



CAPÍTULO 8

COMUNICAÇÃO E CULTURA NA ERA CIBER: ENTRE SOCIABILIDADES, ALGORITMOS E REDES

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.307152510108>

Walline Alves Guimarães

Doutora em Educação pela Universidade Lusófona, com campo de pesquisa em Educação e Comunicação. Professora Substituta da Universidade Federal do Maranhão.

Patrícia Régia Nicácio Freire

Mestra em Design pela Universidade Federal do Maranhão (2014), Graduada em Design pela Universidade Federal do Maranhão (2011), Graduada em Administração Pública pela Universidade Federal do Maranhão (2025).

Iniciamos o nosso caminhar no campo da cultura e da comunicação na era ciber em um momento em que novas dinâmicas socioculturais passaram a compor o cotidiano de milhões de pessoas. Passadas quase duas décadas da consolidação das mídias digitais, esse cenário tornou-se ainda mais complexo com a plataformação dos ambientes comunicacionais, o predomínio de algoritmos de recomendação e a expansão da inteligência artificial nas interações humanas. Para compreender esse contexto em movimento, julgamos necessária uma discussão sobre as ideias de cultura e sobre as lógicas da cultura midiática e da cultura digital, que continuam a produzir impactos significativos nas formas de produção simbólica, circulação cultural, consumo e industrialização da cultura, agora atravessadas por processos de dataficação e economia da atenção.

Neste capítulo, revisitamos debates centrais e também apresentamos discussões antagônicas sobre as novas formas de comunicação, pensamento, trabalho e sociabilidade que se intensificaram com a comunicação mediada por computador e pelas mídias digitais. Ao mesmo tempo, atualizamos a aproximação entre cibercultura e o campo da comunicação, destacando como as transformações tecnológicas recentes ampliaram, diversificaram e tensionaram esse diálogo, tornando ainda mais evidente a necessidade de compreender a comunicação como eixo estruturante da vida social em uma sociedade conectada.

Há uma década fenômenos como inteligência artificial generativa, TikTok, plataformas de streaming massificadas, novas formas de trabalho digital, economia da atenção e algoritmos de recomendação ainda não tinham se tornado tão centrais na vida social. De 2016 a 2025, a cibercultura passou por transformações profundas, que reconfiguraram práticas comunicacionais, sociabilidades, disputas políticas e modos de consumir informação e cultura.

Hoje vivemos a consolidação de uma cultura algorítmica, marcada por plataformação, ou seja, integração de plataformas digitais na vida social, econômica e cultural, transformando a maneira como as pessoas trabalham, estudam e interagem; dataficação, que é transformação de aspectos do mundo físico e social em dados digitais quantificáveis; e novos regimes de visibilidade.

Ideias de Cultura

Terry Eagleton, em *A Ideia de Cultura*, descerra seus pensamentos afirmando que “cultura é uma das duas ou três palavras mais complexas de nossa língua” (Id., 2011, p. 9). De fato, é. Concordaríamos com mais ênfase se ele assegurasse que é a mais abstrusa. Ele frisa que, embora cultura e natureza sejam colocadas em lados opostos de interpretação, etimologicamente o conceito de cultura é proveniente de natureza.

“Cultivo agrícola” e “lavoura” são os significados originais para o termo cultura. Eagleton rememora Francis Bacon, que sugeriu que cultura fosse “o cultivo e a adubação da mente”, afirmando ser esta uma incerta ou perplexa sugestão de relação entre estrume e distinção mental. O termo cultura percorre um campo de desdobramentos semânticos, que vai de uma perspectiva rural para a urbana. No entanto, ainda tomando seu conceito original, o autor sugere que a cultura deve versar sobre um crescimento espontâneo, embora tenha que seguir regras; porém, não de modo rígido, nem aleatório, envolvendo uma ideia de liberdade. Eagleton (2011) complementa:

A própria palavra “cultura” compreende uma tensão entre fazer e ser feito, racionalidade e espontaneidade, que censura o intelecto descarnado do iluminismo tanto quanto desafia o reducionismo cultural de grande parte do pensamento contemporâneo. Ela até alude ao contraste político entre evolução e revolução – a primeira “orgânica” e “espontânea”, a última artificial e forçada – e também sugere como poderia ir além dessa antítese batida. A palavra combina de maneira estranha crescimento e cálculo, liberdade e necessidade, a ideia de um projeto consciente, mas também de um excedente não planejável. (EAGLETON, 2011, p. 14).

Na mesma linha, Lúcia Santaella (2003) acredita que são inúmeras as definições de cultura. Contudo, ela acredita que há uma concordância sobre a existência de alguns aspectos sobre cultura, tais quais: “que ela é aprendida, que ela permite a adaptação humana ao seu ambiente natural, que ela é grandemente variável e

que se manifesta em instituições, padrões de pensamento e objetos materiais” (Id., 2003, p. 30). A autora destaca também o conceito popular de refinamento, referente às pessoas cultas, trazendo prestígio a estes em detrimento dos que não têm habilidades de manipular certos aspectos da civilização. Nesta perspectiva, e sendo senso comum também, tem-se a ideia de cultura como trabalhos artísticos e intelectuais, muito em decorrência de existir, até meados do século XIX, apenas dois tipos de cultura, de modo absoluto: cultura erudita e cultura popular.

Extraíndo a definição de cultura da enciclopédia alemã *Brockhaus*, encontramos, segundo Dietrich Schwanitz, a seguinte definição:

Processos e resultados de uma formação intelectual do homem, em que ele, como ser cujos instintos não estão estabelecidos de modo fixo, alcança sua plena realização como ser humano, sua ‘humanidade’, ao confrontar-se com o mundo e especialmente com os conteúdos culturais. Em seguida, temos as expressões-chave “barreira cultural”, “tendência cultural”, “plano geral da cultura”, “miséria cultural”, “políticas culturais” e “férias culturais”. (SCHWANITZ, 2007, p. 362).

Na enciclopédia virtual Britânica¹, ao pesquisar sobre o termo *culture*, obtemos a sugestão de cinco abordagens: *primitive culture*; *urban culture (sociology)*; *physical culture*; *disability culture*; *area, culture (anthropological concept)*. Ou seja, os editores não definem em um só termo a palavra cultura: eles desdobram-na em outros elementos que conduzem a ideias de cultura. Santaella (2003) ratifica a dificuldade em cingir o conceito de cultura em uma só elucidação, ressaltando: “uma tentativa de abranger seu significado em palavras é como tentar agarrar o ar com as mãos, quando descobrimos que ele está em tudo, exceto no que se pode agarrar” (SANTAELLA, 2003, p. 31).

A autora relaciona as concepções humanísticas e antropológicas de cultura, onde estas (as antropológicas) “são não-seletivas, pois aplicam o termo cultura à trama total da vida humana numa dada sociedade, à herança social inteira e a qualquer coisa que possa ser adicionada a ela”, e aquelas (as humanísticas) “são seletivas, separando certos segmentos das atividades humanas de outros e concebendo-os como sendo culturais” (SANTAELLA, 2003, p. 33). Logo, nas ciências humanas, observamos a cultura como instrumento de poder. Brunno Ollivier (2012, p. 259) aponta que os sociólogos do século XX ressaltam esse papel ideológico frente à cultura, seja como meio de dominação de uma classe sobre outra, em uma vertente marxista, seja como capital cultural.

Franz Boas (1958-1942), um dos pioneiros da antropologia moderna e fundador do culturalismo norte-americano, defende uma visão sensivelmente contrária à humanística, que corresponde à ideia de que todo mundo tem cultura. Ele sublinha, inclusive, que vivemos de modos diferentes pela cultura que temos, não pela nossa raça (BOAS, 2005). Analisamos ainda em seus estudos a concepção de que

1. <http://global.britannica.com>

a cultura não é estática, é dinâmica, fruto de uma sociedade em fluxo constante de transformação. Esta dinâmica, segundo o antropólogo, “pode ser observada a partir de dois pontos de vista: o das inter-relações entre diversos aspectos de forma cultural e entre cultura e ambiente natural; e o da inter-relação entre indivíduo e sociedade” (BOAS, 2005, p. 104).

Mesmo que os biólogos tenham inclinação em fazer a relação entre composição corporal e cultural, onde a constituição hereditária de um indivíduo tenha total influência sobre sua mente²; e que geógrafos acreditem que todas as formas de cultura do homem sejam derivadas do ambiente no qual vive; ou mesmo que economistas tenham propensão a crer que as condições econômicas têm o poder de controlar as formas culturais, o autor afirma: a cultura não pode ser vista de modo isolado. Ela é complexa e integrada: “toda tentativa de deduzir as formas culturais a uma única causa está fadada a fracassar, pois as diversas expressões da cultura estão intimamente inter-relacionadas, e uma não pode ser alterada sem afetar todas as outras” (BOAS, 2005, p. 105).

Tanto com a visão das ciências humanas, quanto das sociais – e apesar de suas diferentes concepções sobre cultura –, Ollivier (2012, p. 259) analisa que a(s) cultura(s) pode(m) ser discutida(s) com muita destreza sob a perspectiva da comunicação. Isto se deve às modalidades, conteúdos e suportes inerentes às práticas comunicacionais. Logo, sendo “concebida como troca de signos, organização simbólica, [...] sistema de interações, toda cultura é desenvolvida e se transmite por meio do armazenamento, da circulação, da distribuição e da recepção de mensagens” (Id., 2012, p. 260). Neste sentido, as ciências da comunicação são um lugar privilegiado de onde se pode compreender a cultura. É nesta perspectiva que alicerçamos nosso estudo.

Cultura Midiática: para além das massas, entre algoritmos, plataformas e fragmentação

As ideias divergentes observadas entre humanistas e antropólogos sobre acepções da cultura foram sobrepujadas no decorrer deste século XXI, devido às velozes e surpreendentes transformações pelas quais a cultura vem passando. (Santaella, 2003).

Devido ao desenvolvimento dos meios de reprodução técnicos, aliados à memória, difusão, circulação e consumo sociocultural – jornal, fotografia, cinema –, e, sobretudo, *a posteriori*, com o surgimento de meios eletrônicos de difusão – rádio e televisão –, foi concebida a ideia de cultura de massas. Esta nova forma de cultura passou a “absorver” e a “digerir” a cultura erudita e a cultura popular,

2. Boas não desacredita que a constituição corporal influa sobre a mente dos indivíduos; os casos patológicos, segundo ele, são a prova disso. Mas este fato não se finda como essencial para determinar a cultura de um indivíduo.

tornando fluidas as fronteiras que existiam entre ambas. (Id., 2003, p. 52). Além de terem causado impactos transformadores sobre a cultura como um todo, a cultura de massas origina também o ensino e a pesquisa em estudos de mídia, a chamada *Mass Communication Research*, desenvolvida a partir dos anos 1940 (Albuquerque, 2014).

Na década de 1980, com a plena vivência da população com os meios de comunicação de massa, já não era missão simples distinguir as reais fronteiras entre cultura erudita, cultura popular e cultura de massa, conforme frisa Santaella (2003). Neste período, a televisão passou a ter transmissão a cabo e via satélite, além de ganhar cor; a produção dos programas de entretenimento e jornalístico passou a ser também mais elaborada. Estas novidades movimentaram a década e as formas de circulação da cultura.

A dificuldade de delimitar as relações fronteiriças entre as culturas imperou ainda mais após o desenvolvimento de novas formas de consumo cultural, “propiciadas pelas tecnologias do disponível e do descartável: as fotocopiadoras, videocassetes, videocliques, videojogos, o controle remoto, seguido pela indústria dos CDs e a TV a cabo” (SANTAELLA, 2003, p. 52). Estas novas formas permitiram que os atores sociais fizessem escolhas de maneira individualizada, em detrimento da massiva.

A história da arte e o conhecimento científico tinham identificado repertórios de conteúdos que deveríamos dominar para sermos *cultos* no mundo moderno. Por outro lado, a antropologia e o folclore, assim como os populismos políticos, ao reivindicar o saber e as práticas tradicionais, constituíram o universo do *popular*. As indústrias culturais geraram um terceiro sistema de mensagens *massivas* do qual se ocuparam novos especialistas: comunicólogos e semiólogos. (CANCLINI, 2008, p. 21).

Nessa conjuntura, estabeleceram-se processos de hibridação, os quais Canclini (2008) define como “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (Canclini, 2008, p. 19). No campo da comunicação, a nova composição gerada por elementos diversos de difusão, circulação e consumo cultural – dos tradicionais aos emergentes –, criando redes de complementaridades entre eles, fez com que Santaella, em 1992, cunhasse o termo *cultura das mídias*. Sua base de sustentação foi a compreensão de que a ideia de uma “cultura de massas” já não era suficiente para dar conta das novas dinâmicas que surgiram entre os meios de comunicação. Além disso, nem todos poderiam mais ser considerados massivos, pois as formas de consumo já não seguiam a mesma lógica ideológica de um meio, que produz para uma grande massa que não tem poder de interferência diante dos produtos simbólicos que consome.

Nessa nova dinâmica da comunicação, os consumidores já começavam a iniciar o processo de seleção dos bens simbólicos que almejavam consumir. (Santaella, 2003, p. 52). Sobre isso, Santaella (2003) ainda ressalva: “a dinâmica da cultura midiática se revela assim como uma dinâmica de aceleração do tráfego, das trocas

e das misturas entre as múltiplas formas, estratos, tempos e espaços da cultura” (Id., 2003, p. 59). Logo, compreendemos que se estabeleceu uma visão mais complexa diante dos processos socioculturais, em particular daqueles relacionados aos meios de comunicação e à cultura.

Embora as linhas fronteiriças entre cultura erudita e popular tenham ficado menos evidentes, a cultura midiática não ultimou as formas ditas tradicionais de cultura (Canclini, 2008). Foram formadas alianças novas, em especial no que tange à conservação (memória), circulação, difusão e consumo cultural frente aos meios de comunicação.

Nas dinâmicas atuais da cultura midiática, é impossível ignorar como o uso de plataformas de mídias online e os algoritmos reorganizam a produção, a circulação e o consumo cultural, superando em muito os modelos tradicionais da cultura de massa. Essas transformações reforçam a ideia de que a cultura midiática não só ultrapassa as fronteiras da massa, mas também se fragmenta em nichos ideológicos, comunidades digitais e bolhas de engajamento. Esse processo é bem ilustrado por estudos recentes, por exemplo, que mostram como a “fragmentação do ecossistema de redes sociais” favorece a polarização e a criação de plataformas ideologicamente homogêneas (Di Martino et al., 2025)

IMERSÃO NA CULTURA DIGITAL

Entramos na era digital quando um novo espaço técnico e simbólico passou a reorganizar a vida social e cultural em escala global. Seus indícios mais remotos aparecem nos anos 1970, com o desenvolvimento do microprocessador, consolidam-se nos anos 1980 com a popularização do computador pessoal e tornam-se marcantes a partir dos anos 1990, quando as redes digitais começam a integrar o cotidiano de milhões de pessoas. Esses marcos tecnológicos inauguraram transformações econômicas, comunicacionais e sociais sem precedentes (Lévy, 1999/2010).

Esse novo ambiente ampliou as formas de transmissão e circulação do conhecimento, estimulou práticas colaborativas e possibilitou a construção coletiva de sentido. Ao mesmo tempo, diversificou a expressão das identidades e flexibilizou os vínculos entre presença física e interação social, reduzindo distâncias e abrindo espaços de fala para grupos historicamente marginalizados pelas lógicas da cultura de massas e da cultura midiática. A digitalização generalizada de textos, sons, imagens e dados, viabilizada pela linguagem binária, tornou-se a base dessa reorganização cultural.

Nesse contexto, “as tecnologias digitais surgiram como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento” (Lévy,

1999/2010, p. 32). À época, ainda eram incertos os rumos que esse ambiente tomaria e imprevisíveis os modos de apropriação que os indivíduos e grupos desenvolveriam.

Os processos comunicacionais já não podiam mais ser compreendidos pelos pressupostos do *Mass Communication Research*, centrado em emissões unilaterais para públicos de massa, tampouco se limitavam ao dinamismo característico da cultura midiática, fundada no trânsito entre meios tradicionais e tecnologias do disponível e do descartável. A revolução informacional dos anos 1990 evidenciou a indissociabilidade entre meios de comunicação, práticas sociais e produção cultural (Santaella, 2003), anunciando um cenário que continuaria a se intensificar nas décadas seguintes.

Com a cultura digital, expandiram-se as ferramentas e os modos de comunicar. As mídias digitais passaram a convergir com as anteriores, articulando-se em ecossistemas híbridos e multiplataformas. Henry Jenkins (2009) denominou esse fenômeno de convergência midiática, entendida como o fluxo contínuo de conteúdos entre plataformas, a cooperação entre mercados e o comportamento migratório dos públicos em busca de narrativas, experiências e formas de participação.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginamos estar falando. (Jenkins, 2009, p. 29).

Nas mídias sociais digitais, a participação do público torna-se elemento central: são os atores sociais que fazem circular e ganhar relevância os conteúdos no ciberespaço. Essa expansão do protagonismo comunicacional, porém, exige atenção crítica, pois a ocupação desses espaços precisa ser politicamente e culturalmente criativa para evitar que o ambiente digital seja capturado pelos mesmos agentes hegemônicos que historicamente controlaram os meios de comunicação (Santaella, 2003).

Diante desse cenário em permanente transformação, torna-se essencial distinguir dois conceitos frequentemente utilizados como equivalentes, mas que apresentam diferenças analíticas relevantes: cultura digital e cibercultura. Enquanto a cultura digital diz respeito às práticas cotidianas, aos modos de consumo, produção e circulação simbólica que emergem do uso das tecnologias digitais, como interações em redes sociais, criação de conteúdos, participação em plataformas e novos hábitos sociotécnicos, a cibercultura constitui um campo teórico mais amplo, voltado à compreensão das transformações estruturais que as tecnologias em rede provocam na comunicação, na sociabilidade e no próprio regime cultural contemporâneo.

À luz das discussões apresentadas por Baratto e Crespo (2013) sobre as definições de cultura digital e cibercultura, é possível compreender que os dois conceitos, embora

frequentemente usados como sinônimos, operam em níveis distintos de análise. A cibercultura refere-se ao conjunto de transformações sociotécnicas estruturadas pelo ciberespaço, entendido como um ambiente racionalizado, desterritorializado e sustentado por processos de conexão, compartilhamento e reorganização espacial que transcendem os limites físicos tradicionais. Os autores pontuam ainda que diante dos esforços para conceituar cibercultura “foi possível perceber que houve todo um movimento histórico e de ação humana, como que ‘preparadores de terreno’ para o que seria a cultura digital que conhecemos hoje” (Baratto e Crespo, 2013, p. 9)

Trata-se, portanto, de uma dimensão epistemológica e estrutural, que envolve uma nova lógica de organização social e cultural baseada nas tecnologias digitais. Já a cultura digital diz respeito às práticas sociais, comunicacionais, educativas e simbólicas que emergem da apropriação cotidiana dessas tecnologias, configurando modos de vida, comportamentos, valores e interações característicos do século XXI. Enquanto a cibercultura oferece o suporte sociotécnico que permite novas formas de ser e estar no mundo, a cultura digital manifesta-se como o conjunto de experiências, usos e participações sociais possibilitadas por esse ambiente. Assim, a cultura digital é um desdobramento vivido da cibercultura, e a cibercultura é a condição estrutural que torna possíveis as expressões contemporâneas da cultura digital.

Comunicação on-line: motor de relações sociais ou algorítmicas?

A cibercultura e todas as novas formas e práticas de comunicação e sociabilidade derivantes dela, como a comunicação mediada pelo computador (CMC), tiveram como berço o surgimento da cibernética e da teoria matemática da informação (1950 e 1960) – que deram aportes conceituais e técnicos “para surgimentos das novas tecnologias microeletrônicas de informação e comunicação (NTICS) e ofereceram as primeiras propostas para a compreensão da cibercultura (Lemos, 2014, p. 414) –, além do aparecimento da microinformática e da contracultura (1970 – 1980) –, com seu lema “computadores para o povo” (Lemos, 2007, p. 101). Outro passo fundamental para o início de uma nova cultura foi o desenvolvimento da ARPANET– primeiro sistema de rede entre computadores, interligados por meio de servidor local – na década de 1960; posteriormente, este sistema evoluiu para o que conhecemos hoje como internet (Rosa, 2012).

Logo, desde os anos cinquenta, o modo de se comunicar em rede – texto, imagem e som – vem sendo modificado. Recuero (2014, p. 21) reflete que hoje o computador é mais que uma ferramenta de pesquisa, sendo considerado, em maior expressividade, como ferramenta social. A CMC é, por conseguinte, fundamental (em muitos aspectos) para a compreensão da sociabilidade na era contemporânea, em especial pelos usos conversacionais.

A CMC também é compreendida pela autora como produto da apropriação social, devido às ressignificações que os indivíduos fazem do uso do computador e das ferramentas de comunicação inerentes a ele, conferindo significados em seus usos cotidianos.

Na perspectiva contemporânea, a CMC se desdobra para além das interações textuais e visuais, integrando-se às lógicas de visibilidade e de engajamento que caracterizam as plataformas digitais. As redes sociais digitais passaram a operar não apenas como espaços de comunicação, mas como ambientes sociotécnicos cuja dinâmica é modulada por algoritmos de recomendação, responsáveis por organizar fluxos informacionais e favorecer determinados conteúdos em detrimento de outros. Assim, a comunicação online já não pode ser compreendida apenas como um motor de relações sociais, conforme sugeria Jones (1995 apud Recuero, 2014), mas como um processo que ocorre em sistemas híbridos, onde a ação humana e a ação algorítmica se entrelaçam continuamente.

No ciberespaço, Recuero (2014) sublinha ainda que as práticas conversacionais são umas das principais formas de comunicação mediada pelo computador. A partir delas, iniciam-se e estabelecem-se as interações sociais. Uma das características mais marcantes desta mediação é a construção da representação dos atores envolvidos. Como, *a priori*, entende-se que os indivíduos não se conhecem, Recuero analisa que se deve idealizar essa presença por meio de “atos performáticos e identitários, tais como a construção de representações do eu. Estas se dão através de elementos que representam os indivíduos no ciberespaço” (Recuero, 2014, p. 58).

Esses processos de comunicação têm uma abordagem diferente da tradicional face a face. Observamos uma ampliação das estruturas e das possibilidades de comunicação. Gottfried Stockinger (2011) avalia que, além disso, a comunicação no ciberespaço faz emergir construções culturais e sociais inéditas, sendo este um campo de ação “*sui generis*”, que tem uma “vida” própria e pode ser comparada com “inteligência artificial”. Esta pressuposição do autor o conduz para um esclarecimento das origens da sociabilidade virtual no ciberespaço: “de repente, o sujeito não é a pessoa, o usuário, mas a comunicação, a mensagem, baseada na construção de sentido, de significado próprio” (Stockinger, 2011, p. 111).

Assim, a estrutura em rede não delimita, nem conduz a forma de pensar e agir de indivíduos, pois ela é uma ferramenta; os atores sociais é que dão sentido a ela. Por isso, de acordo com essa abordagem, são “incalculáveis, indeterminadas e imprevisíveis” as possibilidades de produção de sentido na comunicação do ciberespaço. Fator positivo, pois os sistemas sociais em rede fundamentam-se e estruturam-se no contínuo fluxo de criação de informação (que posteriormente produzirão sentido a partir de experiências próprias de cada ator social), gerando uma infundável teia de novidades.

As mensagens produzidas no universo citado vêm carregadas de surpresas, de reconstrução de significados, mas nem todas se destacam ou são selecionadas em seus contextos. Quando analisadas no ambiente em rede, estas mensagens extrapolam os limites territoriais e culturais, e adentram numa “coletividade não-local”, com limites permanentemente variantes, devido aos movimentos complexos de comunicação no espaço digital.

Stockinger (2001) acredita que esses movimentos ampliam as possibilidades de seleção de determinadas informações no ciberespaço, por meio de processos que se assemelham aos da vida biológica, onde sobrevive o mais apto – sendo esta uma função de valor neste cenário. As métricas para conhecimento das mensagens mais destacadas são avaliadas no espaço virtual, sobretudo pela quantidade de acessos a uma comunicação enviada (em um *post* publicado em um site de redes social, por exemplo). Assim, indaga o autor: “quantas comunicações (mensagens) são necessárias para a reprodução de uma (sub) cultura no ciberespaço?” (Id., 2001, p. 120).

Na sociedade de informação os caracteres sociais “comuns ganham suma importância. Eles formam a grande maioria, representam a comunicação do tipo dominante sem (individualmente) serem idênticos a ela, servindo de base excelente para formação de sistemas sociais (grupos, subculturas, organizações, etc.) que apresentam comportamento alterado. Uma grande variedade de mundo e estilos de vida surge, desenvolvida a partir de um padrão antes dominante (ver Stockinger, 1999). (Stockinger, 2001, p. 121).

Essa forma de comunicação mediada pelo computador tratada como horizontal, em detrimento das formas de comunicação vertical – onde os conglomerados de mídia detinham todo o domínio de emissão das mensagens –, proporcionou desordens ou mesmo caos em sistemas arraigados. Recorremos aqui à Teoria do Caos, em que “a ordem é consequência do caos e o caos possibilita a ordem em constante alternância” (Colom, 2004, p. 120). Logo, a CMC e o “caos” provocado por todos os fenômenos que surgiram em decorrência dela, mostraram-se necessários para que uma nova concepção de narrativa começasse a ser construída.

Compreendemos que as práticas conversacionais destacadas por Recuero (2014) permanecem centrais na contemporaneidade, mas agora se inserem em um ambiente marcado pela dataficação, pela lógica da visibilidade escalonada e pela disputa por atenção, características estruturais do capitalismo de plataforma. Hoje, a construção da presença e da identidade nas redes envolve performances visuais, métricas de engajamento e estratégias de circulação que dialogam com culturas algorítmicas. Como apontam Lemos e Ventura (2023), as mídias sociais operam como “tecnologias de modulação”, capazes de moldar comportamentos, afetos e interações a partir de mecanismos invisíveis ao usuário.

Além disso, pesquisas recentes mostram que as redes sociais digitais deixaram de ser apenas espaços de interação espontânea para se tornarem ecossistemas

informativos híbridos, onde se articulam acontecimentos públicos, debates políticos, rotinas profissionais e práticas de lazer (Mariano & Vieira, 2022). Nesse contexto, compreender a comunicação on-line implica analisar tanto as estratégias de circulação realizadas pelos usuários quanto o papel das plataformas na ordenação do conteúdo e na produção de ambientes sociotécnicos específicos.

Desse modo, as mídias sociais digitais configuram um novo regime comunicacional, no qual a comunicação é simultaneamente relacional, performática, algorítmica e orientada por sistemas de recomendação que mantêm em constante movimento a produção, seleção e apropriação de sentidos. O resultado é uma ecologia comunicacional dinâmica, marcada por fluxos imprevisíveis, circulação ampliada, criação contínua de subculturas e sistemas de significação que ultrapassam fronteiras geográficas, consolidando novas formas de sociabilidade que se inscrevem tanto no domínio da cibercultura quanto no da cultura digital contemporânea.

A Simulação Reducionista da Comunicação Mediada

As premissas humanísticas manifestas nos estudos de Pierre Lévy, Gottfried Stockinger, Henry Jenkins (veremos *a posteriori*), entre outros entusiastas do ciberespaço, são vistas com cautela por teóricos que analisam estas manifestações em rede sob o viés do pensamento puramente tecnológico.

Kroker e Weintein (1994) anunciaram em sua obra *Data Trash: teoria da classe virtual* o fim da história humana e o início da história virtual, como apontou Francisco Rüdiger (2011, p. 194). Na referida obra, os princípios da máquina passaram a triunfar sobre a vida e a ciência sobre o pensamento. Como resultado, temos “uma reviravolta generalizada na maneira como funciona o mundo e na progressiva transformação dos seres humanos em ‘lixo informático’”, diz Rüdiger (2011, p. 194 in KROKER; WEINTEIN, 1994). Eles afirmam ainda que há uma superação das redes telemáticas frente ao capitalismo industrial, onde uma forma mais avançada de troca de capital estaria sendo iniciada: a virtualização do valor de troca, em que “o crescente predomínio do poder de compra acabou cedendo lugar à especulação abstrata, via meios de informação, com as várias formas de valor, mas, sobretudo, com a mercadoria informação” (Rüdiger, 2011, p. 194).

Na perspectiva filosófica, “é virtual aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e problemas que tende a resolver-se em uma atualização” (Lévy, 1999/2010, p. 49). Na visão de Kroker e Weintein (1994), este fascínio pelo virtual faz com que a cultura decline cada vez mais à medida que a técnica (a máquina, a ciência) reforça seu poderio.

Nessa linha, Eugênio Trivinho (2007) vê a alteridade do homem sendo aniquilada na era da cibercultura. Para ele, o enredo inicial da cultura em rede deu-se em

um momento nebuloso, onde ocorreu a passagem da lógica da modernidade para a pós-modernidade. Como decorrência, registra-se um período com fortes crises de paradigmas, datado a partir dos anos 1960. O autor destaca ainda a vertente conceitual, que aborda a cibercultura como um vínculo que vai além do que se processa no universo do ciberespaço. Logo, esta cultura em rede sobrevém o contexto da tecnologia, que é fortemente marcado pelas mídias interativas; o ciberespaço se torna, assim, um derivado delas. Em outras palavras, “cibercultura, para tal perspectiva, envolve informatização, virtualização e ciberespacialização do social e da cultura contemporânea, bem como todos os pressupostos sociotécnicos de base” (Trivinho, 2007, p. 385).

No campo dos fenômenos e tendências da cibercultura, Trivinho (2007) constata também o nascimento de uma identidade erodida e estilhaçada, em que se verifica “a efetivação de processos identitários desvinculados da tutela da essencialidade e da unicidade [...]” (Id., 2007, p. 384). Como um recorte de estudo, em *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*, ele analisa a questão da identidade frente às conversas, trocas de informações ou comunicações no ciberespaço, em especial nos *chats*.

A proposta de enaltecer e promover a interatividade como um dos pontos fundamentais da comunicação mediada, que leva, *a posteriori*, a uma sociabilidade em rede, é vista por Trivinho como empobrecedora e enganosa. O autor não nega que haja interatividade em rede, mas elevá-la a este patamar resulta em deduções e análises superficiais. Para ele, a CMC, em específico os *chats*, “aprofundam o enraizamento do fenômeno da espectralização eletrônica generalizada da cultura” (Id., 2007, p. 387). Ou seja, formam uma alteridade virtual do tipo descarnada, ‘de corpo roubado’ e podem causar perigo para a cultura em curso. Neste caso, a técnica embrenha-se como um tipo de violência na comunicação mediada e em rede; há ainda neste motim um desejo do indivíduo de apropriação social da rede, uma obscura ideia de democracia na cibercultura. Além disso, os *chats* incutem o surgimento “do fragmentário, do efêmero, do caótico, do sazonal, do eventual, do incerto, do descartável – tudo ligado ao oculto, à dúvida, à ambiguidade [...], ao que representa ruptura com o legado da identidade segundo a tradição e a modernidade” (Trivinho, 2007, p. 390). Em especial, isso acontece devido ao consentimento coletivo do anonimato em *chats* no ciberespaço.

Trivinho reconhece que, no entanto, para além da comunicação mediada em *chats*, há sites que promovem apresentação e autoafirmação de culturas locais, onde não há essa erosão de identidade analisada nas conversas ocorridas em *chats*. Pelo contrário, nestes sites ou listas de discussão, fóruns, etc., pode haver a sustentação de identidades e culturas que podem ser articuladas previamente ou posteriormente em ações e contextos não virtuais.

Observamos que a comunicação mediada e a vivência no ciberespaço levantam discussões que amalgamam elementos técnicos e extremamente racionais a visões simbólicas e humanísticas, em um cenário onde as evidências das mudanças socioculturais deste século pulsam no seio da sociedade. Precisamos relativizar teorias e pensamentos para que não nos prendamos a crenças utópicas e fragilmente esperançosas, nem a ideais aterrorizantes sobre o futuro do homem frente ao campo das novas tecnologias e dos novos espaços de comunicação em rede, que estão suscitando uma nova cultura na contemporaneidade.

Olhar relativo sobre a cibercultura

A intensa expansão do campo cultural na era contemporânea tem levantado debates sobre quais contribuições teóricas devem ser empregadas para as pesquisas na área, em especial no que tange aos novos espaços conversacionais e à nova cultura que vivenciamos em rede.

Tecnófilos e tecnófobos aferem, sob olhares antagônicos e, por vezes, extremistas, essa junção de técnica e cultura, embalada por transformações nas bases tecnológicas de ferramentas de informação e comunicação. Os primeiros “insistem na potência das NTICS, e nas possibilidades de ganho democrático e político, emergência de novos formatos conversacionais, circulação do conhecimento e enriquecimento da cultura”; enquanto os últimos destacam “[...] o determinismo tecnológico, a razão instrumental, a cultura do lixo e dos amadores, a enxurrada de informação [...] na perda do eu e no fim das relações sociais mais profundas” (Id., 2014, p. 418).

Postman sintetiza (1994, p. 15), segundo Rüdiger (2011, p. 59), que: os tecnófilos são “os que veem apenas o que as tecnologias podem fazer e são incapazes de imaginar o que elas irão fazer”, e os tecnófobos, em julgamento contrário, “são profetas de um olho só [...], que estão inclinados a falar apenas dos fardos [quando tratam da tecnologia]”.

Nessa esfera, André Lemos (2007, 2008, 2014) furta-se de antevisões extremas e inicia uma análise, desenvolvida ao longo do final do século XX até os dias atuais, que objetiva a compreensão da cibercultura, a qual nasce pela apropriação da tecnologia. O autor inquieta-se diante da “mistura de medo e fascinação que as novas tecnologias exercem sobre as pessoas” (Id., 2007, p. 9), e perscrutar-se na tese de que “a cibercultura resulta da convergência entre socialidade contemporânea e as novas tecnologias de base microeletrônica” (Id., 2007, p. 16). Para ele, o pano de fundo para o desenvolvimento deste cenário é o cotidiano de milhões de indivíduos.

O autor analisa que, independente das correntes teóricas e das visões sobre as influências da tecnologia no âmbito sociocultural, compreender as NTICS e a nova cultura, formada a partir da apropriação de suas ferramentas, é fundamental para

o entendimento do campo comunicacional nesta era, dita pós-moderna, pois as NTICS são o alicerce da cultura no século XXI (LEMOS, 2014, p. 412).

As novas tecnologias não só estão presentes em todas as atividades práticas contemporâneas (da medicina à economia), como também tornam-se vetores de experiências estéticas, tanto no sentido de arte, do belo, como no sentido de comunhão, de emoções compartilhadas. Embora esse fenômeno não seja novo, ele parece radicalizar-se no fim do século 20. Trata-se de uma sociedade que aproxima a técnica (o saber fazer) do prazer estético e comunitário. (Id., 2007, p.17).

Lemos (2007), em sua análise, busca apartar o pensamento da tecnocultura moderna ou tecnocracia – em que se ressaltava a dominação técnica da natureza e do social – da cultura em que vivemos em rede. O autor considera que nesta conjuntura tecnológica há muito mais ganhos que perdas e não prevê a cultura e o social em detrimento da técnica. A cibercultura é fruto de uma reunificação da ciência com a cultura, sem haver possibilidade de separação, como no pensamento tecnocrático: pelo contrário, há convergências.

Considerando que estamos inseridos em uma sociedade pós-industrial, o autor sublinha que a cibercultura “parece estar” em ruptura com modelos estruturais, que autenticaram o imaginário da modernidade (Id., 2008). Nesta perspectiva, ele descerra um diálogo sobre a apropriação dos objetos tecnológicos e frisa que há uma complexa lógica entre as ferramentas, os usos que os atores sociais fazem dela e as funções esperadas destes objetos.

A apropriação tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). A apropriação é, assim, ao mesmo tempo forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições. (LEMOS, 2008, p.179).

Essa análise sobre apropriação e desvios de Lemos é fundamental para compreendermos o uso que artistas independentes têm feito das ferramentas de comunicação e, por conseguinte, dos espaços conversacionais no ciberespaço. Nesta linha, o autor concluiu (Id., 2007, p. 262) que já não é possível a oposição entre cultura e tecnologia, sendo esta uma discussão especulativa, redutiva e não mais sustentável.

Hoje observamos estudos diversos sobre os impactos da tecnologia em todas as esferas da vida: social, cultural, econômica, midiática, política, privada, etc. Sem isolamentos pessimistas ou otimismo histéricos que nos cegam diante das maravilhas das novas tecnologias, Lemos (2008) busca compreender o que as correntes propõem para complexar o pensamento pós-moderno em que a cibercultura está inserida.

Cibercultura como objeto da Comunicação. Por quê?

A Comunicação foi assumida como campo disciplinar a partir do século XX. Craig Calhoun (2012) afirma que, de fato, as disciplinas “estabelecidas” não podem ser consideradas antigas, pois “a maioria delas assumiu sua forma moderna há apenas cerca de 100 anos [...] em meio à tentativa de redefinir a universidade moderna como uma instituição que integra ensino e pesquisa” (Id., p. 283).

À Comunicação Social, no século XXI, foi aproximado o campo da cibercultura. Este é um recente fenômeno que vem despertando interesse de pesquisadores em todo o mundo, principalmente devido à sua intrínseca relação entre sujeitos e tecnologias na sociedade contemporânea (LEMOS, 2007). Muito se aborda sobre a cibercultura, mas pouco se reflete sobre origens e sentido deste objeto de estudo, que tantos impactos socioculturais têm causado sobre as sociedades contemporâneas.

A cibercultura está no espaço das representações, não é algo tangível, seu lugar é o “não-lugar” (AUGÉ, 1994). As consequências provocadas por este fenômeno causam desconforto devido às suas fronteiras invisíveis e tão desconectadas de uma linha comum de pensamento e pesquisa. Não sabemos onde se inicia a teoria e as experiências práticas em torno da cibercultura. Nem devemos julgá-la. Cabe-nos, nesta pesquisa, explicar os fatos históricos, sociais e culturais intrínsecos à cibercultura na era pós-moderna, que são tão próximos a um contingente cada vez maior de pessoas em todo o mundo.

Diversos autores já se debruçaram sobre a conjectura da cibercultura. André Lemos (2007), Erick Felinto (2007) e Francisco Rüdiger (2011) são exemplos relevantes. Eles apontam importantes perspectivas históricas e trazem discussões e críticas sobre as questões referentes às tecnologias e condições atuais da cibercultura. No entanto, não temos como escopo fazer um estudo extenso sobre o campo da epistemologia geral, que se ocupa da constituição teórica das ciências e de todas as implicações que resultam delas. É fundamental compreendermos elementos para uma conjectura epistemológica da cibercultura que, a partir do final do século XX, começou a ser pesquisada como campo de saber científico.

O filósofo francês Pierre Lévy foi um dos primeiros a abordar temáticas relacionadas à cibercultura, configurando-as como novos saberes. Antes do livro *Cibercultura* (1999), ele escreveu em *As Tecnologias da Inteligência - O Futuro do Pensamento na Era da Informática* (1995) sobre o universo digital, hipertextos, mídias digitais, entre outros elementos que surgiram após a computação. Ele já afirmava que novas maneiras de pensar, agir e conviver seriam vivenciadas no mundo das telecomunicações e informática. Este autor foi primordial para a iniciação reflexiva e teórica em torno da cibercultura.

No Brasil, segundo Trivinho (2010 *apud* VALENCIA, 2011), os estudos consistentes e sistemáticos em torno da cibercultura tiveram início em torno de 1996, na Escola de Comunicação e Arte da Universidade de São Paulo (USP), com o NTC - Centro de Estudos e Pesquisas em Novas Tecnologias, Comunicação e Cultura. Dentre os objetivos do grupo, o principal era propor uma nova teoria da comunicação, já que todas as teorias existentes no âmbito da Comunicação Social (Teoria Hipodérmica, Teoria Funcionalista, Teoria Crítica, Teoria Culturológica, Estudos Culturais, pesquisa Norte-Americana, Escola de Frankfurt, entre outras) não suprimiram as necessidades que passaram a existir com o surgimento da cibercultura.

De acordo com dados do Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil, do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)³, há 22 grupos de pesquisa científica que têm linhas de abordagem em torno da cibercultura e 41 abordando a temática cultura digital. Estes grupos são oriundos das mais diversas áreas de conhecimento, tais como: Comunicação, História, Ciências da Computação, Ciências da Informação, Linguística, Educação, Engenharia de Produção, Letras, Antropologia, entre outras. Ao fazer uma pesquisa parametrizada dos grupos que têm como base a Comunicação Social para estudos da cibercultura, apenas cinco são citados, já em cultura digital, são citados seis.

Com esses exemplos, temos uma visão da multidisciplinaridade inerente às abordagens da cibercultura, além de um amplo campo de possibilidades temáticas. Esta articulação entre diferentes áreas do conhecimento vai contra a um pensamento simples, que fragmenta e separa os saberes (MORIN, 2002), enriquecendo a discussão e reflexão acerca da cibercultura, enquanto novo campo de conhecimento.

É viável pensar na elaboração de uma arqueologia da cibercultura (FOUCAULT, 1969), relacionando seu sistema de formação a um sistema de relações ou de regularidade discursiva. Para Machado (1974), “são as relações entre os objetos, entre os tipos enunciativos, entre conceitos e estratégias que possibilitam a passagem da dispersão à regularidade” (MACHADO, 1974, p. 91).

Ponderando acerca da obra *A arqueologia do saber* (1969), de Michel Foucault, Machado (1974) aponta ainda que propor um sistema único direciona a propensão de um problema: “como falar de um sistema único quando na verdade vimos a possibilidade de constituição de quatro sistemas diferentes? (ao nível do objeto; ao nível dos tipos de enunciado; ao nível dos conceitos; ao nível dos temas e teorias) (MACHADO, 1974, p. 91). Segundo o autor, Foucault descreve jogos de relações, não estabelecendo um isolamento: “não se fica unicamente ao nível do discurso [...], aquilo para o qual tudo converge, mas se busca estabelecer uma relação com

3. Pesquisa realizada no mês de novembro de 2025.

acontecimentos de uma outra ordem, seja ela técnica, econômica, social ou política” (MACHADO, 1974, p. 92).

Inserida em um contexto de cultura globalizada, a Comunicação Social, enquanto ciência do saber, faz parte de um campo em que a revolução científica e tecnológica eclode no seio da sociedade. Com ela (a revolução), constituem-se fenômenos novos, reflexões complexas. Na modernidade, onde há um fluxo intenso de saberes, acirraram-se mais ainda as contradições da vida. A comunicação, portanto, transita neste mundo moderno, repleto de um turbilhão de fenômenos, entre eles a cibercultura, que atrai o interesse de pesquisadores de diversas áreas, abrindo novas janelas para este campo de pesquisa.

Felinto (2007) oferece sugestões para um possível mapeamento da cibercultura como campo de conhecimento vinculado à comunicação. Neste caminho, ele aponta três definições que envolvem e aproximam problemas da cibercultura ao campo da comunicação, legitimando-os como objeto desta área. São eles: 1) Cibercultura como domínio das comunicações, práticas e percepções ligadas às tecnologias informacionais; 2) Cibercultura como conjunto de narrativas ficcionais, que expressam uma visão de mundo cibercultural; 3) Cibercultura como campo de apreensões teóricas a respeito da tecnocultura contemporânea e meios digitais de comunicação. Na primeira ele detalha como sendo comportamentos e formas discursivas em salas de discussões e *chats*; mecanismos de construção identitárias na internet. Na segunda ele legitima como sendo área da comunicação por se relacionar à ficção científica pós-moderna; cinema e literatura; as especulações utópicas a respeito de um futuro cibercultural. Por fim, na terceira definição, ele detalha justificando-a como “a literatura acadêmica” sobre cibercultura; a produção dos “teóricos ciberculturais”.

Na busca por validar a cibercultura como objeto da Comunicação, o próprio autor acredita que por ser uma herdeira da era moderna, a Cibercultura, enquanto campo de conhecimento, ainda não possui uma cartografia específica. Logo, “se é tão difícil mapear a cibercultura, é porque estamos inteiramente em seu interior, mergulhados cotidianamente num ambiente de próteses tecnológicas e num imaginário tecnocultural cada vez mais prenhe” (FELINTO, 2007, p. 10).

Rüdiger (2011) aproxima os campos Comunicação e Cibercultura devido ao fato de ambos não terem se desenvolvido apenas em termos funcionais e científicos. Em relação sempre íntima com a tecnologia, tanto esta quanto aquela dependem do “racionalismo tecnológico (conhecimento, previsão e cálculo da relação entre meio e fins) e da mitologia primitiva, mas potencialmente emancipatória (criação, crença e difusão de imagens utópicas). (Id., 2011, p. 275).

As transversalidades pelas quais a Comunicação perpassa não se esgotam na temática central desta pesquisa. Morin (2008) ressaltou que o tema “comunicação” é decisivo, mas seu sentido só ganha uma acepção mais densa quando tomado de encontro com outros fenômenos socioculturais e políticos.

O fenômeno comunicacional não se esgota na presunção de eficácia do emissor. Existe sempre um receptor dotado de inteligência na outra ponta da relação comunicacional. A mídia permanece um meio. A complexidade da comunicação continua a enfrentar o desafio da compreensão. (MORIN, 2008, p. 19).

As aberturas epistemológicas que observamos entre Comunicação e Ciberultura são pertinentes, embora não sejam abordadas por diversos autores que tratam sobre o tema ciberultura.

Estamos diante de uma história recente, em que as novas tecnologias da informação e da comunicação fazem emergir um “admirável mundo novo” e virtual. Neste âmbito, as teorias tradicionais da comunicação já não são satisfatórias para explicar um conjunto de fenômenos advindos (e não previsíveis) com a era da ciberultura, seja como subárea da Comunicação ou como campo de conhecimento constituído a partir da Comunicação (Valencia, 2011).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura e a comunicação na era ciber configuram hoje um campo em permanente reconstrução. Se nas décadas iniciais da internet as análises concentravam-se na sociabilidade em rede, no potencial democratizante da comunicação online e nas transformações trazidas pela mediação computacional, o cenário contemporâneo amplia, tensiona e complexifica essas interpretações. As plataformas digitais, a inteligência artificial, a dataficação e a economia da atenção redefiniram profundamente os modos de produção, circulação e apropriação do sentido, tornando a comunicação um processo simultaneamente social, técnico, político e algorítmico.

Nesse campo, os conceitos de cultura midiática, ciberultura e cultura digital passam a operar como camadas interpretativas que se interseccionam, mas não se anulam. A cultura midiática permanece viva ao estruturar repertórios simbólicos, modos de difusão e matrizes narrativas herdadas das mídias tradicionais. A ciberultura, por sua vez, continua sendo o plano estrutural onde se consolidam os regimes sociotécnicos da vida em rede, tais como: conectividade, virtualização, reorganização espacial, descentralização e multiplicidade de fluxos. Já a cultura digital emerge como experiência cotidiana vivida, marcada por práticas participativas, subjetividades performáticas, consumo de plataformas e novos hábitos comunicacionais modulados por dados e algoritmos. Ou seja, a vida cotidiana de mais de 6,04 bilhões de pessoas⁴

4. Dados de outubro de 2025. Veja pesquisa completa: <https://datareportal.com/global-digital-overview>

em todo o mundo que são usuárias da internet, o que corresponde a 73,2% da população global. Desse total, 5,66 bilhões, ou 68,7% da população mundial, são usuárias de redes sociais, segundo dados da *We are Social* (2025).

Assim, as mídias sociais digitais assumem papel central nesse processo, pois condensam em um único ambiente formas de sociabilidade, atuação política, circulação cultural, trabalho e lazer. O que antes era pensado como comunicação mediada pelo computador transforma-se agora em comunicação mediada por plataformas: ambientes híbridos onde interações humanas, regras algorítmicas, dispositivos de visibilidade e modelos de negócio se sobrepõem e determinam os caminhos do fluxo informacional. A comunicação torna-se, assim, uma ação situada em ecossistemas complexos, em que o social e o técnico se codeterminam.

Apesar dessas transformações, permanece atual a necessidade de compreender as dinâmicas simbólicas que atravessam a comunicação digital. O protagonismo dos atores sociais, ressaltado por Recuero (2014), continua essencial, mas agora inserido em paisagens marcadas por modulação algorítmica, filtragem invisível, personalização contínua e disputas por atenção. Nesse sentido, tanto as perspectivas humanistas quanto as críticas tecno-pessimistas tornam-se insuficientes isoladamente: compreender a era ciber exige pensamento complexo, atento às ambivalências, às potências e às contradições da cultura digital contemporânea.

Os debates apresentados ao longo deste capítulo mostram que o campo da comunicação continua sendo um lugar privilegiado para investigar a cibercultura e suas manifestações. Isso porque a comunicação articula técnica, cultura, linguagem, poder e sociabilidade. Em sociedades profundamente conectadas, a comunicação deixa de ser apenas um meio para tornar-se infraestrutura simbólica da vida social. É nesse entrelaçamento entre práticas humanas e arquiteturas tecnológicas que se inscrevem os principais desafios teóricos e epistemológicos da atualidade.

Reafirmamos a pertinência de compreender a cibercultura como um campo aberto, em constante movimento, atravessado por disputas políticas, transformações econômicas, inovações tecnológicas e apropriações sociais criativas. Entre o fascínio utópico e o temor distópico, o mais urgente é construir olhares críticos, densos e plurais que permitam interpretar as novas formas de viver, agir, narrar e comunicar que emergem no interior da sociedade digital. A cultura contemporânea não pode ser separada das tecnologias digitais. E a comunicação, enquanto ciência social, permanece fundamental para compreender esse tecido complexo que chamamos de era ciber.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Afonso de. Estudos de Mídia. In: CITELLI, Adilson et al. **Dicionário de Comunicação**: Escolas, teorias e autores. São Paulo: Contexto, 2014. p. 260-266.

BOAS, Franz. **Antropologia cultural**. Textos selecionados, apresentação e tradução Celso Castro. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

CALHOUN, Craig. Comunicação como Ciência Social (e mais). **Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 35, n. 1, p.277-310, jan./jun. 2012. Semestral. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/1108/1007>>.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas**: Estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008. 382 p.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. São Paulo/Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015. 629 p.

COLOM, Antoni J. **A (des)construção do conhecimento pedagógico**: novas perspectivas para a educação. Porto Alegre: Artmed, 2004.

CULTURAL, Enciclopédia Itaú. **Assis Chateaubriand**: Biografia. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa378473/assis-chateaubriand>>.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DI MARTINO, Edoardo; GALEAZZI, Alessandro; STARNINI, Michele; QUATTROCIOCHI, Walter; CINELLI, Matteo. Characterizing the Fragmentation of the Social Media Ecosystem. 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2411.16826>.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. Tradução Sandra Castello Branco e revisão técnica Cezar Mortari. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2011. 208 p.

ELHAJJI, Mohammed. Memórias das comunidades étnicas entre Tempo e Espaço. In: CAIAFA, Janice; ELHAJJI, Mohammed (Org.). **Comunicação e Sociabilidade**: Cenários Contemporâneos. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007. p. 169-180.

JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela. Néstor García Canclini. In: CITELLI, Adilson et al (Org.). **Dicionário de Comunicação**: Escolas, teorias e autores. São Paulo: Contexto, 2014. p. 370-374.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. Tradução: Susana L. de Alexandria.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Cultura da Conexão**: Criando valor e significado por meio da mídia propagável. Tradução Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014. 403 p.

LANA, Lígia. O reconhecimento amoroso dos fãs: compreendendo as relações entre personagens da mídia e indivíduos comuns. **Comunicação & Cultura**, Lisboa, n. 12, p. 29-45, jan. 2011. Disponível em: <<http://comunicacaoecultura.com.pt/wp-content/uploads/02.-Ligia-Lana.pdf>>.

LE MOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007. 259p.

_____. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (Org.). **A genealogia do Virtual**: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 171-189.

_____. Tecnologia e Cibercultura. In: CITELLI, Adilson et al (Org.). **Dicionário de Comunicação**: Escolas, teorias e autores. São Paulo: Contexto, 2014. p. 412-419.

Lemos, A.; Ventura, R. (2023). Plataformização e modulação algorítmica da vida social. *Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos*, 25(1).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. 264p.

Mariano, A.; Vieira, F. (2022). Ecossistemas informacionais e redes sociais: circulação, algoritmos e novas práticas de mediação. *Revista Comunicação & Sociedade*, 44(2), Braga/Portugal.

MORIN, Edgar. **O método 3: o conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. A comunicação pelo meio (teoria complexa da comunicação). In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (Org.). **A genealogia do Virtual**: Comunicação, Cultura e Tecnologias do Imaginário. Tradução Juremir Machado. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 11-19.

OLLIVIER, Bruno. **As ciências da comunicação**: teorias e aquisições. Tradução Gian Bruno Grosso. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. computador e redes sociais na internet. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2014. 238p.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: Perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011. 318 p.

_____. A Escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Org.). **Teorias da Comunicação**: conceitos, escolas e tendências. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2012. p. 131-150.

OLLIVIER, Bruno. **As ciências da comunicação**: teorias e aquisições. Tradução Gian Bruno Grosso. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

ROSA, António Machuco. As origens históricas da Internet: uma comparação com a origem dos meios clássicos de comunicação ponto a ponto. **Estudos em Comunicação**, Portugal, v. 7, n. 11, p.95-123, maio 2012. Semestral. Disponível em: <<http://www.ec.ubi.pt/ec/11/pdf/EC11-2012Mai-05.pdf>>.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. Estudos de Revisão Sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. V. 11, n. 1. São Carlos-SP: **Revista Brasileira de Fisioterapia**, p. 83-89, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: Da cultura das mídias à cibercultura. Coordenação Valdir José de Castro. São Paulo: Paulus, 2003. 357 p. (5ª reimpressão, 2013).

_____. A crítica das mídias na entrada do século 21. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

_____. **A economia pluralista da comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

SCHWANITZ, Dietrich. **Cultura Geral**: tudo o que você deve saber. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 516 p.

SILVA, Lídia Oliveira. A internet: a geração de um novo espaço antropológico. In: LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos. **Janelas do ciberespaço**: Comunicação e Cibercultura. 2. ed. Porto Alegre: Sulinas, 2001. p. 152-186.

SIMMEL, Georg. 1967. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio G. **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Zahar.

STOCKINGER, Gottfried. A interação em ciberambientes e sistemas sociais. In: LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (Org.). **Janelas do ciberespaço: Comunicação e Cibercultura**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2001. p. 106-127.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia ciber cultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada**. São Paulo: Paulus, 2007.

UNIÃO INTERNACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES. **Releases annual global ICT data and ICT Development Index country rankings**. Disponível em: <http://www.itu.int/net/pressoffice/press_releases/2014/68.aspx#.VRcSEvnF8pV>.

VALENCIA, Maria Cristina Palhares. A cibercultura como campo do conhecimento: Constituição a partir do campo da Comunicação. In: V Simpósio Nacional Abciber, 2011, Santa Catarina. **Anais Eletrônicos**. Santa Catarina: Abciber, 2011.

TERRA, Carolina Frazon. **Usuário-Mídia: A relação entre comunicação organizacional e o conteúdo gerado pelo internauta nas mídias sociais**. 2010. 2017 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação Social, Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. Cap. 2.

UGARTE, David de. **O Poder das Redes**. Porto Alegre: ediPUCRGs, 2008.

TRIVIÑOS, Augusto Nibaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço, Tempo, Imagem**. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.