



## **Cibercultura e sociabilidade: a processão de dispositivos e ferramentas de interação**

*Gustavo Souza Santos, Cristina Andrade Sampaio, Josiane Santos Brant Rocha*

### **Introdução**

Em tempos de cibercultura [1], uma miríade de recursos, ferramentas, sistemas e aplicações de informação e comunicação passou a povoar o cotidiano e o imaginário social [2]. A processão desses recursos e dispositivos alteraram dinâmicas espaçotemporais e, sobretudo, a sociabilidade na quotidianidade [3]. Diante desse cenário, o objetivo desse estudo foi analisar a influência da cibercultura a partir das relações promovidas por meio de dispositivos e ferramentas de interação e comunicação.

### **Material e métodos**

#### *A. Caracterização da investigação*

Trata-se um estudo descritivo, qualitativo e sob a modalidade da pesquisa de campo.

#### *B. Perspectivas da amostra*

A pesquisa foi desenvolvida por meio de um projeto público intitulado *Eu+Cibercultura*, divulgado publicamente na internet por meio de *website* próprio e redes sociais. O projeto recrutou sujeitos de 18 a 35 anos, usuários ativos de internet e seus produtos para finalidades pessoais e/ou profissionais. A amostra final foi composta de 30 sujeitos que aderiram ao projeto por meio de inscrição em formulário próprio, após conhecimento dos autos da pesquisa e interesse em participar.

#### *C. Instrumentos e procedimentos*

Os sujeitos inscritos no projeto foram orientados sobre os trâmites da pesquisa, assinando o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Para a coleta de dados, desenvolveu-se a técnica de grupos focais on-line síncronos por meio da ferramenta de conversação Skype. A amostra foi dividida em três grupos focais (A, B e C) compostos por 10 integrantes. Os participantes foram submetidos a um roteiro não estruturado de questões acerca da sociabilidade vivenciada na cibercultura. Os dados foram analisados sob a forma de análise de conteúdo.

### **Resultados e Discussão**

Os dados também destacam a processão de dispositivos e ferramentas de interação e comunicação *online* e sua representatividade no cotidiano, como se observa nos registros dos quadros 1, 2 e 3. Dispositivos, *softwares*, sistemas, aplicativos e produtos diversos se juntam na experiência cotidiana dos usuários. O acesso a múltiplos recursos e ferramentas on-line modulam práticas comuns do roteiro de vida diário dos sujeitos. São extensões que agregam funcionalidades diversas às mais distintas ferramentas. A processão de dispositivos e redes faz da cibercultura um esteio de navegação social, onde os indivíduos estão presentes, vertem sua existência e ação e combinam os recursos a fim de produzir tarefas mais eficazes, reduzir distâncias, acessar serviços remotamente, obter velocidade de resposta e otimizar o ordinário.

As unidades de contexto alinhadas à essa categoria que discute o espaço dos dispositivos e programas na vida comum, salientam algumas bases com as quais é possível levantar discussões: inseparabilidade, dispositivos e funcionalidades como extensões de vida; facilidade e acessibilidade que melhoram o cotidiano; e percepção de invasão e excesso. Os sujeitos de pesquisa ofereceram informações aquiescentes sobre a influência cotidiana de produtos da cibercultura. Há um senso unânime de que tal ferramental e pacote de experiências on-line/off-line já fazem parte do ordinário de vida e que já não é possível separar facilmente sua funcionalidade das atividades cotidianas. São funções, estímulos e informações que protagonizam extensões da vida dos sujeitos. As aplicações e dispositivos se tornam



# FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,  
PESQUISA, EXTENSÃO  
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015  
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



AFORO



interfaces que guiam a experiência cotidiana do usuário com a realidade, tornando-a facilitada, subsidiada por informações úteis e construída numa dimensão on-line e off-line simultânea.

Os aparelhos celulares, aplicativos e perfis em serviços possibilitam aos sujeitos a ampliação da existência e de sua trajetória no ordinário cotidiano. Isso porque tais produtos maximizam experiências pela desmaterialização do corpo, das noções de tempo e de espaço dos sujeitos e os fazem acessar velocidades e instâncias remotas com facilidade, e em benefício, informações privilegiadas, alcances antes não possíveis e resultados considerados de alto valor, pois na concepção do usuário melhoram a vida, facilitam-na. A processão dos dispositivos permite mais do que conexões velozes e fascinantes, mas dão condições para a ampliação do sujeito por inteiro, tornando sua ação no mundo retrátil, flexível e ampliada. A noção de “facilitadores de vida” não está associada apenas a bases sociotécnicas e inscritas somente na dimensão tecnológica ou comunicacional. Há uma evidência de que essa percepção dos sujeitos se relacione com mudanças do próprio seio sociocultural que passa a servir novos padrões de comportamento, novas buscas e ensejos por parte dos atores sociais. Nota-se uma valorização dos conceitos de facilidade, acessibilidade, controle, encurtamento, instantaneidade e intuição. Esse conjunto conceitual permeia uma série de dispositivos e aplicativos liberados constantemente no mercado e nas telas de usuários em todo o mundo, todavia, a tendência se espalha por baías mais vastas.

É notório que o pulso globalizante [4] e a ideia de aldeia global [5] remodelaram as formas de se conceber o mundo, de agir em torno dele e de construir a existência cotidiana em termos mercadológicos, profissionais, econômicos, socializantes e culturais. Essas transformações reverberam potencialmente nos dispositivos ligados à identidade, sociabilidade e existência. Logo, indivíduos passam a manifestar novas necessidades e interesses, reproduzindo consequentemente, novos hábitos e modos de vida. É oportuno ressaltar que o ideal moderno é aqui relido, e nos pressupostos pós-modernos [6], os contornos desses cenários ganham particularidades na forma como os sujeitos vivem tais fenômenos cotidianos. Há que se destacar que embora dispositivos e funções estejam intrincados nas vivências dos sujeitos e ciosamente utilizados como auxílios oportunos, as noções de que tais produtos sejam invasivos e que seu uso tão recorrente arrefeça experiências mais tradicionais de vida são igualmente perceptíveis. Privacidade, excessos e superexposição são frequentemente discutidos e debatidos no tocante a limites e usos medidos ou adequados para os sujeitos. A reflexão divide as opiniões e colocam as percepções em situação paradoxal: os recursos são oportunos e positivos, mas sua presença passa a ser sentida como excessiva e incômoda.

## Considerações finais

O desenho da cibercultura e das interações promovidas por ela começa a fornecer um cenário mais completo de influência e experiência concreta diante dos sujeitos. Os achados aqui sugerem um estado de imanência e quase onipresença de dispositivos e sistemas, onde por menos conectado que um indivíduo prefira ser, em diversas situações comuns, ele se deparará com recursos *online* a que será preciso aceder e completar alguma tarefa. Nesse sentido, essa processão de dispositivos e recursos aponta para um estado onde a experiência cotidiana, os sentidos, os atos, o raciocínio e devir dos sujeitos são modelados e ampliados através de tais funcionalidades. Extensões dos sujeitos, maximização de ação e ampliação da existência podem denotar constituição dos indivíduos nos tempos da cibercultura, nos tempos do hoje.

## Referências

- [1] LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.
- [2] SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v.1, n.22, dez. 2003. p. 23-32.
- [3] LEMOS, A. As estruturas antropológicas do ciberespaço. In: \_\_\_\_\_. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- [4] MATTELART, A. **A globalização da Comunicação**. Tradução de Laureano Pelegrin. São Paulo: EDUSC, 2000.
- [5] MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 12ª ed. São Paulo: Cultrix, 2002.
- [6] LIPOVETSKY, G. **Os tempos hipermodernos**. Com Sébastien Charles. São Paulo: Edições 70, 2013.

Quadro 1 – Categoria 2 segundo o Grupo Focal A

**GRUPO FOCAL A**



|   |  |
|---|--|
| <b>Unidade temática:</b> Ferramentas de comunicação e interação <i>online</i> |  |
| <b>Unidade de registro:</b> utilidade e interação                             |  |
| <b>Unidade de contexto</b>  |  |
| Participante 8  | <i>As ferramentas de interação são fundamentais no meu dia, por que por meio delas eu interajo com amigos, familiares que moram longe, consigo informações sobre todo o mundo e sobre os assuntos do meu interesse, além de que, ser ainda a realidade do meu trabalho a interação por meio do marketing digital</i> |
| Participante 5  | <i>Eu os avalio [os diversos meios de interação online] como sendo meios que facilitaram a vida em vários aspectos, principalmente em se tratando de velocidade. Porém, inicia-se uma dependência deste meio que leva a uma vida baseada mais no virtual do que no real.</i>   |
| Participante 2  | <i>Eu uso frequentemente e faz parte do meu dia a dia! Me cuido pra não ser algo que me domine e eu não perca a noção ao ponto de trocar [...] uma conversa para ver minhas atualizações! Faz parte de nos já [...].</i>   |

Quadro2 – Categoria 2 segundo o Grupo Focal B

|   |   |
|---|---|
| <b>GRUPO FOCAL B</b>  |   |
| <b>Unidade temática:</b> Ferramentas de comunicação e interação <i>online</i> |   |
| <b>Unidade de registro:</b> utilidade e interação                             |   |
| <b>Unidade de contexto</b>  |   |
| Participante 7  | <i>[...] são a forma mais rápida de se comunicar. Nossas vidas estão sendo cada vez mais abertas ao mundo, com redes sociais que nos fazem postar cada minuto do nosso dia, como fotos, textos, vídeos, ficam livres para quem quiser ver. A interatividade e rapidez dos novos meios de comunicação deixaram nossas vidas mais rápidas, transações são feitas com apenas um clique, fazendo com que nos relacionamos com pessoas que estão do outro lado do mundo em segundos.</i> |
| Participante 2  | <i>Pra facilitar minha vida, meu trabalho meu serviço minhas coisas pessoais e de graça. Tbm não pago. Eu baixo todos apps até o que me lembra de beber água. [...] Amo ficar na net, já deixei de sair para ficar nela, confesso [...].</i>  |
| Participante 9  | <i>Também faço uso de vários deles, me são muito úteis. Mas às vezes percebo que se não coloco limites, acabam atrapalhando um pouco.</i>   |

Quadro 3 – Categoria 2 segundo o Grupo Focal C

|   |  |
|---|--|
| <b>GRUPO FOCAL C</b>  |  |
| <b>Unidade temática:</b> Ferramentas de comunicação e interação <i>online</i> |  |
| <b>Unidade de registro:</b> utilidade e interação                             |  |
| <b>Unidade de contexto</b>  |  |



# FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,  
PESQUISA, EXTENSÃO  
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015  
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO

REALIZAÇÃO



AFORO



|                |  |
|----------------|--|
| Participante 6 | <i>Eu entendo isso tudo (esses produtos de comunicação) de uma forma muito positiva, pois existe a possibilidade de conhecermos o pensamento de diversas pessoas, seja a forma pela qual entendem, veem, interagem com o mundo. Acho isso fascinante [...].</i>                      |
| Participante 8 | <i>Eu uso bastante alguns desses meios, e tento me policiar para não ficar totalmente dependente de tais tecnologias. Mas confesso que nos últimos meses me ajudou muito a utilização desses meios, até mesmo no meu processo de formação, por fazer um curso na modalidade EAD.</i> |
| Participante 1 | <i>Embora não use todas, mas vejo com bons olhos, demonstra a criatividade inteligência, promove a comunicação e o lazer, fico pensativo quanto ao uso destes para fins negativos como invasão de privacidade e o desrespeito com o próximo.</i>                                     |