importância das imagens na actualidade. O artigo de J. M. Rabot é esclarecedor nesse ponto. O autor refere que “o apego aos videojogos conduz-nos a pensar que estamos na era do jogo, que o jogo suplantou a política, ou melhor, que a própria política se transformou em jogo” (RABOT, 2009, p. 433). Ora, não há nada mais subjectivo do que o jogo da vida que privilegia o hedonismo e o presentismo. Viver o presente hedonista, a velocidade do mundo actual, a imagem do jogo, é estar apto para uma subjectividade moral, uma fragmentação das paisagens culturais de classe,

género, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, que, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações aos indivíduos como sujeitos sociais (RABOT, 2009, p. 434). O exemplo dos Otakus, referido por esse autor, parece encaixar perfeitamente na importância das ciberindividuações como integração da vivência subjectiva. Tal autor refere que

um sociólogo japonês relacionou a paixão da geração que denomina de Otaku - uma geração que se apaixona por uma cultura que engloba a banda desenhada (os mangá), os desenhos animados, os videojogos - com os desígnios da pós-modernidade. Os Otakus vivem para os produtos culturais que são criados para eles. A partir destes produtos, os Otakus criam e consomem derivados, tais como mascotes derivados de um filme, romances derivados de um desenho animado ou videojogos derivados de sucessos livrescos e filmicos. Aliás, os grandes sucessos comerciais, como Harry Potter ou O senhor dos anéis convocam os livros, os filmes e os videojogos” (RABOT, 2009, p. 434).

Assim, as subjectivações dessas lógicas remetem para “uma forma de imaginário, a da ficção, que sustende a comunidade em vez de a representar e de a legitimar” (RABOT, 2009, p. 434).

Um outro exemplo de subjectivação social está presente no imaginário e nas sequências de imagens presentes no jogo Yu-No. Nesse jogo, o sociólogo Azuma percebe a representação da realidade da nossa época (RABOT, 2009, p. 434). Esse autor vê na narrativa subjectiva de tal jogo o espelho da pós-modernidade, o que prova que os seus criadores, produtos e produtores de cibercultura, transpuseram para o ciberespaço, objectiva e, sobretudo, subjectivamente, as dinâmicas sociais actuais. Ou seja, as suas ciberindividuações objectivaram e, sobretudo, subjectivaram a realidade do mundo actual.

Portanto, numa perspectiva ontológica, podemos dizer que a comunicação no ciberespaço goza de vida própria e autonomiza-se por meio da dinâmica movida pelas máquinas, sejam elas máquinas sem órgãos sejam elas máquinas humanas, como sugerem Deleuze e Guattari ([1972] 2004). Na perspectiva desses dois autores, “há sempre uma máquina produtora de um fluxo e uma outra que se lhe une, realizando um corte, uma extracção de fluxos. [...] O desejo faz constantemente a ligação de fluxos contínuos e de

objectos parciais essencialmente fragmentários e fragmentados” (DELEUZE; GUATTARI, [1972] 2004, p. 11). Logo, o subjectivo está sempre implícito nos fluxos comunicacionais. Ver os fluxos da cibercultura que emanam do ciberespaço como algo objectivo e com fins aparentes não permite perceber totalmente o caminho social que está a ser percorrido. Os fluxos que se produzem entre máquinas que desejam e máquinas que se lhes unem, numa perspectiva subjectiva, permite perceber o espírito pós-moderno. São essas ciberindividuações, transferências entre desejos, sensações, emoções e lógicas binárias e subjectivas, que parecem determinar as bases da cibercultura.

Assim, importa adoptar uma perspectiva de ontogénese, como sugere Simondon (1964, p. 3), que permita pensar em cibercultura e ciberespaço como uma relação par entre indivíduo-meio. O meio não é necessariamente uniforme e homogéneo, mas “é atravessado por uma tensão entre duas ordens de grandeza que mediatiza o indivíduo quando ele vem a ser” (SIMONDON, 1964, p. 4). Pensar assim permite perceber a relação entre indivíduo e ciberespaço numa relação de adesão, de escorregamento, de torção movida pela fusão entre as lógicas teletecnológicas e as lógicas orgânicas. Esses são movimentos vitais que permitem aderir a imaginários, a formas, a conteúdos e a energias de várias ordens ao mesmo tempo. Alargando esse pensamento, muito característico em Gilles Deleuze (2004, p. 81), e relacionando-o com o par indivíduo-ciberespaço, os indivíduos podem ser entendidos como conjuntos constituídos por profundidades e distâncias, por almas intensivas que se desenvolvem e se reenvolvem, por conjuntos de intensidades envolventes e envolvidas, repletos de diferenças individuantes e individuais, que não param de se fundir entre si. Por isso, integrar a cibercultura é integrar as suas duplas componentes: objectiva e subjectiva. Logo, o ciber mundo repete e metamorfoseia as tramas da vida. Os videojogos *online*, as redes sociais, os vídeos e os seus usos, a informação imediata, as operações em rede, as narratividades existentes, entre outros, permitem um certo deslizamento das dimensões objectivas para as dimensões subjectivas da existência cultural, levando os indivíduos à imersão, à hipermediação, à integração e à interactividade, numa relação excêntrica de intercorporalidade e intersubjectividade. Coexistem assim, no sistema, forma, conteúdo, potência e energia.

Por todas essas razões é preciso voltar a questionar a relação da cultura com as dimensões

objectivas e subjectivas. Simmel defendia que, na modernidade, a cultura objectiva se tinha emancipado em relação à cultura subjectiva. Mas será que agora, na pós-modernidade, com os usos das novas teletecnologias, com os ciberimaginários criados, estará ainda a tecnologia maioritariamente integrada nas dimensões objectivas da cultura? Estarão essas ciberindividuações a aumentar a intensidade do espírito cultural subjectivo?

Como vimos atrás, vários são os autores que apontam para uma experiência diferente na vivência com as tecnologias. A passagem das tecnologias mecânicas para as tecnologias digitais foi revolucionária até na forma como integramos e concebemos a própria noção de tecnologia. A digitalização analógica da comunicação e da informação promoveu grandes mudanças na apreensão tanto das formas como dos conteúdos materiais e imateriais. A passagem da comunicação e informação unilateral (*mass-media*) para a comunicação horizontal (*self-media*) tem sido responsável pela introdução do subjectivo nos conteúdos e formas da vida pós-moderna. Valores como o hedonismo, o tribalismo, o nomadismo, o fragmentário, a fusão, entre outros, conseguem por meio das tecnologias actuais uma maior expressão e um maior grau de recombinação das formas e dos conteúdos humanos. Todas essas dinâmicas permitem uma expressão social mais heterogénea e plural do que na era moderna. Assistimos actualmente ao crescimento exponencial da cultura subjectiva, pois se na modernidade existiu uma ruptura acelerada pela mudança de um ideal pedagógico para outro, em que a objectivação e a razão comandaram o caminho social, na pós-modernidade parece assistir-se, por meio das fusões entre antropológico e tecnológico, a uma inversão do peso da cultura objectiva em detrimento da experiência cultural subjectiva.

Referências

- BATESON, G. **Steps to an ecology of mind**: collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology. New York: Ballantine, 1972.
- CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CHABOT, P. **La philosophie de Simondon**. Paris: Vrin, 2003.

- DELEUZE, G. **Crítica e clínica**. São Paulo: Ed. 34, 2004.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia 1**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2004. Originalmente publicado em 1972.
- GARCIA, J. L. Sobre as origens da crítica da tecnologia na teoria social: Georg Simmel e a autonomia da tecnologia. **Scientiæ Zúdia**, São Paulo, v. 5, n. 3, p. 287-336, 2007.
- GIBSON, W. **Neuromancer**. 1984. Disponível em: <http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/william_gibson.html>. Acesso em: 20 abr. 2009.
- GOLEMAN, D. **Inteligência social: a nova ciência das relações humanas**. Barcelos: Círculo de Leitores, 2006.
- GRIGOROWITSCHS, T. Entre a sociologia clássica e a sociologia da infância: reflexões sobre o conceito de “socialização”. In: CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA, 6., 2008, Lisboa. **Actas...** Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, 2008. Disponível em: <<http://www.aps.pt/vicongresso/pdfs/33.pdf>>. Acesso em: 3 jan. 2010.
- HARAWAY, D. J. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In: HARAWAY, D. J. **Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature**. New York: Routledge, 1991. p. 149-181.
- JUNG, C. G. **O Eu e o inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 1979.
- LATOURET, B. Como prosseguir a tarefa de delinear associações? **Configurações**, n. 2, p. 11-27, 2006.
- LEMOES, A. **Ciber-socialidade**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 1998. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html>>. Acesso em: 18 jan. 2010.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIPOVETSKY, G. **A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade do hiperconsumo**. Lisboa: Edições 70, 2006.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. Lisboa: Edições 70, 2010.
- MAFFESOLI, M. **A transfiguração do político: a tribalização do mundo pós-moderno**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.
- MAFFESOLI, M. **O eterno instante: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. Lisboa: Instituto Piaget, 2001.
- McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MIRANDA, B. de. **Elementos para uma genealogia das ligações**. 2006. Disponível em: <<http://www.cecl.com.pt/redes/pdf/jbm.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2010.
- MARSDEN, P. Forefathers of memetics: Gabriel Tarde and the laws of imitation. **Journal of Memetics - Evolutionary Models of Information Transmission**, v. 1, n. 4, 2000. Disponível em: <http://cfpm.org/jom-emit/2000/vol4/marsden_p.html>. Acesso em: 10 jan. 2010.
- MARTINS, M. de L. Ce que peuvent les images. Trajet de l'un au multiple. **Cahiers Européens de L'Imaginaire**, Paris, n. 1, janvier, 2009.
- PACKER, R.; JORDAN, K. **Multimedia: from Wagner to virtual reality**. New York: Norton, 2001.
- PERNIOLA, M. **O sex appeal do inorgânico**. Coimbra: Ariadne, 2004.
- PITHAN, F. O tribalismo de Maffesoli no Orkut. **Intexto**, Porto Alegre, v. 2, n. 17, p. 1-20, jul./dez. 2007.
- RABOT, J. M. Os videojogos: entre a absorção labiríntica e a socialidade. In: CONGRESSO DA SOPCOM/8º LUSOCOM, 6., 2008, Lisboa. **Actas...** Lisboa: Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação, 2009.
- ROSA, J. M. Cibercultura em construção. **Revista de Comunicação e Linguagens**, n. 28, p. 319-332, 2000.
- SIMMEL, G. **A filosofia da moda**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- SIMONDON, G. **L'individu et sa genese physico-biologique**. Paris: PUF, 1964.
- VIRILIO, P. **A velocidade de libertação**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

Recebido: 12/07/2010
Received: 07/12/2010

Aprovado: 25/08/2010
Approved: 08/25/2010