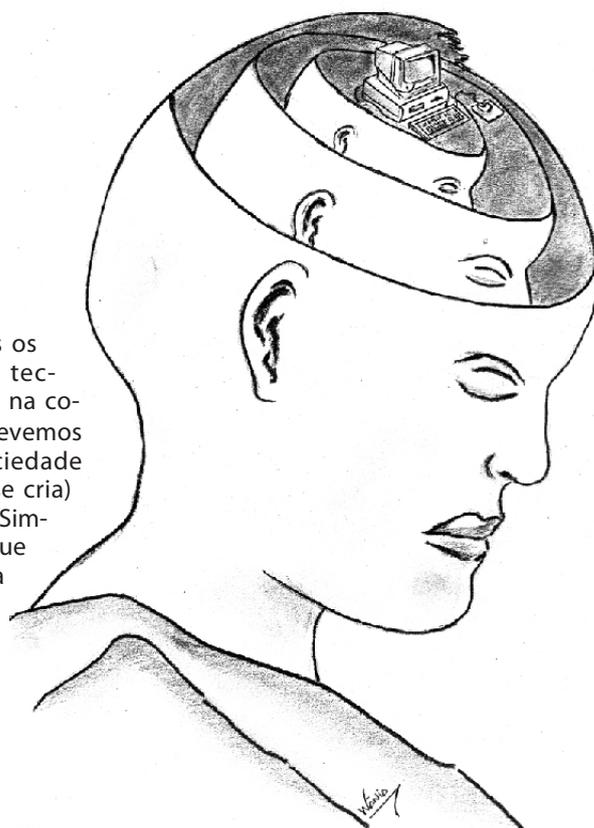


Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea

Para compreendermos os impactos das novas tecnologias na cultura e na comunicação contemporâneas devemos dirigir nosso olhar para a sociedade enquanto um processo (que se cria) entre as formas e os conteúdos (Simmel). É isso, no fundamental, o que nos propõe Maffesoli. Trata-se, a partir da perspectiva formista simmeliana, de mostrar a dinâmica sócio-técnica que se instaura neste final de século misturando, de forma inusitada, as tecnologias digitais e a "socialidade" pós-moderna, formando a cibercultura¹.

Para compreendermos melhor essa cibercultura planetária, vamos tentar mostrar como conceitos maffesolinianos, tais como o "tribalismo", o "presenteísmo", o "vitalismo" e o "formismo", podem ser aplicáveis para descrever a relação entre as novas tecnologias e a sociedade contemporânea. Esses "miniconceitos" vão pontuar todos os campos da cultura, não só a cibercultura (comunidades virtuais, jogos eletrônicos, imaginário ciberpunk, cibersexo, realidade virtual, ciberespaço), mas todos os acontecimentos cotidianos, todas as formas de agregação (banal, festiva, esportiva, midiática) que marcam atualmente as sociedades.

A sociedade contemporânea



A obra de Maffesoli é decisiva para se fazer uma abordagem fenomenológica da sociedade contemporânea ocidental. Como veremos, o conjunto de conceitos que compõem a socialidade maffesoliniana nos ajudará a compreender os fenômenos recentes da cultura eletrônica global (Internet, multimídia de massa, wearables computers, tamagotchi, "objetos que pensam", MIT, cyborgs² etc.). A fenomenologia dedica-se aos "études de 'phénomènes, c'est à dire de cela qui apparaît à la conscience, de cela qui est donné" (Lyotard, 1959, p.7). E é nesse sentido que a sociologia maffesoliniana é uma fenomenologia do social. Ela tem por objetivo olhar aquilo que é "dado", aquilo que "é", e não aquilo que "deve ser" uma sociedade, insistindo na descrição das formas presentes (atuais) das rela-

ções sociais: "... tel qu'il se donne" (Lyotard, 1959, p. 7).

Partindo dessa visão fenomenológica do social, Maffesoli tenta descrever o que, segundo ele, vai marcar a atmosfera das sociedades ocidentais contemporâneas: a "socialidade", mostrando como este conceito é definido em oposição ao de "sociabilidade". A socialidade "daria o tom" aos agrupamentos urbanos, diferenciando-se da sociabilidade por colocar a ênfase na "tragédia do presente", no instante vivido além de projeções futuristas ou morais, nas relações banais do cotidiano, nos momentos não institucionais, racionais ou finalistas da vida de todo dia. Maffesoli procura olhar "a vida como ela é", como diria Nelson Rodrigues (aliás, ambos investem numa perspectiva erótica do social).

A socialidade é para Maffesoli um conjunto de práticas cotidianas (hedonismo, tribalismo, presenteísmo) que escapam ao controle social e que constituem o substrato de toda vida em sociedade, não só da sociedade contemporânea, mas de toda sociedade. É a socialidade que "faz sociedade", desde as sociedades primitivas (momentos efervescentes, ritualísticos ou mesmo festivos) até as sociedades tecnologicamente avançadas. A socialidade é, assim, a multiplicidade de experiências coletivas baseadas não na homogeneização ou na institucionalização e racionalização da vida, mas no ambiente imaginário, passional, erótico e violento do cotidiano dos "homens sem qualidade" (Musil). Maffesoli aponta

que existem momentos de uma determinada sociedade em que uma forma vai exprimir melhor uma determinada cultura. Assim foi, por exemplo, a forma institucionalizada da modernidade. Em outras, como na sociedade contemporânea, é a socialidade não institucional, tribal, que se sobressai.

Esta socialidade, então, vai se estabelecer como um “politeísmo de valores”, no qual nós “atuamos” desempenhando papéis, produzindo máscaras de nós mesmos, agindo numa verdadeira “teatralidade cotidiana” (Goffman, 1973). É no cotidiano, locus da prática dessa “teatralidade” exercida nos diversos papéis que encarnamos nas situações plurais do dia a dia, que nós podemos “ex-ister” (ser, no sentido de “sair de si”), sem sucumbir aos imperativos de uma moral ou de uma racionalidade implacável, típicos do individualismo moderno.

A socialidade pós-moderna, por colocar a ênfase no presente, não investe mais no “dever ser”, mas naquilo “que é”. A vida cotidiana vai insistir na dimensão do presente, caótico e politeísta. Isto vai caracterizar um primeiro conceito chave da socialidade: o “presenteísmo”, a ênfase no presente em detrimento de perspectivas futuristas. A socialidade não seria, portanto, contratual, no sentido dos engajamentos políticos fixos ou dos pertencimentos a classes sociais definidas e estanques. Ela seria efêmera, imediata, empática. Maffesoli dá vários exemplos dessa socialidade nas suas análises sobre a sociedade contemporânea (agrupamentos urbanos, festas e rituais, moda, tecnologia etc.). Sobre esta questão, *A conquista do presente* (1984) é obra de referência.

A socialidade, por conseguinte, encontra sua força na astúcia das massas (Baudrillard, 1985), marcada por uma espécie de passividade ativa, intersticial, subversiva, e não por um ataque frontal de cunho revolucionário. Esse comportamento rizomático (Deleuze & Guattari, 1980), esguio e efêmero, vai ser determinante para a cibercultura. Como afirma um zippie³, um dos expoentes dessa cibercultura: “antes de lutar contra o sistema, nós estamos ignorando-o”.

Entretanto, se não existe mais uma unidade do social (na passagem do modelo ocidental de árvore ao rizoma), isso não significa uma desagregação radical, nem tão pouco o isolamento patológico.

Como afirma Maffesoli, se não podemos mais falar de unidade (fechada, acabada, objetiva e instrumental) do social, a análise da vida cotidiana nos permite ver uma certa unicidade (unicité), que se traduz como uma união holística, como um processo em que elementos os mais diversos agem em sinergia, dentro de uma mesma forma “formante”.

Maffesoli indica, no conjunto de seu trabalho, como a modernidade insistiu numa assepsia social marcada por uma racionalidade instrumental. Ela buscava domesticar (ou aniquilar) as “imperfeições” (tidas como escórias sensoriais) da vida, como as emoções desmedidas, a violência e o imaginário simbólico.

Podemos propor, como hipótese de trabalho, que as novas tecnologias de comunicação atuem como fatores de difração desse comunitarismo tribal típico da socialidade contemporânea.

Entretanto, a contemporaneidade, insiste Maffesoli, vai ser marcada por um imaginário dionísio (sensual, tribal), além de prerrogativas puramente instrumentais. Podemos ver exemplos disso nas diversas situações que marcam a cadência das ações minúsculas do presente. E a técnica vai desempenhar um papel muito importante nesse processo. Ao invés de inibir as situações lúdicas, comunitárias e imaginárias da vida social, as novas tecnologias vão agir como vetores potencializadores dessas situações.

Essa sociologia da forma (“formante”) tem origem na sociologia de Simmel, influência decisiva da sociologia maffesoliniana. As formas (institucionais, simbólicas, técnicas) de uma cultura visam enquadrar a vida, regulá-la, controlá-la. Para o “formismo” de Simmel, a vida se impõe sempre contra os limites da forma. A vida necessita da forma para “ex-istir”, da mesma maneira que ela deve estar para além das formas. É nesse embate entre formas e conteúdos que se enraíza o trágico da sociedade (Simmel, 1988).

A forma seria uma “matriz” que preside o nascimento e a morte de diversos elementos da vida em sociedade. A forma seria então “formante”. As formas sociais são o invólucro “dont cette vie s’habille, com-

me la manière nécessaire sans laquelle la vie ne peut entrer dans le phénomène, sans laquelle elle ne peut pas être vie spirituelle” (Simmel, 1990, p.229). A evolução das formas da cultura se estabelece, assim, num processo paradoxal entre a vida, que quer superar suas formas (que é a possibilidade mesma de “ex-istência” da vida), e estas últimas, que revestem a vida e que tendem a cristalizá-la. Para Simmel, e aí está a idéia de vitalismo social presente nos trabalhos de Maffesoli, a fecundidade da vida obriga as formas a se reconstituírem num processo contínuo. Desse modo, a forma teria duas funções contraditórias: ser ao mesmo tempo suporte e prisão da vida⁴. As formas de uma determinada sociedade vão cristalizar-se em objetos técnicos, nas instituições e no imaginário. Essas formas tendem a se desenvolver de maneira autônoma e independente. A cultura realiza-se, segundo Simmel, nessa tragédia, como processo de objetivação do sujeito e de subjetivação dos objetos. Por exemplo, em todos os objetos técnicos, podemos ver como esses são, ao mesmo tempo, limite e possibilidade de manifestação da vida social, sob a forma de uma tekhnè.

Podemos explorar essa metodologia formista para analisar a cibercultura e principalmente o ciberespaço. Este, enquanto forma técnica é, ao mesmo tempo, limite e potência dessa estrutura social de conexões tácteis, que são as comunidades virtuais (chats, MUDs e outras agregações eletrônicas)⁵. Em um mundo saturado de objetos técnicos, será nessa forma técnica que a vida social vai impor o seu vitalismo (a socialidade) e reestruturá-la. As diversas manifestações contemporâneas da cibercultura podem ser vistas como expressão cotidiana dessa vida tecnicizada que se rebela contra as formas instituídas e cristalizadas.

Segundo Maffesoli, e aí está mais um conceito importante para compreendermos a socialidade, estaríamos assistindo hoje a passagem (ou a desintegração) do indivíduo clássico à (na) tribo. A erosão e o esgotamento da perspectiva individualista da modernidade são correlatos à formação das mais diversas “tribos” contemporâneas (um fenômeno mundial). Através dos diversos “tribalismos” (1987), a “organização” da sociedade cede lugar, pouco a pouco, à “organicidade” da “socialidade”, agora tribal e não mais racional ou contratual.

Se, na modernidade, afirma Maffesoli,

o indivíduo tinha uma função, a pessoa (persona) pós-moderna tem um papel, mesmo que efêmero, hedonista ou cínico. Para Maffesoli, a lógica individualista apoiou-se sobre uma identidade fechada, sobre o indivíduo, enquanto que a persona só existe em relação ao outro; por isso que tem necessidade da tribo, para se construir com o outro, pelo outro e no outro. O indivíduo é, assim, "poussé par une pulsion grégaire, il est, lui aussi, le protagoniste d'une ambiance affectueuse que le fait adhérer, participer magiquement à ces petits ensembles vis-queux que j'ai proposé d'appeler tribus" (1992, p.17).

Segundo Maffesoli, estaríamos vendo hoje, por meio dos diversos tribalismos contemporâneos (religiosos, esportivos, hedonistas, musicais, tecnológicos etc.), o surgimento das "solidariedades orgânicas" (Durkheim), das "comunidades emocionais" (Weber), da "reliance" (Bolle de Bal). O tribalismo refere-se, conseqüentemente, a uma vontade de "estar-junto" (être-ensemble), para a qual o que importa é o compartilhamento de emoções. Isso vai formar o que Maffesoli identifica como "cultura do sentimento", baseada em relações tácteis, por formas coletivas de empatia. Essa cultura do sentimento não se inscreve mais em nenhuma finalidade, tendo como única preocupação o presente vivido coletivamente.

Maffesoli propõe analisar esta nova "ambiance" comunitária pós-moderna a partir do que ele chama de "paradigma estético". Para Maffesoli, a socialidade tribal contemporânea, gregária e empática, que se apóia sobre as multi-personalidades (as máscaras do teatro cotidiano), age a partir de uma "ética da estética" e não a partir de uma moral universal. A sociedade elabora, assim, um ethos, uma maneira de ser, um modo de existência "où ce qui est éprouvé avec d'autres sera primordial. C'est cela même que je désignerai par l'expression: éthique de l'esthétique". Estética aqui deve ser compreendida, afirma Maffesoli, como Gesamtkunstwerk, como obra de arte total (1990, p.12). Esta "ética da estética" vai impregnar todo o ambiente social e contaminar o político, a comunicação, o consumo, a publicidade, as empresas, ou seja, a vida cotidiana no seu conjunto.

A explosão da comunicação contemporânea deve-se às novas mídias que vão potencializar essa pulsão gregária,

agindo como vetores de comunhão, de compartilhamento de sentimentos e de reliance comunitária. Isso mostra que a tendência comunitária (tribal), o presentismo e o paradigma estético podem potencializar e ser potencializados pelo desenvolvimento tecnológico. Podemos ver nas comunidades do ciberespaço a aplicabilidade do conceito de socialidade, definido por ligações orgânicas, efêmeras e simbólicas. A cibercultura, em todas as suas expressões é, precisamente, esta reliance social potencializada pela tecnologia microeletrônica. Como mostra Maffesoli, a socialidade pode efetivamente, "... caminhar lado a lado com o desenvolvimento tecnológico, ou mesmo ser apoiada por ele (veja-se o micro ou o Minitel)" (1987, p.110).

Podemos propor, como hipótese de trabalho, que as novas tecnologias de comunicação atuem como fatores de difração desse comunitarismo tribal típico da socialidade contemporânea. Isso vai caracterizar a formação de uma sociedade de comunicação estruturada sobre uma conectividade generalizada, utilizando redes planetárias de comunicação (ciberespaço - rede de redes) em tempo real (imediate, presenteísmo). Com o ciberespaço, estamos assistindo a uma forma crescente de agregações eletrônicas, mostrando a permanência (senão o renascimento) de comunidades de base, ou de comunidades orgânicas baseadas no que a Escola de Palo Alto (ver: Watzlawick) chamou de "proxemia" (proxémie). Esse comunitarismo tribal está presente nas redes telemáticas como Internet, nos videotextos como o Minitel, nos BBSs⁶ etc. Isso mostra que a tecnologia "não chega a erradicar a potência da ligação (da re-ligação) e, às vezes, serve-lhe até de coadjuvante" (Maffesoli 1987, p.61)

Essas comunidades virtuais do ciberespaço encaixam-se bem no que Hammerz chama de "communauté sans proximité", instituindo não um território físico, mas um território simbólico (embora o pertencimento simbólico não seja exclusividade das comunidades eletrônicas). As comunidades virtuais agregam-se em torno de interesses comuns, independentes de fronteiras ou demarcações territoriais fixas. Essas comunidades de interesse são como "une cosa mentale, une sorte de matérialité mystique" (Maffesoli, 1990, p.215). Mais uma vez, Maffesoli vem constatar "que

l'évidence tactile passe actuellement, outre les innombrables rassemblements (...), par le développement technologique (télématique, vidéotexte, micro-électronique) où se joue une interdépendance sociétaire indéniable. (...) c'est au contraire la fusion groupale que prend le dessus dans l'âge esthétique" (1990, p.45).

A sociedade contemporânea, estimulada pela tecnologia, mergulha nessa dimensão da socialidade sobre a qual nos fala Maffesoli. Podemos dizer que, na cultura contemporânea, as tecnologias potencializam uma "comunicação-comunhão", em que "l'individu ici s'abolit en tant que tel pour participer à une communauté, quelque peu mythique certes, dont l'imaginaire n'est pas sans effet dans le quotidien, en particulier parce qu'il accentue la communication sans objet spécifique: la communication pour la communication" (1990, p.286).

É interessante notarmos também que a tecnologia moderna foi associada ao expoente da racionalidade, da objetividade, da austeridade, sendo oposta a toda e qualquer forma de socialidade (o emocional, o subjetivo, o dionísíaco). Maffesoli aponta isso muito claramente no prefácio de um número especial da revista francesa Sociétés sobre a tecno-socialidade (technosocialité). Ele afirma: "il peut sembler paradoxal de penser, dans un même mouvement, la technique et la socialité. C'est pourtant ce paradoxe que ce numéro de Sociétés entend poser" (1996, p.1). No entanto, por mais paradoxal que possa parecer, a tecnologia contemporânea é um dos fatores mais importantes de formação dessa socialidade pós-moderna.

O estranhamento atual em relação à técnica advém justamente dessa simbiose bizarra entre a socialidade maffesoliniana, que recusa a positividade utópica e a racionalidade industrial, e as novas tecnologias. A cibercultura contemporânea mostra que é no coração mesmo da racionalidade técnica que a socialidade aparece com força e ganha contornos definidos. Como afirma Maffesoli: "les divers procès d'affolement, sportifs, politiques, religieux, musicaux, sont ici pour témoigner de la perdurance de l'aspect par au moins 'non rationnel' dans nos sociétés (...). Certains y voient même la marque de la postmodernité" (1992, p.100).

Talvez estejamos vivendo uma re-

versão do processo de isolamento individualista moderno, buscando, pelas tecnologias (o que é estranho), uma nova forma de agregação social (eletrônica, efêmera e planetária). A cibercultura, esse “estilo” da cultura técnica contemporânea, é o produto social e cultural da sinergia entre a socialidade estética contemporânea de que nos fala Maffesoli e as novas tecnologias. Como mostra magnificamente o sociólogo francês, “...aussi paradoxal que cela puisse paraître, on peut établir une étroite liaison entre le développement technologique et l’amplification de l’esthétique. La technique qu’avait été l’élément essentiel de la réification, de la séparation, s’inverse dans son contraire, et favorise une sorte de tactilité, une expérience commune” (1992, p.255)

A socialidade caótica e fractal vai ser alimentada pelas tecnologias microeletrônicas, numa espécie de harmonie conflictuelle, ajudada pelo politeísmo de valores e pelo excesso de imagens. A profusão de imagens, e de tecnologias da imagem, pode ser entendida aqui a partir da análise do barroco enquanto “forma” social contemporânea. Para Maffesoli, essa profusão de imagens (de todos os gêneros) está na base de uma baroquisation do mundo, exprimindo aqui o bouillon (caldo) de cultura multiforme que constitui as sociedades ocidentais. Essa ambiência barroca está presente de forma radical no culto quase mágico em relação aos objetos técnicos, “que soit la télévision, le vidéotex, la micro-informatique et autre télécopie, tous raccourcissent les temps, annihilent le futur, et sont promoteurs d’un instant éternel” (1990, p.160). Tokyo, Times Square, Beaubourg ou Piccadilly Circus mostram bem essa “pregnância” das imagens e a barroquização estética da vida social contemporânea.

A ciber-socialidade

Hoje em dia vemos o prefixo “cyber” em tudo: cyberpunk, cybersexe, ciberespaço, cibermoda, ciber-raves etc. Cada expressão forma, com suas particularidades, semelhanças e diferenças, o conjunto da cibercultura. As tribos cyberpunks, as comunidades virtuais das redes informáticas (Minitel, BBS, Internet), o hedonismo e o presenteísmo das raves (festas “tecno”), os fanáticos por jogos eletrônicos, o ativismo rizomático e político-anarquista dos militantes

eletrônicos (hackers, crackers, cypherpunks...), entre outros, mostram como o “mundo da vida” parte em simbiose ativa com o “mundo da técnica”.

A contracultura dos anos 70, por exemplo, foi um movimento contra a cultura desligante (déliante) da modernidade. Esta contracultura refutava a tecnologia, pois ela encarnava o símbolo maior do totalitarismo da razão científica, causa principal da racionalização dos modos de vida e da dominação da Natureza, “com a urbanização e industrialização das cidades ocidentais. A cibercultura toma por herança esta contracultura, mas ela não recusa a tecnologia. Fruto da “geração X”, a sociedade

A tecnologia, que foi o instrumento principal da alienação, do desencantamento do mundo e do individualismo, vê-se investida pelas potências da socialidade.

contemporânea aceita a tecnologia a partir de uma perspectiva lúdica, erótica, violenta e comunitária⁷. Nesse sentido, as comunidades virtuais, os zippies e os ravers mostram bem esse vetor de comunhão e de partilha de sentimentos, hedonista e tribal; enquanto que os hackers, os tecno-anarquistas e os cypherpunks⁸ demonstram, do seu modo, a contestação do sistema tecnocrático, o desvio e a apropriação tecnológica.

Aqui, podemos compreender como, a partir da análise da socialidade contemporânea proposta por Michel Maffesoli, a cibercultura constitui-se como uma “ciber-socialidade”⁹, uma estética social (aproximação comunitária, prazer corporal e sensorial) alimentada pelo que nós poderíamos chamar de tecnologias do ciberespaço (redes informáticas, realidade virtual, multimídia). A cibercultura forma-se pela convergência do social e do tecnológico, sendo que, com inclusão da “socialidade” na técnica, ela vai adquirir seus contornos mais nítidos.

Não se trata obviamente de nenhum determinismo social ou tecnológico, e sim de um processo simbiótico, no qual nenhuma das partes determina impiedosamente a outra. Da mesma forma que a socialidade pós-moderna distingui-se da

sociabilidade moderna, as tecnologias microeletrônicas (digitais) diferenciam-se (em forma e conteúdo) das tecnologias eletromecânicas (analógicas). Todo o desafio sócio-técnico da cultura contemporânea está na passagem da sociabilidade moderna à socialidade pós-moderna e na substituição das tecnologias analógicas pelas numéricas.¹⁰

A tecnologia, que foi o instrumento principal da alienação, do desencantamento do mundo e do individualismo, vê-se investida pelas potências da socialidade. A cibercultura que se forma sob os nossos olhos mostra como as novas tecnologias são efetivamente ferramentas de compartilhamento de emoções, de convivialidade e de retorno comunitário, perspectivas essas, em se tratando principalmente do reino da técnica, colocadas à parte pela modernidade. A cibercultura é a socialidade na técnica e a técnica na socialidade.

A geração 90 já está habituada ao multimídia, à realidade virtual e às redes telemáticas. Ela não é mais literária, individual e racional, mas simultânea, como diria McLuhan, presenteísta, tribal e estética, como afirma Maffesoli, e “simulacro” dela mesma, como nos explica Baudrillard. Ela se compõe como um zapping de signos, como apropriação de bits e bytes, num espaço-tempo em profundas transformações.

A cibercultura aceita o desafio da sociedade de simulação e joga (samplings, zappings) com os símbolos da sociedade do espetáculo. A cibercultura não é mais a sociedade do espetáculo, no sentido dado a essa pelo situacionista francês Guy Debord. Ela é mais do que o espetáculo, configurando-se como a “manipulação” digital do espetáculo. O espetáculo é a representação do mundo através dos mass media, enquanto que a cibercultura é a simulação do mundo pelas tecnologias do virtual. A cibercultura surge com os postmedia, ou seja, as redes informáticas, o multimídia interativo, a realidade virtual. A cibercultura toma a simulação como a via de apropriação do real, enquanto que o espetáculo da tecnocultura moderna apropria o real por meio da representação do mundo. (Uso o termo “tecnocultura” para identificar a cultura técnica moderna baseada na eletro-mecânica e nas ideologias da modernidade. Obviamente, em sentido lato, a cibercultura é uma “tecnocultura”. Essa tipologia, mesmo que insuficiente,

pode nos ajudar a discernir as diferenças entre as duas.)

Mesmo que a cibernética (do grego Kubernetes) signifique controle e pilotagem, a cibercultura não é o resultado linear e determinista de uma "programação" técnica do social. Ela parece ser, ao contrário, o resultado de uma apropriação simbólica e social da técnica. O que vai caracterizar a cibercultura nascente não é um determinismo tecnocrático, mas uma sinergia entre a socialidade contemporânea e a técnica, em que a primeira não rejeita mais a segunda. Não se trata mais de excluir a socialidade, e tudo o que ela tem de trágico (violento, erótico, lúdico), como inimiga de uma sociedade racional, técnica e objetiva. A sociedade contemporânea se autoorganiza a partir da introdução da socialidade na técnica. A cibercultura não é uma "cibernetização" da sociedade, mas a "tribalização" da cibernética.

Notas

¹Ver: LEMOS, A. *La cyberculture*. Les nouvelles technologies et la société contemporaine. Tese de Doutorado. Paris V - Sorbonne, 1995. Sobre ciberespaço, ver: BENEDIKT, M. (ed). *Cyberspace*. First steps. MIT, 1992; LÉVY, P. *L'Intelligence collective*. Pour une anthropologie du cyberspace. Paris: La Découverte, 1995; e LEMOS, A. *As estruturas antropológicas do ciberespaço*. In: *Textos*. n.35. Salvador: FACOM/UFBA, 1996.

² Sobre os cyborgs, ver: LEMOS, A. A página dos cyborgs. In: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos>>.

³Os zippies (*Zen Inspired Pagan Professional*) são neo-hippies que utilizam as novas tecnologias como fonte de reaproximação comunitária e de busca da espiritualidade. Já os ravers são os participantes das raves *parties*, festas tribais, cadenciadas pela música techno-eletrônica. Ver: LEMOS, A. *Ciber-rebeldes*. In: *Guia da Internet*, BR. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

⁴ Para Simmel, a vida tende a superar ela mesma, desenvolvendo-se no plano dos valores vitais, enquanto vida (*Mehr Leben*), e se tornando mais do que a vida, superando-a (*Mehr-Als-Leben*). Sobre a obra de Simmel, ver: JANKÉLÉVITCH, V. Georg Simmel, philosophe de la vie. In: SIMMEL, G. *La tragédie de la culture*. Paris: Rivages, 1988.

⁵ *Chats* são fóruns (muitas vezes temáticos - paquera, brasil, hacker, sexo etc.) de bate-papo *on-line*, em tempo real. Os MUDs (*Multi User Dungeons*) são jogos *on-line* (tipo *role play games*), em que os participantes criam mundos e personagens imaginários por meio de uma ficção construída pela

escrita (alguns são gráficos), também em tempo real. Sobre os MUDs e *chats* enquanto comunidades virtuais, ver: RHEINGOLD, H. *Virtual communities*. Addison-Wesley, 1993.

⁶ Sobre as comunidades virtuais, ver: RHEINGOLD, R. Op. cit.; e LEMOS, A. *Les communautés virtuelles*. In: *Sociétés*, n.45. Paris: Dunod, 1994, p.253-261.

⁷ Ver o interessante livro de COUPLAND, D. *Génération X*. Paris: Robert Laffont, 1991.

⁸ LEMOS, A. *La culture cyberpunk, le cauchemar de la modernité*. In: *Congrès International de Sociologie*, Paris: Sorbonne, 1993. Ver também: LEMOS, A. *A cultura cyberpunk*. In: *Textos*, n.29. Salvador: FACOM/UFBA, 1993.

⁹ *Neologismo a partir de "ciber" - tecnologias do ciberespaço e socialidade -, a socialidade contemporânea*.

¹⁰ Nesse processo, supera-se a "natureza" naquilo que Negroponte chama de substituição dos "átomos" pelos "bits". Ver: NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Cia. das Letras, 1995; e MANZINI, E. *Artefacts*. Paris: CGP, 1991.

Bibliografia

- BAUDRILLARD, J. *A sombra das maiorias silenciosas*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BOLLE DE BAL, M. *La tentation communautaire*. Les paradoxes de la reliance et de la contre-culture. Bruxelas: De l'Université de Bruxelles, 1985.
- DEBORD, G. *La société du spectacle*. Paris: Gallimard, 1992.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. *Capitalisme et schizophrénie*. Milles Plateaux. Paris: Minuit, 1980.
- DURKHEIM, E. *Les formes élémentaires de la vie religieuse*. Paris: PUF, 1978.
- GOFFMAN, E. *La mise en scène de la vie quotidienne*. Paris: Minuit, 1973.
- ILLICH, I. *La convivialité*. Paris: Seuil, 1973.
- LYOTARD, J-F. *La phénoménologie*. Paris: PUF, 1959.
- MAFFESOLI, M. *A conquista do presente*. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.
- _____. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- _____. *Au creux des apparences*. Pour une éthique de l'esthétique. Paris: Plon, 1990.
- _____. *La transfiguration du politique*. La tribalisation du monde. Paris: Grasset, 1992.
- _____. Préface. In: *Sociétés*. Dossier Technosocialité, n. 51, Paris: Gauthier-Villars, 1996.
- McLUHAN, M. *La galaxie Gutenberg*. La genèse de l'homme typographique. Paris: Gallimard, 1967.
- MORIN, E. *La méthode I*. La nature de la nature. Paris: Seuil, 1977.
- SIMMEL, G. *La tragédie de la culture*. Paris: Rivages, 1988.
- _____. *Philosophie de la modernité*. Paris:

Payot, 1990.

WATZLAWICK, P. *La réalité de la réalité*. Confusion, désinformation, communication. Paris: Seuil, 1978.

WEBER, M. *Economie et société*. Paris: Plon, 1971.