

# APRESENTAÇÃO

## UMA ANTROPOLOGIA DA CIBERCULTURA

*Eliane Tânia Freitas (PPGAS/UFRN)*

*Laura Graziela Gomes (PPGAS/UFF)*

O presente Dossiê pretende publicizar trabalhos desenvolvidos por pesquisadores que, desde 2009, vêm se reunindo em diferentes oportunidades, nos encontros da área de Antropologia (RAM, RBA, REA)<sup>1</sup>, com o intuito de compartilhar, trocar e discutir a respeito do tema da cibercultura no Brasil, no tocante à sua presença, alcance, difusão e consequências em termos nacionais, regionais, socioculturais, econômicos e políticos. Ao mesmo tempo em que divulga trabalhos desenvolvidos por esses pesquisadores, o Dossiê procura contemplar uma preocupação constante que vem norteando todos os encontros, a saber, pensar metodológica e teoricamente o que poderia vir a constituir uma “antropologia do ciberespaço feita no Brasil”, isto é, quais seriam as características distintivas de tal empreendimento, frente à crescente produção internacional, especialmente no âmbito das abordagens anglo-saxões.

Tal esforço de mapear, identificar e narrar a forma pela qual diferentes segmentos na sociedade brasileira estão se apropriando das tecnologias digitais está longe de ser satisfatório. Entretanto, o que já se tem revela um importante saldo de experiências que merecem ser divulgadas. A primeira delas diz respeito à dimensão etnográfica ausente em muitos artigos publicados sobre o tema, mas presente nos artigos que compõem este dossiê, o que impõe uma vez mais a discussão teórica sobre as diferentes formas de territorialização da rede, ou do ciberespaço, mesmo quando estamos discutindo os seus usos em um único país como o Brasil. Como é de praxe em nossa disciplina, tal fato nos obriga a olhar para as contribuições teóricas externas e aquelas exteriores à antropologia com mais cuidado e reserva, no sentido de não acatarmos impunemente paradigmas teóricos sem levarmos em conta questões locais que irrompem e agem na rede, a despeito das procedências e origens exógenas das tecnologias envolvidas (equipamentos, gadgets, dispositivos, softwares, plataformas, etc).

Assim, se do ponto de vista técnico e material é possível detectar padrões de consumo convergentes, em relação à aquisição e ao acesso dessas tecnologias, dispositivos e plataformas, os modos de uso mostram-se bastante específicos, o que nos permite sustentar nossa demanda por uma agenda própria relativa à “antropologia do ciberespaço”. A este respeito importa dizer ainda que, à medida que as tecnologias digitais foram sendo amplamente difundidas na sociedade brasileira, seu estudo revelou a necessidade de fazermos uma distinção metodológica entre uma “antropologia da rede ou do ciberespaço” e uma “antropologia na rede ou no ciberespaço”, sobretudo, levando-se em conta o momento atual em que estamos passando por uma crise das mídias tradicionais em nosso país.

Diante do exposto, temos que considerar dois problemas metodológicos de natureza etnográfica que orientaram nossas preocupações, por ocasião da organização deste dossiê: de um lado, a necessidade de procurar distinguir os usos dos ambientes digitais no Brasil como “novas mídias”, isto é, esfera pública, para onde foram transferidas dinâmicas anteriores e exteriores a eles; de outro lado, trata-se de dar mais ênfase à cibercultura, enquanto uma forma específica de cultura decorrente dos modos continuados e diferenciados de

usos da rede, por agentes específicos e heterogêneos que, neste processo, vêm produzindo certos *habitus* ou estilos de vida em rede, estilos e *habitus* esses que não podem ser debitados às dinâmicas sociais, políticas, históricas e culturais exteriores e anteriores que foram transferidas para a rede, mas que, pelo contrário, só passaram a existir a partir de sua existência e só fizeram sentido à medida que houve também um engajamento e adesão subjetivados sujeitos às formas de comunicação e sociabilidade em rede. Neste caso, o processo de migração desses atores para a rede não se fez sem a criação de singularidades e alteridades que passaram a ser vivenciadas e representadas como parte de contextos de uso e estilos de vida na rede, o que impôs a identificação e seu reconhecimento como fenômenos sócio-técnicos implicados e decorrentes destes usos.

É fato que tanto empiricamente quanto em termos metodológicos, as fronteiras entre ambas não são nítidas, tampouco os respectivos contextos podem ser observados separadamente, pois se encontram imbricados, misturados. Em todo caso, suas diferenças sutis existem, são significativas e podem ser detectadas tanto por nativos quanto por estudiosos. O futuro dirá se essas diferenças continuarão a ter pertinência ou não, mas no momento elas se encontram presentes e fazem algum sentido para demarcarem as distintas gramáticas de agenciamento nelas implicadas.

Sem sombra de dúvida, acreditamos que, com a continuidade dos debates, outros panoramas igualmente válidos poderão ser vislumbrados. Para o momento, os artigos selecionados para este dossiê ilustram algumas problemáticas e preocupações teórico-metodológicas que envolveram os pesquisadores e os levaram a estar entre aqueles que, no Brasil, contribuíram para a formulação de tais problemáticas e contribuíram para que pudéssemos chegar até aqui com uma produção acadêmica que reflete e discute de forma crítica, nos marcos da Antropologia e em diálogo com áreas afins como a Comunicação e a Sociologia, o que vem ocorrendo entre nós, em termos de dinâmicas sociais envolvendo as novas mídias digitais e a cibercultura. Mais especificamente, os artigos selecionados foram elaborados por pesquisadores que se fizeram presentes nos Grupos de Trabalho (GTs) sobre cibercultura coordenados por nós e outros colegas, realizados nos eventos acadêmicos mencionados da área de Antropologia nos últimos anos.

Como os próprios artigos apontam, o atual contexto sócio-político que de certa forma vem favorecendo a difusão da cultura digital, vem permitindo também a emergência de novas agências sociais híbridas, que não podem ser concebidas fora da relação com essas tecnologias. Websites, redes sociais e mundos virtuais a partir das quais passam a ser geradas são, por sua vez, produtos abertos e instáveis de suas ações e interações neles e por meio deles, no sentido de que, não somente não são compreendidos da mesma maneira por diferentes agentes e segmentos sociais, em diferentes contextos socioculturais, como também têm sido tantas vezes reconfigurados a partir da diversidade de apropriações e significações que recebem, sujeitos às mais surpreendentes finalidades e interpretações. Daí podermos afirmar que não há um único ciberespaço homogêneo, um único *Facebook*, *Twitter*, *Second Life*, 'blogosfera', e-commerce; daí falarmos, ainda, em diferentes 'territorialidades' online, uma vez que a rede de que tanto se fala com o emprego frequente de termos genéricos como *Web*, *Internet*, Ciberespaço, não deve ser tomada como entidade discreta (ainda que difusa e global), auto-evidente e imediatamente dada, mas antes como produção social processual e dinâmica, na qual emergem agências, subjetividades, novas formações sociais, enquanto outras são de vários modos reconfiguradas cotidianamente a partir de embates sociais e políticos, alguns exemplificados nos artigos deste dossiê.

Assim, longe de pretender esgotar toda a riqueza e nuance das análises realizadas, bem como suas implicações e desdobramentos possíveis, este Dossiê possui o mérito de apresentar uma diversidade de campos etnográficos que evidenciam a complexidade dos fenômenos recortados para análise e contemplam essa duplicidade de que falávamos acima entre o ciberespaço como “nova mídia” e cibercultura, com diferentes ênfases em função dos propósitos delimitados por seus autores.

O artigo de Airton Luiz Jungblut que abre o dossiê procura dar conta das duas possibilidades apontadas acima, no caso, do ciberespaço como “nova mídia” e como cibercultura. Nele, o autor procura analisar formas de ação política surgidas no *ambiente* online das redes sociais. Para tanto, todavia, julgou necessário demarcar e distinguir sua utilização para fins profissionais e institucionais que apenas transferem para elas, práticas já consolidadas e habituais (como defesas de causas ideológicas, mobilizações, etc.) fora delas. Mesmo assim, não deixa de ressaltar o quanto essas teriam sido, como aponta ele, revitalizadas devido a fatores como a velocidade da informação que circula por elas. Seu alvo, no entanto, é investigar as formas de ação - e seus agentes humanos e não humanos - oriundas da experiência que atualiza o ativismo político nas redes sociais, segundo suas formas culturais. Jungblut quer saber o que faria a singularidade do ciberativismo como ação política e de seus agentes.

Mantendo a mesma perspectiva teórico-metodológica, Maria Elisa Máximo pergunta-se sobre os efeitos sobre a agência do paciente na medida em que aponta seu relativo empoderamento, a partir do acesso às informações sobre saúde no ciberespaço, e que estariam levando à relativização da autoridade do médico. Embora ainda em andamento, o que explica o tom cauteloso do artigo na altura de sua elaboração, a autora sugere que tais práticas estariam levando à produção de uma nova agência no paciente, que deveria ser pensada como produto híbrido de sua associação aos conteúdos informacionais resultante de sua relação com os aparatos sociotécnicos.

Já Sandra Rúbia da Silva e Frank Marcon apontam, respectivamente, para os domínios da religião (afro-brasileira, no caso) em camadas populares e da indústria cultural em circuitos transnacionais e de imigração africana no Brasil (música e dança de origem angolana, *kuduro*) para discutirem como tecnologias digitais, no caso, os gadgets eletrônicos de produção audiovisual, computação, telefonia e *Internet*, têm sido apropriados por segmentos sociais que, por meio deles (e neles) encontram, como os “pacientes informados” de Máximo e os ciberativistas de Jungblut, possibilidades de fortalecimento social e (re) invenção de suas práticas socioculturais e, por conseguinte, podem trazer reforços ou rupturas para suas tradições e concepções identitárias, mas que, por si só, relativizam concepções que tendem a ver nas novas tecnologias um campo avesso ao *tradicional* e mesmo antagônico a ele. Mais uma vez, a etnografia como prática analítica de pesquisa permite apreender a partir das perspectivas das pessoas que vivenciam os processos sociais, quais seriam as experiências disruptivas e aquelas que permaneceriam mais integradas à “tradição”, em um esforço de compreensão do que seria para elas ruptura ou continuidade. Dizendo de outro modo, a etnografia permite-nos examinar as potencialidades singulares dessas apropriações quando avaliadas a partir das intencionalidades e projetos das pessoas que as vivenciam e tendo em vista seus próprios contextos socioculturais.

Situado entre a perspectiva de tomar o ciberespaço como “nova mídia” e entendê-lo como domínio da cibercultura, Jair de Sousa Ramos se propõe a fazer uma discussão relativa aos marcos teóricos que permitem examinar alguns dos efeitos que a sociabilidade em rede exerce sobre os processos de subjetivação na contemporaneidade, especialmente no que diz respeito aos procedimentos de identificação dos agentes implicados. Inspirado na teoria do

Ator-Rede, pelo marco analítico de Michel Foucault, por autores como Simmel e Sennet, o autor avança na discussão sobre a questão da governabilidade nas redes, relações de poder e como tudo isso depende da forma como as identidades e respectivos processos de subjetivação e apresentação/publicização de si estão sendo organizadas e controladas nas redes. Categorias como convergência e divergência identitárias são construtos elaborados pelo autor para dar conta de sua discussão.

Os dois últimos artigos, além de introduzirem uma segunda fronteira a ser explorada nos estudos de cibercultura, especialmente pelas abordagens antropológicas, trata de etnografias realizadas em ambientes imersivos - games e mundos virtuais. O primeiro artigo de autoria de Débora Krischke Leitão, Raíra Bohrer dos Santos e Francis Moraes de Almeida, faz uma comparação entre dois ambientes imersivos on line, ambos muito populares e com mais de 10 anos de existência, o mundo virtual online *Second Life* e o famoso game *World of Warcraft*. Com isso, as autoras pretendem apresentar algumas distinções importantes entre viver, habitar (ser residente) em um mundo virtual e ser um jogador, além de discutirem os critérios de jogabilidade em um e outro ambiente, bem como as narrativas que caracterizam cada um desses ambientes.

Finalmente, o artigo de Laura Graziela Gomes parte da constatação da centralidade dos avatares no *Second Life* em dois aspectos: sócio-técnico e ontológico. No que diz respeito ao caráter sócio-técnico do avatar na plataforma, como constituinte da própria estrutura daquela, em função de seus três modos de existência (imagem, inventário e perfil), a partir dos quais podemos inferir a gramática social da plataforma, quanto aos seus usos e formas de apropriações possíveis pelos diferentes usuários (visitantes e frequentadores) e residentes; no que diz respeito ao sentido ontológico, tendo em vista uma perspectiva mais abrangente, múltipla e heterônima do sujeito, como algo que torna possível múltiplas existências e experimentações de si. Levando-se em conta a perspectiva antropológica do inacabamento humano, longe de imaginar que o avatar é apenas um “substituto” do usuário naquele ambiente, ou um “personagem”, a autora propõe uma leitura simétrica para este “objeto técnico”, bem como do status do “laço social” estabelecido entre usuário-residente e seu(s) respectivo(s) avatar(es), em função das formas de amor, sentimentos e cuidados, enfim, afetos e as múltiplas agências que o avatar pode inspirar e provocar em seus donos.

Assim, encerramos esta breve apresentação reafirmando a relevância da contribuição da Antropologia para esse campo de estudos sobre mídias digitais e cibercultura, bem como nosso interesse em manter e ampliar o diálogo com colegas e estudantes pesquisadores dentro de nosso campo disciplinar e em campos vizinhos. Esperamos que os artigos deste Dossiê, bem como esta apresentação sejam recebidos como testemunho deste esforço e um convite que inspire outros pesquisadores a se juntarem a nós nos próximos anos.

## NOTAS

<sup>1</sup> REA: Natal, 2009, Fortaleza, 2013 e, ainda este ano (2015), Maceió; RBA: Belém, 2010, São Paulo, 2012, Natal, 2014; RAM: Curitiba, 2011, Córdoba, 2013 e, ainda este ano (2015), Montevidéu. Agradecemos a colaboração de todos os pesquisadores, de diferentes instituições e regiões, que, desde a Reunião Equatorial de Antropologia em Natal, em 2009, vêm contribuindo para o estabelecimento e consolidação de um espaço público de debates teórico-metodológicos no campo da Antropologia sobre cibercultura e mídias digitais, a partir de uma pluralidade de perspectivas. Este dossiê deve-se não apenas ao esforço de suas organizadoras e dos editores da Revista Vivência, mas também a participação de todos esses colegas que no decorrer destes anos contribuíram para tornar esses debates cada vez mais qualificados e instigantes. Esperamos que tal iniciativa seja replicada em outras publicações e eventos, por outros grupos e redes de pesquisa, e que tal espaço continue a ser ampliado e pluralizado.