### Ensino Fundamental II (Segundo Ciclo) e Ensino Médio

### O que é cibercultura?

**Disciplina(s)/Área(s) do Conhecimento:**

História. Sociologia.

## **Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:**

* Definir a cibercultura;
* Compreender a transformação da comunicação com as redes;
* Abordar a era da internet e a revolução digital.

## **Conteúdos:**

* Transformação do rádio, TV e cinema com a chegada das redes;
* Da cultura do blog às redes sociais;
* Do espaço digital à literatura, música, estética e cinema.

## **Palavras-Chave:**

 internet. cibercultura. Redes. Digital. Plataforma. Filosofia.

## **Previsão para aplicação:**

 3 aulas (50 min./aula).

## **Materiais Relacionados:**

* TV UFBA CONECTA - ANDRÉ LEMOS DISCUTE INTERNET, CIBERCULTURA E SOCIABILIDADE: <https://www.youtube.com/watch?v=D4x5tIiWGpA>
* CIBERCULTURA E CIBERESPAÇO: <https://www.youtube.com/watch?v=lBt4jTqghHw>

**Livros** **sugeridos para aprofundamento:**

* DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
* ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
* GIBSON, William. *Neuromancer.* São Paulo: Aleph, 2008.
* MCLUHAN, Mashall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 2007.
* SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

**Proposta de Trabalho:**

## **1ª Etapa: As transformações dos meios de comunicação**

### Iniciar a atividade com uma provocação, pergunte aos estudantes: Quem de vocês não tem perfil no Facebook ou Instagram? Qual o nome do lugar onde essas duas redes estão? É internet ou ciberespaço? A partir das respostas, o conteúdo será apresentado.

**Ciberespaço e cibercultura**

A história do ciberespaço deriva da teoria cibernética, de 1949, de Norbert Winer. O estudo do cientista tinha por objetivo criar uma Ciência que uniria a Teoria da Comunicação com a Teoria do Controle, ou seja, misturar o mundo dos homens e das máquinas (híbrido). Humanos e computadores, de acordo com a teoria, passam a trabalhar juntos na disseminação e produção da informação. Tanto a máquina quanto os seres humanos tornam-se, assim, autômatos/ciborgue - meio homem, meio máquina.

A teoria da cibernética ganharia novos contornos com dois acontecimentos nas décadas de 1980/90: a primeira se deu com a publicação da primeira edição do livro “Neuromancer” (1984), de autoria do escritor de ficção científica William Gibson. Na trama distópica acompanhamos o dia a dia de Case que vive no submundo de Tóquio e que foi banido do ciberespaço, uma espécie de Matrix, onde as pessoas vivem em forma de avatares, pois o planeta foi devastado pela Terceira Guerra Mundial. Este livro foi a principal inspiração da trilogia “Matrix” e é considerado a bíblia dos cyberpunks, grupos que inauguraram uma nova estética – musical e fashionista – a partir da década de 1990.

O segundo acontecimento histórico é a criação e comercialização da Word Wide Web (WWW), espaço digital teorizado e criado pelo cientista da computação Tim Berners-Lee. Inicialmente, o projeto de Berners-Lee, que teve o seu ponto de partida em 6 de agosto de 1991, era ter uma plataforma que permitisse a troca de informações entre as Universidades de uma maneira mais rápida e remotamente, ou seja, sem que os(as) pesquisadores(as) precisassem se locomover.

A expansão comercial da Web se dá a partir de 1993, tendo seu auge entre 1996 e 2000, época histórica que ficou conhecida como o boom do ".com" ou, mais popularmente falando, a "bolha da internet". A rapidez com que surgiram grandes portais foi a mesma que os levou a falência. O caso mais emblemático foi o da América Online (AOL), primeiro investimento milionário na internet.

Foi na primeira década do século XXI que se deu a grande virada do espaço digital: saímos da internet discada (lenta e cara) para a internet à cabo (mais rápida e acessível). Posteriormente, com o Wi-Fi e a Fibra Ótica, a conexão com a WWW se tornaria móvel (celulares) e mais barata. Com isso, a internet entrou de vez para o hall da Comunicação de Massas, mas com um potencial mais forte que o cinema, a televisão e o rádio.

Dois outros acontecimentos revolucionariam de vez a nossa maneira de lidar e viver com a internet ou o ciberespaço: o primeiro se deu em 1999, com a criação do Napster, idealizado por Shawn Fanning. Trata-se de uma plataforma gratuita de compartilhamento de arquivos, porém a celeuma em torno do programa foram os compartilhamentos de músicas em formato MP3, também de maneira gratuita. A partir daí uma grande luta jurídica foi movida por artistas da música contra Fanning, que perdeu todos os processos relativos a direitos autorais, mas o formato físico e a maneira como escutávamos músicas estavam com os dias contados. Hoje, o Napster é considerado o primeiro "serviço" de streaming da internet. O outro acontecimento histórico que definiria de vez a mistura da vida física com a digital, seria o lançamento da rede social Orkut, no dia 22 de janeiro de 2004. Produto desenvolvido pelo Google, se tornou uma febre nos EUA, mas principalmente no Brasil e na Índia. O Orkut pode ser considerado um paradigma, assim como o Napster, em nossa relação com o espaço digital (ciberespaço) e como a partir dele passamos a viver uma cultura de fato - daí o termo cibercultura - com linguagem própria, e o mais importante: a experiência do compartilhamento a partir de avatares - simulação do nosso eu físico. Com isso, a relação social passa a ser intermediada pelo ciberespaço/internet.

Posteriormente ao Orkut, outras redes sociais surgiram, tais como o Facebook (2004), Twitter (2006), Instagram (2010) e tantas outras que surgem diariamente e aumentam cada vez mais a nossa permanência no espaço digital (ciberespaço) e, desta maneira, auxiliam na construção de uma cultura digital (cibercultura), que é uma mistura da vida vivida no espaço físico e digital. O tempo que passamos nas redes sociais/conectados aumentou com a chegada das conexões mobile 3 e 4G. Para os próximos tempos, especialistas em tecnologia da informação afirmam que a chegada do 5G no mercado da internet vai causar outra revolução por conta de sua velocidade e capacidade de compartilhamento de grandes arquivos.

É a partir desse percurso histórico que devemos entender o que configura o ciberespaço e a criação de uma cibercultura. A ascensão do espaço digital na vida cotidiana está moldando os modos de vida e até mesmo meios de comunicação como o cinema e a televisão, que passam por uma profunda transformação com a chegada das plataformas streaming (Netflix, Hulu, Disney, etc). Se até pouco tempo a TV e o cinema definiam linguagens e o calendário – no sentido de que nos organizávamos a partir dos horários e datas destes meios – com as plataformas de filmes e séries por demanda é o usuário que passa a controlar e escolher o conteúdo. A audiência também passa por uma grande transformação.

**A revolução será digital?**

Além de tudo isso que já colocamos, a cibercultura e sua conexão com os computadores e celulares está operando uma grande transformação no tempo e localização. Grupos políticos que antes não conseguiam ampliar sua voz ou encontrar apoio fora de suas regiões ou países, agora, por meio de plataformas digitais e pelas redes socais, não apenas produzem ressonância de suas lutas políticas em continentes longínquos, como promovem transformações políticas e derrubam governos a partir da mobilização por meio das redes sociais.

Se por um lado o espaço digital e a cibercultura, em uma primeira vista, nos aparece como um grande lugar de liberdade e acesso a documentos, livros e pessoas, ele também se caracterizou por chacoalhar a política tradicional a partir de 2011 com a chamada "Primavera Árabe", onde grupos organizados a partir das redes sociais - com destaque para o Twitter - se levantaram contra os governos de então. No Egito e na Líbia, ditaduras foram derrubadas, porém, ao contrário do que desejava parte dos manifestantes, governos tão ou mais conservadores ascenderam e tomaram o poder. O mesmo ocorreu na Tunísia, Síria (ainda está em guerra), Iêmen e Barein.

Esse tipo de levante, fora dos grupos políticos tradicionais e organizados a partir das redes, também aconteceu no Ocidente, com destaque para a Espanha e o Brasil. No primeiro ("Movimiento 15-M"), os protestantes tomaram as ruas do país e realizaram um grande acampamento na praça Puerta del Sol. No Brasil, os protestos de mesma característica, organizados pela internet, se deu em junho de 2013. No caso brasileiro, o ponto de partida foram atos contra o aumento das tarifas no transporte público na cidade de São Paulo, porém, logo se transformaram em indignação geral contra o governo da época (Dilma Rousseff) e se espalharam por todo o país.

Tanto no Ocidente, quanto no mundo Árabe, esses grupos eram difusos, organizados de maneira horizontal e estavam (estão) fora dos partidos tradicionais. Porém, na Espanha e no Brasil, a partir desses atos surgiram grupos políticos com forte incidência na sociedade: PODEMOS na Espanha, e Movimento Brasil Livre (MBL), o primeiro à esquerda da política, o segundo à extrema direita. Muitos especialistas afirmam que a maneira como esses grupos se comportam é um típico produto da cibercultura: alheios a organizações verticais (de cima para baixo), exigem democracia direta e, em boa parte, extremamente individualistas, visto que boa parte desses jovens passam horas à fio nas redes sociais e não tiveram contato com o senso de solidariedade praticado por grupos do século XX.

O ciberespaço é exatamente onde tudo isso se passa: política, cultura, arte, encontro... sempre de maneira difusa, confusa e sem hierarquias, porém com uma diferença das relações analógicas: a tomada de decisão direta dos usuários para onde ir, o que lhes dá uma sensação de liberdade que não encontram no “mundo real”. Mas será que o ciberespaço é tão livre assim? Cabe lembrar que são as grandes corporações que mediam esses espaços. Para sociólogos, a liberdade nas redes é falsa, o que vivemos, de fato, é vigilância e controle, envolve uma série de camadas: controle sobre o que consumimos, tipos de pessoas que iremos encontrar, ou seja, a tal manipulação que já ocorria nos meios de comunicação tradicionais agora se aprofunda, porém com acesso total aos nossos dados e preferências.

Por fim, a cibercultura é isso: essa troca incessante de dados, informações, gostos, interesses, organizações, músicas, filmes...A fronteira entre o “mundo real” e o “mundo digital” é cada vez mais confusa, assim como também o público e o privado se tornam ainda mais complexos, lembrando que todas as camadas da internet são mediadas por governos, empresas, piratas, etc.

##

## **2ª Etapa: Atividade**

Após a exposição da história da construção do ciberespaço e cibercultura, desenvolver uma roda de conversa com os estudantes sobre os temas. Como se sentem diante de uma vida mediada por redes sociais e propagandas a partir de seus likes? O que pensam sobre essa mistura do físico com o digital? O avatar (perfil nas redes sociais) é uma encenação para eles? Conseguem imaginar uma vida sem a internet?

**Plano de aula elaborado pelo Professor** **Dr. Marcelo Hailer**