JUVENTUDE CIBORGUE PARA A ERA DA CIBERCULTURA: SOCIABILIDADES E SUBJETIVIDADES ENTRE OS JOVENS.

Leonardo dos Santos Souza (PIBIC/CNPq/FA/Uem), Maria Luisa Furlan Costa (Orientadora), e-mail: ssleonardo18@gmail.com.

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes / Maringá, PR.

Área: Ciências Sociais Aplicadas **Subárea:** Comunicação

Palavras-chave: Juventude Ciborgue, Cibercultura, Virtualização.

Resumo:
O ciberespaço surge a partir da interconexão das tecnologias digitais de informação e comunicação e junto com ele, a cibercultura, conjunto de práticas, modos de pensamentos e valores que habitam este universo. Protagonistas deste novo espaço-tempo digital, a juventude é reformulada, reconfigurada e reestruturada nas interações com a rede. Desta forma, a presente pesquisa possuiu o objetivo principal de formular hipóteses que possam responder de que forma as condutas juvenis se configuram - levando em conta os processos de virtualização evidenciados pelas novas tecnologias digitais - na era da cibercultura, por meio de exploração teórica conceitual do levantamento bibliográfico. Constatou-se que os processos de virtualização e ciborguização constituem as subjetividades juvenis na contemporaneidade e a memória coletiva ressignificada pelos jovens é produtora de laços sociais no ciberespaço.

Introdução

A partir da interconexão das tecnologias digitais de informação e comunicação emerge o ciberespaço, nova dimensão que é abrigo de um fluxo constante de conhecimentos e dos seres humanos que navegam e alimentam este universo digital. A cibercultura surge então desse ambiente de múltiplas potencialidades, caracterizada como a soma de condutas sociais, práticas, modos de pensamento e valores que se amplificam em conjunto com o desenvolvimento do ciberespaço (Lévy, 1999).
Ainda, Lévy (1996) identifica como a principal característica do ciberespaço e da cibercultura o processo de virtualização, definido por ele como “o remontar inventivo de uma solução efetiva em direção a uma problemática” (p.21), que se caracteriza pela desterritorialização e a constante passagem do exterior ao interior e vice-versa. No entanto, a virtualização não é restrita ao desenvolvimento das tecnologias digitais, uma vez que o autor a identifica nos processos linguísticos, técnicos e contratuais responsáveis pela

formação do ser humano durante a história. Logo, o sujeito é perpassado, subjetivado e reconfigurado pelas interações no ciberespaço, assim como aconteceu ao longo do desenvolvimento histórico da humanidade nos processos intrínsecos de virtualização.

Tendo em vista estas noções, mostra-se necessário refletir sobre as condutas e identidades que manifestam-se e ganham novos significados a partir dos usos da rede. A juventude encontra-se hoje como a categoria social mais conectada[1] no mundo, logo deve-se direcionar o olhar a esses indivíduos que, ao mesmo passo que inundam o oceano do ciberespaço de significações e símbolos, têm suas subjetividades reformuladas, reestruturadas e reconfiguradas nas interações digitais. A juventude como categoria socialmente construída, que se diferencia em determinadas culturas e contextos sociais, será tratada aqui de acordo com o olhar teórico de Mártin-Barbero (2008), que discute sobre o significado do jovem latino americano na des-ordem cultural contemporânea. Este sujeito, como caracteriza o autor, é definido por paradoxos sociais que o distanciam das gerações mais novas e mais velhas, ocupando seu próprio universo transitório que é a construção identitária.

Assim, é preciso posicionar o sujeito jovem nos processos socioculturais que se desenvolvem na contemporaneidade entre humano e máquina. Silva (2009) identifica como uma das características mais notáveis da atualidade a interpenetração entre homem e técnica, interpenetração tão profunda que afirma a existência de um ser ciborgue: criatura que se situa dos dois lados da fronteira que (ainda) separa tecnologia e orgânico. O processo de ciborguização, como o autor denomina, é aquele que mecaniza e eletrifica o humano ao mesmo passo que humaniza e subjetiva a máquina. Dessa forma, a imagem do ciborgue intima o ser humano a questionar sua própria natureza, a repensar sua subjetividade. Nessa perspectiva, a juventude da pós-humanidade não está apenas situada nesse limbo entre corpo e máquina, ela é o produto dessas materialidades, ela é o ciborgue.

O objetivo principal desta pesquisa foi de formular hipóteses que possam responder de que forma as condutas juvenis se configuram - levando em conta os processos de virtualização evidenciados pelas novas tecnologias digitais - na era da cibercultura, por meio de exploração teórica conceitual do levantamento bibliográfico.

Materiais e métodos

Trata-se de uma pesquisa exploratória bibliográfica dividida em duas partes. Em um primeiro momento foram estudadas as obras “O que é o virtual?” (1996) e “Cibercultura” (1999) de Pierre Lévy, além do texto “Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano” (2009) de Tomaz Tadeu da Silva, com o intuito de se estabelecer um método analítico teórico conceitual para guiar o estudo. No segundo momento, foi realizado um levantamento

[1] Segundo o relatório *Digital in 2018* de 2018. Disponível em: <https://hootsuite.com/pt/pages/digital-in-2018>. Acesso em: 29 mar 2019.

bibliográfico de textos científicos que abordassem a relação do jovem contemporâneo com as tecnologias digitais de informação e comunicação. Para este resumo expandido, a análise se desdobrou em dois estudos: “A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens” (2008) de Jesús Martín-Barbero e “Orkut.com.escol@: currículos e ciborguização juvenil” (2010) de Shirlei Rezende Sales.

Resultados e Discussão

De acordo com Lévy (1996), três processos de virtualização foram responsáveis pela constituição do ser humano como tal, sendo eles o desenvolvimento das linguagens, a multiplicação das técnicas e a complexificação das instituições. Tais processos, tão anteriores a invenção das tecnologias digitais, podem ser observados caracteristicamente nos usos do ciberespaço (Lévy, 1999).

Ao identificar a juventude como participante principal da cibercultura (Sales, 2010) é possível afirmar que suas subjetividades são atravessadas por estes mesmos processos virtualizantes que antes formaram o humano (Lévy, 1999). Como observado por Martín-Barbero (2008), apesar da falta de comunicação oral com as outras gerações, a juventude comunica sua subjetividade através do ciberespaço. É no uso das redes digitais, por exemplo, que encontra-se sujeitos em anonimato, mediados por uma comunicação híbrida, constituídos por uma “subjetividade sem identidade, ou melhor, uma subjetividade dotada de uma identidade completamente construída” (Martín-Barbero, 2008, p. 25).

E em consonância com o processo de virtualização, identifica-se a ciborguização. Cada vez mais interconectados organismo e máquina, a subjetividade humana é deslocada de seu eixo central pelo questionamento que a existência do ciborgue faz aquilo que constitui o humano (Silva, 2009). Este sujeito tecno-orgânico é a imagem da pós-humanidade em que se localiza a juventude. De acordo com Sales (2010), a conexão entre os jovens e as tecnologias digitais ativa a juventude ciborgue, expressa não apenas na íntima relação jovem-máquina, mas também nos modos de conduzir a vida, em que as fronteiras culturais são permanentemente transgredidas.

Por fim, Martín-Barbero (2008) rompe com um dos preconceitos mais presentes entre os adultos a respeito dos jovens: sua falta de memória. De acordo com o autor, essa afirmação é errônea, pois é nos rituais urbanos de velamento e recordação coletivos que a juventude ressignifica seus laços sociais. Assim, o modo como os jovens ocupam o território simbólico de suas memórias coletivas torna visível uma cartografia virtual da mesma (Martín-Barbero, 2008). Esse exercício coletivo de memória pode e é potencializado a partir da cibercultura produzida no ciberespaço (Lévy, 1999), sendo ela o espaço distintivo da juventude, é o espaço de seu

domínio, onde se repudia à sociedade ao mesmo passo que encontra refúgio na fusão tribal (Martín-Barbero, 2008).

Conclusões

A partir da leitura e análise dos estudos aqui já mencionados, este resumo se debruçou sobre a formulação e exploração de hipóteses, a fim de responder de que forma as condutas juvenis se configuram - levando em conta os processos de virtualização evidenciados pelas novas tecnologias digitais - na era da cibercultura. Salientou-se na discussão, então, os seguintes argumentos: os processos de virtualização e ciborguização constituem as subjetividades juvenis na contemporaneidade e a memória coletiva ressignificada pelos jovens é produtora de laços sociais no ciberespaço. Assim, as subjetividades juvenis são atualizações de um tecido coletivo e virtual de representações.

Agradecimentos

Agradeço à Universidade Estadual de Maringá por possibilitar o desenvolvimento de pesquisas como esta.
Agradeço à Fundação Araucária pelo financiamento da pesquisa.

Referências

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

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

MARTÍN-BARBERO, Jesús. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, Silvia Helena Simões; FREIRE FILHO, João (org). **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: Educ; 2008. p. 9-32.

SALES, Shirlei Rezende. **Orkut.com.escol@: currículos e ciborguização juvenil.** 2010. 230 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Antropologia do ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 7-16.