



Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Brasil

Xiberras, Martine
Internautas: inteligências coletivas na cibercultura
Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, vol. 17, núm. 3, septiembre-diciembre,
2010, pp. 253-265
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550200012>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

re²alyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Internautas: inteligências coletivas na cibercultura*

RESUMO

A cibercultura, nos dias de hoje, conquistou o status de “hiper cultura” desenvolvendo-se em um ambiente pós-moderno. Os internautas possuem agora um território ou um “hiper-espço”, uma linguagem simbólica complexa, uma sensibilidade e uma socialidade coletivas de um “novo tipo”, como dizia Durkheim da “consciência coletiva”. No entanto, apesar das novas competências cognitivas que disso resultam, e dessa consciência expandida de um “novo tipo”, podemos detectar a emergência das formas de inteligência coletiva? Através do exemplo das “ferramentas” da Internet, examinaremos o problema do “reconhecimento” da comunidade dos Internautas por ela própria. Wikipédia, o saber enciclopédico ao alcance de todos, coloca a questão do autor “coletivo” ou “reunido”. *Facebook*, *Twitter*, as plataformas relacionais, apresentam-se como um rascunho de imagens coletivas, um “espelho coletivo” da comunidade por e para ela mesma?

PALAVRAS-CHAVE

Internet
Internautas
Cibercultura

ABSTRACT

The cyberculture has now conquest the status of “hyper-culture”, developing itself in a postmodern environment. The Internauts have now a territory or a cyber space, a complex symbolic language, a collective sensibility and sociality, in the way of a “new type”, as Durkheim said of the “collective consciousness”. Therefore, despite the cognitive competencies involved, and the broadened consciousness of a “new type”, are the collective intelligence’s properties emerging? Trough the examples of collective tools of Internet, the question of “recognition” of Internauts’ community will be examined. Wikipedia, the encyclopaedic knowledge by the hand of all, claims the question of a “collective author”, or by “gathering”. *FaceBook*, *Twitter*, as social platforms, could be studied as a “collective mirror” to the community by itself?

KEYWORDS

Internet
Internautes
Cyberculture

Martine Xiberras

Professora de sociologia na Université Paul Valéry-Montpellier 3/FR.
martinexiberras@aol.com

* Tradução: Roberta Barros, Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da PUCRS/RS/BR. <roberta.barros@acad.pucrs.br>.

O mundo formado pela tela da Internet possui hoje sua própria cultura, uma grande “galáxia” constituída por atores e suas novas práticas, que segue possível de ser definida pela noção de “cibercultura”. A cibercultura já possui as características e propriedades próprias a uma comunidade cultural, destacadas por diferentes pesquisadores há várias décadas.

Foi em particular a contribuição de pesquisadores do CEAQ que demonstrou as formas de novas socialidades ligadas às formas de comunicação próprias à tela, e as relações sociais tecidas pela Internet desde os anos 90¹. E também a análise de Michel Maffesoli, na qual ele enfatiza como as diferentes redes da Internet tendem a projetar uma imagem de si através da (re)criação de uma iconologia própria².

A pequena comunidade de iniciados desenvolveu-se rapidamente em alguns anos em uma comunidade de usuários de mais de 6 milhões de Internautas na França. A comunidade era dotada inicialmente de um “imenso espaço em branco”, do qual My Space ou Second Life seriam os exemplos mais evidentes, “jogar, sonhar, construir, à partir do imaterial”³. Um espaço virtual formando um território extensível ao infinito, enquanto o contexto geral da pós-modernidade relata, ao contrário, um senso estreito do universo: eis uma das características que permite apreender o “reencantamento do mundo” e a sensibilidade dos pioneiros, provocados pela tela.

A comunidade também se nomeou rapidamente, por e para ela mesma, assim como para o resto do mundo, os “Internautas”. Sem dúvida em ressonância com os heróis das primeiras eras mitológicas da humanidade, os “Argonautas” – que navegaram sobre sua nave à procura do Toção de Ouro – os “Internautas” exploram outra vez o imaginário dos espaços infinitos e a ideia de uma nova busca. O nome escolhido e a genealogia idealizada entra também em ressonância com a metáfora dos povos primeiros das ciências humanas e sociais⁴, mas seu Pacífico, o oceano sem fim de suas práticas, é a tela.

Estes elementos de imagens estão presentes desde o nascimento da cibercultura. A ideia da “aldeia global”, de Philippe Breton, conectando o plano microssocial do pequeno grupo de afinidades ao plano macrossocial da rede de redes recorrendo o planeta Terra⁵. Ou “a arte da combinação” exposta por Norbert Wiener, conectando a performance tecnológica (o suporte, as NTIC) à performance social complexa (uso individual e

coletivo) da rede de usuários⁶. É assim que Michel Maffesoli destaca como este imaginário específico, mesmo apenas esboçado, “se espalha em seguida no corpo social”. E, por uma “astúcia da técnica, a cibercultura reinveste nos afetos e recria uma mitologia específica [...] o laço social é então confortado pela técnica”⁷.

A comunidade de Internautas, agora planetária, detém assim três características das comunidades culturais definidas pela etnologia, embora esta descreva até então grupos bem mais restritos: uma linguagem específica; um território próprio; crenças, costumes e rituais particulares.

Uma linguagem específica

Existe na Internet certo número de imagens e de signos, dos quais alguns são transformados em símbolos e utilizados como ferramentas no quotidiano. Temos assim o “ícone”, símbolo do uso de base: forma e nomes das pastas. Ou, por exemplo, a “barra de menus” e as “barras de ferramentas” de nossos menus, que comandam todas as operações/ações possíveis em nossos arquivos. É possível, logo, efetuar certo número de operações sobre esses símbolos. A primeira operação fundadora e básica, o famoso “clique sobre um ícone”, tornou-se hoje em dia um ato tão familiar para nós quanto manusear obras ou arquivos em papel. Esta microatividade complexa é ilustrada na França por uma publicidade do Estado para a televisão, visando familiarizar e desenvolver o uso das NTIC pela população de terceira idade. “Eu também sei clicar sobre o ícone com o mouse!, diz uma vovó sorridente a seu companheiro um pouco desconcertado” (publicidade TV Francesa 2005-2006 e formação especializada para os seniors franceses em 2010).

No século XXI, nós, de todas as idades, clicamos cotidianamente e banalmente sobre ícones. Enquanto nossos ancestrais, por uma curiosa inversão de valores, faziam deles motivo de guerra, iconófilos contra iconoclastas. Em um mundo dessacralizado, o ícone parece ter perdido sua dimensão de ligação ao sagrado⁸. Será que, paradoxalmente, essa mudança radical no cotidiano de nossos usos e costumes em termos de comunicação, permite presumir uma mudança de imaginário a longo termo? Uma mudança em termos de movimento de civilização? Essas questões unem-se à reflexão iniciada sobre as transformações dos modos de acesso ao saber, assim como sobre a transformação do próprio saber. Seria uma nova forma de saber induzida por uma nova cultura?

Uma segunda operação, de segundo nível, nos permite dessa vez “surfar”, “navegar” sobre as ondas da informação, ou no ambiente digital, no espaço infinito da Internet. No universo do Wi-Fi, pronunciado “Uai-Fai” no mundo inteiro, menos na França, que guarda sua bela “exceção cultural”, essas múltiplas conexões aparecem infinitas como as conexões nervosas do cérebro humano.

Assim, “clicar sobre um ícone” permite abrir uma pasta, um documento, ter acesso ou entrar, em um só gesto, no interior de um outro universo. Esta operação, que se tornou totalmente cognitiva, merece ser decorticada. Primeiramente, vamos distinguir o gesto do “clicar” que significa “abrir, entrar ou ter acesso a um outro universo, um outro mundo”. Renovamos esta mesma operação clicando sobre uma palavra-chave em um texto, que graças a seu link chamado “hipertexto” permite abrir a definição desta palavra, ou ainda abrir um site onde a palavra está em seu contexto, ou seja, acessar em um clique um outro universo de referências.

Do mesmo modo, “clicar sobre um endereço” permite conectar-se a uma pessoa na Internet, abre ou dá acesso em um só clique a um outro universo de redes pessoais. Trata-se sempre da mesma operação, ao mesmo tempo técnica, conectando um link de hipertexto, e mental ou cognitiva para o usuário: o sinal de um desenvolvimento possível, de uma palavra, de uma relação humana e social, resumida em um signo.

Agora podemos distinguir o signo que permite esta operação, o ícone em geral no ambiente digital ou ainda a palavra destacada em um texto, um “hipertexto”, ou o endereço em azul na Internet, “um hiperlink”. O ícone, mesmo no ambiente digital, manteve sua função de representação. Ele assinala todos os nossos documentos, assim como seus formatos ou programas de leitura. Ele contém diversas informações comprimidas ou resumidas em uma pequena imagem.

Por que, aliás, denominá-lo “ícone”, *icon*, e não simplesmente “logo”, por exemplo? Quando se clica sobre esses pequenos objetos icônicos, eles mostram ou ainda desdobram todo o seu conteúdo que ali estava comprimido, por assim dizer. No conhecimento e uso tradicional, o ícone, assim como nos saberes esotéricos tradicionais, o símbolo, detêm essas mesmas propriedades técnicas e cognitivas de representações “comprimidas” ou sintetizadas em um só signo.

O ícone assinala, evoca as figuras, as personalidades, as propriedades sagradas. O símbolo evoca os conhecimentos, as teorias anteriormente esotéricas. Por exemplo, no símbolo da estrela utilizado pelos Pitagóricos, é possível ler e desenvolver os princípios matemáticos elaborados por esta comunidade de sábios. A estrela de cinco pontas se decompõe (materialmente) em vários triângulos retângulos que permitem reencontrar a fórmula de base da geometria sobre o quadrado da hipotenusa... Ou ainda no jogo de cartas do Tarot, cada carta ou arcano revela um personagem, qualidades, um movimento, uma ação... e se revela em sua posição aos outros arcanos, logo, resume ou desenvolve todo um universo de significações⁹.

Comparação não seria o motivo, mas a proximidade dos dois procedimentos de leitura, assim como dos signos utilizados, e mesmo do vocabulário e da forma icônica e simbólica, permite levar mais longe a hipótese de um ressurgimento ou de uma persistência da expressão simbólica no ambiente digital.

Clicar sobre um ícone tornou-se um gesto simples e familiar de nosso ambiente digital, permanece, por assim dizer, o mesmo gesto de leitura do símbolo dos saberes esotéricos e tradicionais. Tratar-se-ia de uma piscadela dos criadores do “espaço interativo” Steve Jobs e Bill Gates, que queriam romper radicalmente com um saber esotérico dos antigos? Ou talvez de uma função não consciente ou não assumida como tal, na própria escolha do vocabulário por seus criadores?

No entanto, será que ainda falta nos questionarmos sobre os valores cristalizados nos procedimentos iniciados pela cultura digital e seus fundadores, e sobre os efeitos que essas práticas e usos induziram em nossos imaginários? Outro questionamento em relação aos usuários: esses valores são transmitidos, são sempre carregados, ou ao contrário? Quais são suas derivações atuais? Somos mais ou menos iconófilos ou iconoclastas que nossos antepassados? Ou somos hoje indiferentes ao sagrado? Nada parece menos certo frente às “nebulosas esotéricas” políticas ou religiosas da pós-modernidade¹⁰.

Assim o “saber-ler” digital não seria somente “novo”, mas também “antigo”, pois foi atravessado por formas ancestrais do conhecimento. As competências digitais são reconhecidas, “vistas e sabidas como tais”? Esta questão une-se à reflexão sobre esta “revolução” ou “conversão” digital. Trata-se de estar atento ao mesmo tempo ao

processo de manutenção e reprodução do saber antigo, e às mudanças e revoluções das novas formas de conhecimento.

O saber digital e suas formas

O estoque de conhecimento do homem moderno do século XXI mudou realmente de forma e conteúdo? Duas grandes mutações parecem, no entanto, estar em pauta e destacadas pelos especialistas. Pois o que muda radicalmente são os modos de acesso ao saber, as “estradas” da informação. Os modos de acesso estão simplificados, basta clicar, e mais rápidos, dependendo somente da velocidade das redes.

O estoque de conhecimento do homem moderno do século XXI mudou realmente de forma e conteúdo?

Certamente, a distribuição social do saber é mais igualmente repartida entre aqueles que possuem um computador. Mas levando em conta as restrições e privações sociais próprias dos excluídos, estes últimos aparecem ainda mais excluídos não possuindo as ferramentas, neste caso o computador, da mutação tecnológica. Salvo os lugares de uso coletivo, como os “cibercafés”, que fornecem locais de acesso para os menos providos.

Mas para todos os outros Internautas, o saber está cada vez mais acessível. E a segunda transformação radical é o estoque de conhecimento disponível graças à Internet, que aparece hoje como prodigioso. Não haverá, aliás, pausa neste crescimento, pois as grandes instituições detentoras e produtoras do saber, bibliotecas, universidades, museus, etc., começaram um longo e lento trabalho de escaneamento de todas as obras. Aqui, a imagem de infinito se aplica ao domínio do conhecimento e provoca ainda os mesmos efeitos de entusiasmo diante da comunidade de Internautas. A reflexão tem por horizonte de pensamento os limites incommensuráveis da performance tecnológica: poderemos nós enfim estocar juntos todo o conhecimentos da humanidade? Retomando, assim, um sonho antigo da capitalização do saber humano: contudo, que distância entre a tábua de pedra onde foram gravados os dez mandamentos e a potência de memória para gravar nossos HDs!

Em revanche, o que não muda: o armazenamento do estoque ou a grande classificação do

saber. O que deveria constituir os belos eixos, claros e liberados do acesso ao saber tornou-se complexo aos poucos. Mais do que às “estradas”, a formatação do saber digital aparenta-se à metáfora do rio e seus meandros, ao sentimento oceânico de uma maré de informações desencadeadas. Mais que o saber bem ordenado e legítimo da modernidade, a profusão de informações lembra a vertigem ocasionada pela imagem da Torre de Babel e a diversidade das línguas e povos da humanidade.

Mesmo o modo de constituição coletivo do conhecimento, como a enciclopédia online Wikipédia, pode parecer-se com a construção coletiva dos relatos mitológicos ou relatos épicos... Quando se destaca quantos wikis (artigos) são fruto de luta coletiva entre forças e correntes antagonistas, que escrevem e reescrevem sem parar seu conteúdo.

Quanto aos modos de legitimidade do saber, eles ainda não mudaram, o que enfatiza e lamenta fortemente os especialistas, como Milad Doueihi, por exemplo, ao mesmo tempo filósofo e Internauta, que poderia representar a voz dos internautas envolvidos nesta reflexão. Ele localiza uma mesma hierarquia das formas do saber instituído, um mesmo modo de regulamentação que nas instâncias legítimas, como por exemplo, a Wikipédia, que reconhece finalmente o saber universitário, através das referências bibliográficas.

O que muda um pouco é a estrutura global ou a hierarquização dessas classes de saber, pelo fato de colocar a plano, ou lado a lado, todas as formas de pensamento. Pois a estrutura do ambiente digital privilegia: a organização e/ou a ordem da rede; seus concentradores, seus nós, e suas relações; sua geografia global, seus próprios modos de produção de sentido e modos de legitimidade, a regra do estatisticamente grande ou “visitado”¹¹.

O exemplo da efervescência provocada pela criação dos “blogs” ilustra o debate e a reflexão sobre o novo status da informação. Pois o fenômeno dos “blogs” representa uma profunda transformação da imprensa online, que já constitui ela mesma uma profunda transformação da imprensa escrita. A “revolução” digital aparece de forma tão importante quanto à revolução da imprensa e seu pioneiro histórico Gutenberg. O blog significa que o testemunho individual, a percepção e a interpretação de um sujeito, ou seja, o saber “subjetivo”, são cada vez mais reco-

nhecidos pelo grande público dos Internautas. “Reconhecidos” no sentido de ocupar um lugar mais “legítimo” que as informações dos suportes de papel, em todo caso legitimados pelo número de visitantes nos sites, um local de testemunho mais verdadeiro, mais autêntico, mais livre.

Os blogs aparecem, então, como uma tentativa de reapropriação e de legitimação da informação pela imprensa cidadã. Uma imprensa por e para os cidadãos, mais livre, mais autêntica e também mais rápida, que coabita com os sites de informação mais instituídos de todos os grandes periódicos e revistas.

Assim, todas as formas de saber encontram um lugar, um *site* na rede. As formas de saber não-reconhecido situam-se lado a lado das formas de saber legítimo. Saberes esotéricos, religiosos, todo o leque de posições políticas..., cada um, grupo ou indivíduo, pode criar seu site e encontrar o seu lugar. A consequência dessa coabitação de diferentes formas de saber e de opiniões, lado a lado sem discernimento, provoca sem dúvida uma mudança, uma alteração na percepção e na estratificação coletiva do saber. Depois do sentimento de vertigem, logo começa a se esboçar uma forma de desconfiança e/ou de consciência “relativista”, se não é esta uma primeira forma de inteligência coletiva.

Outro exemplo, o da enciclopédia online Wikipédia, permite levar ainda mais longe a ideia de uma consciência coletiva emergente, e talvez de uma construção coletiva que bem poderia ser um primeiro indicador de uma inteligência coletiva em criação. Pois o exemplo da Wikipédia permite ilustrar este fenômeno da “produção coletiva de conteúdo” tão particular às novas tecnologias e, sem dúvida, o primeiro e principal rompimento da cultura “digital” com a cultura “literária” ou legítima.

De acordo com seus criadores, a enciclopédia online é ainda “a herdeira de uma longa tradição de obras enciclopédicas realizadas da Idade-Média ao início dos Tempos Modernos, e em seguida da Enciclopédia de d’Alembert e Diderot”¹². Os princípios são simples de enunciar, mas muito mais delicados de se aplicar. Cada um pode criar ou adicionar seu saber nos artigos da Wikipédia. Todos os leitores podem, então, ser também redatores. O sistema funciona como um processo que harmoniza em longo prazo o conteúdo e o saber, a fim de produzir um consenso aceitável entre todos os redatores. Um “*work in progress*”, um exercício inacabado e infinito¹³.

No entanto, a Wikipédia aparece como uma das ferramentas mais conhecidas, mais utilizadas, mas também mais controversas da Internet. O principal argumento contrário contesta a fiabilidade e a validade de uma parte do conteúdo dos artigos produzidos pela Wikipédia, se comparado com as fontes tradicionais de saber e autores especialistas¹⁴.

Logo, o wiki representa um novo modelo de redação e de publicação, repartida e em constante evolução. É um novo modelo da função de autor que podemos qualificar de “por montagem”: modelo antigo que encontra aqui uma nova expressão, como a antologia, ou fragmentos reunidos, e que guarda assim uma forma clássica derivada da cultura literária¹⁵. Assim, a estrutura do artigo ou do próprio wiki é uma “plataforma sempre modificável e integralmente arquivada” constituída coletivamente, o que permite estabelecer uma certa forma de objetividade, “montando” pontos de vista contraditórios.

Para os fundadores e organizadores da Wikipédia, trata-se de uma “vasta publicação coletiva [...] essencialmente textual, relativamente anônima, e organizada em temas ou sujeitos precisos, os “Wikis” ou artigos temáticos, e que apresenta um engajamento ideológico a favor da “sabedoria das multidões”.

Uma maneira plural de apreender a realidade, que introduz a dimensão “antológica” e “polifônica” da identidade digital online: um sujeito coletivo e plural, redator de uma enciclopédia, mas ao qual falta ainda “reconhecimento” legítimo perante o todo de usuários. A metáfora da “sabedoria das multidões” continua sendo uma imagem-chave para compreender o esboço dos valores que são experimentados e praticados sobre a Tela, herdeira ao mesmo tempo de uma certa ideia de liberdade (*free, free style*) e da perspectiva dos pequenos e grandes coletivos, redes, (*net, network*).

O saber-ler digital

Um segundo rompimento entre a cultura literária clássica e a cultura digital pode ser enfatizado. Trata-se da emergência das competências e valores contidos no ambiente digital que confirmaria a existência da cultura digital como espaço autônomo da cultura legítima.

Uma mudança em termos de natureza, mais que uma “soma” dos usos aparece na leitura e nas práticas de leitores da Internet. Um saber-ler diferente, um saber-ler digital emerge da cibercultura. Mas, em quê ler online seria diferente?

Os Internautas dizem ser o acesso rápido a passagens escolhidas, justamente “surf” na net, de referência em referência. Contudo, essas passagens não são verdadeiramente “escolhidas” pelo Internauta, e sim somente indicadas pelo movimento da onda, o fluxo das conexões e das trocas. Os argumentos contrários à hiper-leitura destacam uma leitura descontínua, fragmentária, ligada à necessidade de citar; uma leitura descontextualizada, embora comparativa.

A noção de “hiper-leitura” foi inspirada por Bill Gates que compara a página impressa e a página que aparece na tela do computador¹⁶, para descrevê-la e deduzir as vantagens de ler online: “é atualizado”, as informações são mais “atualizadas” e podemos “navegar”, podemos seguir os links, graças à estrutura hiper-conectada da rede. Imediatamente a página-tela cintila de múltiplos signos, logos, símbolos, que se movem em todos os sentidos. A “página da web” tem mais do painel de bordo dos carros de corrida e das naves espaciais.

Se as primeiras metáforas utilizadas para descrever as tecnologias da Internet foram retiradas da leitura literária de Gutenberg: as “páginas da web”, os “editores de texto”, os “browsers”, literalmente os “folhadores”, essas imagens desaparecem em seguida no francês, onde o termo “navegadores” compreende melhor a nova sensibilidade necessária às operações “surf”, “navegar” ou “clique” de um universo a outro. O universo metafórico dos Internautas continua a alimentar as metáforas, indicando a viagem e a espacialidade líquida.

Um quadro de comparação fenomenológica dos dois tipos de leitura permite opor as qualidades necessárias:

Assim, é possível qualificar de “hiper-leitura” este novo saber-ler, como condição necessária à aprendizagem do ambiente digital, não tanto em ruptura ou descontinuidade, mais sim em herança complexa do saber literário, associado às NTIC. O termo “hiper-leitura” faz eco às noções intuitivas utilizadas para descrever o contexto cultural e social, e às noções mais construídas de “pós-modernidade” que, segundo Michel Maffesoli, permite religar os ressurgimentos do arcaico e os progressos exponenciais das tecnologias¹⁷, ou uma “hipermodernidade” que segundo Marc Augé vem ultrapassar as características da modernidade, nos excessos que nos surpreendem¹⁸. O termo faz eco também ao contexto político francês, onde um “hiper presidente”, seguido de um “hiper parlamento” seriam necessários para enfrentar as crises e tempestades incompreensíveis dos Tempos Pós-Modernos.

As novas competências culturais

Dentre as qualidades necessárias ao ambiente digital, a atividade de uma “hiper-leitura” somada de um “saber-ser” plural nos permite apreender o conjunto de competências ao mesmo tempo cognitivas e sociais acarretadas pela cultura digital.

Essas competências culturais extremamente afiadas, especializadas e emaranhadas tenderiam, de fato, a designar a cibercultura com o termo “hipercultura”. Além disso, a definição da cultura digital, tal qual construída e resumida pela experiência dos Internautas, reúne as seguintes características¹⁹.

Um conjunto de tecnologias conjugadas produz um conjunto de práticas, ameaçando ou contestando a viabilidade e/ou a legitimidade das normas socioculturais e dos quadros jurídicos

A página impressa é fixa, ocorre linearmente.	A página digital é virtual e dinâmica, repleta de símbolos, de imagens, de palavras-chave, de endereços, de hiperconexão.
Ela é associada a uma obra, um autor.	Ela é facilmente apropriada por um leitor. (que pode modificá-la, reproduzi-la em um outro contexto, outro formato).
A página impressa tem o seu significado junto a ordem linear. A temporalidade da leitura é linear.	A página digital instaura uma leitura aberta. Ela é espacial, ela privilegia o acesso. Ela permite a personalização. Dependendo do navegador ela aparece de forma diferente.

relacionados. Modos de comunicação e de troca de informações remodelam o saber em novos formatos, métodos para adquiri-lo e transmiti-lo. Novas competências do “saber-ler”, “saber-ser”, e “saber-fazer”, densas e complexas são descobertas.

Assim, para resumir os rompimentos e as similaridades entre o ambiente digital e o ambiente impresso ou letrado, podemos considerar as transformações das competências humanas e das formas de inteligência sob diferentes planos.

As competências cognitivas nos adaptam ao mosaico da função de autor, do livro, da página e mesmo da identidade, pois a identidade digital online toma uma dimensão antológica e polifônica. Ainda é possível constatar por locais o fim da distinção entre autor e leitor.

As novas competências sociais têm implicações massivas e consequências pesadas sobre a profunda mutação de certas profissões relacionadas: escrita, imprensa, edição, comércio de livro²⁰. As competências econômicas vêm superdeterminar as diferenças sócio-econômicas entre aqueles que têm acesso às NTIC e os outros, entre os países equipados e os outros. As novas competências jurídicas lamentam a diferença entre o desenvolvimento acelerado das tecnologias e o quadro jurídico que as regulamenta e as restringe.

A cultura digital encontra várias dificuldades em sua iniciativa de regulamentação jurídica. Enquanto a tecnologia permite copiar, converter, transferir facilmente, as jurisdições nacionais tentam controlar e regulamentar esta liberdade. De todo modo, assim como a identidade digital aparece como polifônica e intangível, o voto eletrônico parece apresentar alguns problemas de segurança.

Novos valores

Todas essas novas competências associadas criaram uma outra cultura, onde os modos do ser e do estar-junto são sensivelmente diferentes. Para Michel Maffesoli, este espaço virtual liberado permite criar, citando Hakim Bey, uma verdadeira “zona de autonomia temporária” para os Internautas, onde “a consciência se expande”²¹.

Com a descoberta do Novo Mundo e o grande papel que ele assumiu na mitologia moderna dos pioneiros, a “tela pós-moderna suscita pesquisas frenéticas, pesquisas da alma gêmea, pesquisas de ideias subversivas”²². Voltando à metáfora utilizada por Walter Benjamin ao descrever suas

experiências sob psicotrópicos em “O haxixe em Marseille”, Michel Maffesoli tenta abordar e descrever essas dimensões de um novo ser no “espaço ilimitado e no extrapolar de si que produz o amor. A Tela, ao mesmo tempo em que dá asas, permite planar”²³, vagar em sua própria nave, à sua própria busca.

Da mesma forma, os efeitos sobre a personalidade dos Internautas são analisados em termos “de identidade plural”, assim como a *persona* da Grécia antiga. Logo, em *Second Life*, cada um dispõe de diversos avatares, avança “mascarado”, funciona em segredo, aninhando seus desejos inadmissíveis nas “obras acolhedoras de diversos pseudônimos”²⁴. O termo avatar, tomado da mitologia hindu, tende a exprimir a mesma ideia de uma renovação do ser que se muda por metamorfose, e muda sua imagem a cada vez, participando dos esboços mutantes dos coletivos.

Para Michel Maffesoli, estes jogos de personagens lembram “a importância de existir pelo olhar do outro. [...] O outro decide quem sou eu.” e destaca a nova forma do mito de um narcisismo pós-moderno: um “narcisismo de grupo”²⁵. Pois de fato, os pequenos grupos de usuários se compõem de imagens, se nomeiam com pseudônimos, e o conjunto dessa troca de transações (imagem de si e nome de si) mostra um primeiro reflexo do conjunto que eles formam por seus próprios olhos.

É o próprio princípio do *Facebook*, definido como uma “plataforma relacional” que tem como objetivo criar laço social através de imagens de rostos “face”, e finalmente através de toda imagem representando a si, por seus próprios olhos, a seu grupo de pertencimento. De fato, cada Internauta dispõe de um “mural” onde ele pode colocar suas fotos, seus textos, suas atividades; e de uma caixa de mensagens, esta também visível para todos. Muitos escolhem uma foto clássica de si mesmo, retrato ou corpo inteiro, mas vários são aqueles que se representam por uma outra imagem – uma imagem “outra” – símbolo, foto de celebridade, de paisagem, de animais, ... A lista torna-se infinita, quanto mais os utilizadores mudam regularmente seu “perfil”. Esboço da imagem de um grande Eu, formado pela união de múltiplos pequenos eus, para utilizar uma noção budista aqui apropriada à descrição da estrutura das redes pós-modernas.

Uma das principais atividades do *Facebook* consiste em “fazer amigos”, novos, encontrados em diferentes atividades coletivas, ou antigos,

reencontrados graças à imensidade da rede *Facebook*²⁶. Cada um dispõe, então, de um “trombinoscópio” de seus amigos, ou seja, a lista e as imagens de todos os seus amigos, tal como eles escolheram mostrar-se. Construído sobre a palavra do vocabulário coloquial em francês, *la tronche*, significando ao mesmo tempo o rosto e a ideia de engraçado, o “trombinoscópio” se mostra como um movimento incessante de interações de imagem de si que se respondem, em um vasto diálogo polifônico de símbolos, criptados de imagens “outras”, de ideal do eu que se refletem ao infinito.

Existe uma espécie de efervescência relacional na densidade e no desfile permanente das imagens e das mensagens, esses pedaços de vida que se cruzam e se entrelaçam significativamente dando lugar às “tipificações” de usos. De fato, tudo acontece como se as pequenas redes tendessem a dar-se uma imagem delas mesmas, para elas mesmas, expressas em seus próprios códigos simbólicos. Este fluxo de imagens aparece efetivamente como um “narcisismo de grupo”, como se as pequenas comunidades conseguissem assim espelhar-se nas telas, dar-se um primeiro esboço dos coletivos assim representados.

Esta primeira imagem deles mesmos, recém formada, recém representada, como para a pequena criança “no estado do espelho” e prestes a dizer “eu”, guardadas as proporções, não lhes permite ainda acessar o estado de “sujeito”, aqui coletivo, mas já está sobre a pista de uma imagem, e então de uma consciência deles mesmos enquanto grupos, comunidades e redes.

Em comparação, hoje em dia as imagens que emanam das mídias tidas como mais clássicas ou já obsoletas parecem claramente menos livres, ou menos sustentadas por uma construção de tipo coletivo. De fato, os grupos não podem nem ao menos ser os criadores de sua própria imagem (uma “autoimagem”), mas seguem dependentes de imagens construídas fora deles mesmos (hétero-imagens?).

Assim, na saga do seriado americano *Desperate Housewives*, as quatro heroínas tendem a passar a imagem de um grupo de amigas quinquagenárias americanas, de modo de vida tranquilo e de classe média, *the middle-class way of life* hoje internacional. Jardim, piscina e churrasco do pequeno quarteirão residencial sem histórias aparentes, o *back-yard*, que revela uma imagem da mulher ocidental, moderna e livre mas, finalmente, sozinha e envelhecendo a cultivar seu pequeno jardim.

Ou ainda na França, a saga do apresentador do Jornal Televisivo do horário nobre, das 20h, com a aparição em 2008 de Harry Rozelmack, homem negro francês, um dos raros do PAF, Paisagem Audiovisual Francesa. Uma linha midiática que revela que a opinião pública francesa ainda está longe de sonhar com a linha política representada por Barack Obama.

Novas regras do jogo social

Michel Maffesoli lembra a criação de uma *Net economy* tão desenfreada que seus territórios são virgens: expressões de opiniões e de emoções nos blogs, solidariedade, generosidade, ajudas diversas, dimensão enciclopédica satisfazendo *libido sciendi* (o prazer de saber), as Igrejas, os sectos, os movimentos filosóficos, o “comércio amoroso”. “Não seria a Internet a comunhão dos santos pós-modernos?”²⁷.

Para Milad Doueihi também se trata de uma nova civilidade, em um novo ecossistema, que desenvolve sua própria ideia do “progresso” ou do desenvolvimento. Este novo tipo de laço social privilegia o uso, e o local acima de tudo. A presença é preferida à análise, como os blogs são preferidos à imprensa instituída. A localização é preferida à substância, a visibilidade à pertinência.

Essas novas normas são instituídas na experimentação da Net, elas têm hoje “sua própria álgebra”²⁸. As normas de legitimidade são orientadas pela regra do “infinitamente ou estatisticamente grande”²⁹. Assim a ordem de chegada das respostas, quando de uma pesquisa no Google, classifica os sites apresentados em função do seu número de consultas. Um site será tão mais legítimo quanto as visitas que recebe.

A função do autor literário nos mostrou também uma evolução do estatuto do sujeito, ligado à figura do autor coletivo como na Wikipédia, de sua história, de suas relações com a cultura impressa, como suporte material ou como produção imaginária e simbólica³⁰. Ou seja, a noção de autor coletivo nos leva à ideia de um “sujeito coletivo” portador de uma inteligência coletiva, até mesmo de uma utópica “sabedoria das multidões”, tal como ela é anunciada na Wikipédia, uma “hiper-enciclopédia” para um ciberespaço.

Problema de “propriedades”

Na espera de manifestar estritamente as propriedades da inteligência coletiva, que poderia se espalhar, por exemplo, em termos de reivindi-

cações de “propriedade coletiva” dos territórios virtuais, os coletivos da Net já apresentam problemas de definição da propriedade para o resto das sociedades modernas. Assim, por exemplo, no domínio das universidades: convém hoje levar em conta as publicações online no recrutamento e promoção de carreiras, mas como verificar e associar um texto a um autor depois da existência do movimento *Open Access*?

Open Access Initiative é um movimento que se desenvolveu a partir de 1990 na comunidade científica e que coloca em servidores de livre acesso as publicações científicas, movimento dito de “Livre acesso” ou ainda “Arquivos abertos”. O *copyright* em sua forma antiga parece tornar-se caduco³¹. A mudança de natureza alcançada nas formas da leitura tem consequências sobre os profissionais relacionados: escritura, imprensa, edição, comércio do livro³².

Esforços são feitos para instaurar uma “DRM”, ou uma “GDD”, Gestão dos Direitos Digitais, ou seja, permitir identificar a propriedade intelectual pela ISBN e fixar um quadro de uso aceitável, e depois fazer respeitar as regras de restrição ou de exploração da obra³³. Mas a gestão de direitos do livro impresso era ligada à natureza e à forma de seu objeto, o livro, difícil e custoso de reproduzir. Enquanto a facilidade da conversão dos objetos na era digital complica os direitos e as responsabilidades. É o que manifesta o esforço jurídico na França para adotar uma lei que proíbe o *download* gratuito, a lei Adopi (agosto de 2009, ainda em discussão no Parlamento, depois votada em 2010).

O livro digital representa uma ameaça para o modelo tradicional do livro de papel, para a organização do comércio do livro, os editores e as livrarias. Se os editores parecem decididos a explorar o livro eletrônico, as livrarias vêem uma “desmaterialização” do livro e das profissões que lhe dão vida. Contudo, trata-se de “virtualizar” o livro, mais do que desmaterializá-lo. Isso corresponde a uma nova demanda, um novo mercado com uma competência digital emergente, que produtores e distribuidores devem integrar. Como na indústria do entretenimento, deve-se pensar em novos modelos de empresa e de distribuição.

Assim, Steve Jobs, PDG da Apple, preconiza a liberação do mercado da música dos DRM (GDD). O que levaria as quatro maiores casas de discos a deixar a Apple distribuir sua música, enquanto durante esse tempo nenhum direito

protege a reprodução dos CD³⁴. Pois o que acontece realmente é que a música distribuída em CD é “baixada” em quantidade na Internet e tocada em qualquer computador ou leitor. Contudo, 62% dos cargos da indústria do disco estimam que abandonar o DRM e distribuir os arquivos musicais em MP3 estimulariam o mercado da música em geral³⁵.

Grupos latentes e inteligentes

Todas essas novas qualidades nos conduzem a questionar as propriedades da inteligência coletiva, via inteligência de um indivíduo. De fato, a inteligência individual é apreensível pela noção de QI, Quociente Intelectual que mede especificamente as capacidades de análise e de síntese de um indivíduo.

Entretanto, essa medida revela somente uma pequena parte das formas da inteligência, aquelas ligadas à razão, e deixa de lado o que os antigos chamavam “a inteligência do coração”. A inteligência do “coração” conteria ao mesmo tempo um QE Quotidiano Emocional, pois é preciso contar também com os sentimentos e as paixões para exercer sua inteligência, assim como com um QR ou QS, Quotidiano Relacional ou Social.

Trata-se principalmente do que chamaríamos hoje de “inteligência social”, ou seja, a capacidade de criar e consolidar ou manter os laços sociais, a capacidade de deter um “capital social”, uma rede de laços sociais, mensurável em número e quantificável em termos de qualidades de laços constituídos. Essa inteligência social vem potencializar as capacidades da inteligência individual mensurada em termos de QI e de QE.

Além disso, a inteligência do espírito não diz respeito somente às capacidades da razão, mas deve também dar conta das capacidades de imaginação, há muito excluídas, mas que também estão em medida de interagir positiva ou negativamente sobre as capacidades cognitivas e sociais³⁶.

A medida das dimensões e variáveis da inteligência individual estando assim esboçada é possível entrever a complexidade das formas de inteligência coletiva que resultaria da interação inteligente de indivíduos inteligentes. Pois, de fato, “A inteligência coletiva designa as capacidades cognitivas de uma comunidade resultante das interações múltiplas entre seus membros”³⁷.

Devemos distinguir diferentes planos de ação possíveis onde os membros dos grupos podem interagir. Um grupo pode sentir em comum, ex-

perimentar emoções coletivas ou até paixões coletivas. Entretanto, uma condição necessária, mas não suficiente desta “sensibilidade coletiva” reside anteriormente, na capacidade de dividir representações e até valores comuns. A sociologia tradicional utiliza o termo “consciência coletiva” em emergência. O fenômeno de grupo interessava particularmente a Durkheim, que o delimita como “o conjunto dos sentimentos e das crenças comuns à média dos membros” de um grupo ou de uma sociedade.

Um grupo pode, então, sobre esta primeira fundação da ordem do sentir junto, agir ou fazer junto. Tudo acontece como uma primeira condição a respeito da ordem da cultura comum, como um fundo comum indispensável, um “húmus” dividido, sobre o qual vem se enraizar o refletir e o agir junto. Um fundo cultural comum permite a emergência da consciência coletiva que permite, por sua vez, a emergência da inteligência coletiva, que subentende a ação coletiva.

Todas essas condições parecem indispensáveis ao fato de o agir coletivo ser “superior” ao agir individual. Ainda resta a precisar em que os grupos são “melhores” que os indivíduos, “melhores” do ponto de vista da produtividade das tarefas propostas, ou mais solidários na resolução das tarefas, ou ainda mais felizes no agir junto?

A psicologia social tem justamente trabalhado longamente sobre essas questões do trabalho coletivo e de suas propriedades. Desde os anos 50 a sociologia do trabalho americana, com Elton Mayo, observa um coletivo de trabalho em uma fábrica para dali deduzir todas as variáveis que contribuem para uma melhor produtividade. Ele destaca o quanto as boas relações sociais compartilhadas entre os operários da fábrica permitem melhorar a cooperação entre eles e, logo, a produtividade.

Assim, um grupo, com a condição de ser unido em equipe, é mais produtivo no nível das ideias, do fazer, que um indivíduo isolado. “Agentes de comportamento muito simples podem, assim, realizar tarefas aparentemente muito complexas graças a um mecanismo fundamental chamado sinergia”, ou seja, a distribuição coerente de energias individuais em um fim comum³⁸.

O “trabalho em equipe” resume bem este conhecimento da qualidade das tarefas realizadas pelos coletivos inteligentes. Então é mais ou menos fácil de delimitar, em um primeiro momento,

a noção de “grupo inteligente”. “Os grupos humanos conseguem formar coletivos inteligentes: sujeitos cognitivos abertos, capazes de iniciativas, de imaginação e de reações rápidas, garantindo seu sucesso no ambiente competitivo em que vivemos”³⁹.

Ou ainda, o grupo inteligente é um grupo capaz de *trabalho cooperativo*, ou seja, uma cooperação entre várias pessoas que interagem com um objetivo comum, mas que dividem as tarefas. Ou ainda para Wikipédia: “o *trabalho colaborativo* se faz em colaboração do início ao fim, sem divisão fixa de tarefas”.

O trabalho colaborativo designa hoje mais especificamente “um novo modo de trabalho (eventualmente integrado em um modelo econômico de produção) onde se reúnem diversas pessoas (que eventualmente não se conhecem, ou que podem nunca se encontrar fisicamente) por meio das tecnologias da informação e da comunicação (e principalmente pela Internet e “ferramentas colaborativas” ou “plataformas colaborativas”) em vista de maximizar a criatividade e a eficiência de um grupo associado a projetos de envergadura (como uma enciclopédia livre e multilíngue no caso da Wikipédia), com o qual ela não [é mais fundada sobre a organização hierárquica tradicional”⁴⁰. A definição dada pela Wikipédia destaca bem a divisão de tarefas segundo as competências, mas animada por um laço racional denso. A divisão do trabalho permitida pelas NTIC permite ainda uma divisão espacial do trabalho em equipe, em tempo quase real, ao invés de ser variada.

A inteligência coletiva diz respeito, assim, a grupos organizados e unidos em equipe, cujos exemplos mais evidentes desenvolvidos antes da Net se relacionam com o domínio do esporte, onde as equipes “jogam” juntas, e onde os melhores jogadores são aqueles que “jogam melhor junto”. Sem esquecer-se do domínio político ou mesmo do administrativo (de uma grande ou pequena organização ou sociedade), onde a melhor equipe é o grupo que “melhor gerencia junto”. Ou enfim, o domínio da criatividade e da imaginação coletiva, longamente explorado pela psicologia social e a corrente da “dinâmica dos grupos restritos”, onde o grupo mais dinâmico é aquele que “melhor cria junto”. No imaginário ocidental, a noção de *dream team* ou equipe dos sonhos confirma bem esse conhecimento ainda intuitivo, da existência fantasmática de uma “melhor” equipe entre todas!

Permanece, de toda forma, um problema de “representação” ou de “reconhecimento” do grupo por ele mesmo, condição necessária para a emergência de uma consciência coletiva comum, sobre a base de uma cultura comum, como fundamento compartilhado das representações. Os membros do grupo possuem consciência própria do grupo que eles formam juntos? Bem antes de ter consciência do ambiente no qual eles estão imersos e da tarefa comum que eles poderiam realizar juntos?

Para Mary Douglas, a solidariedade e a co-operação só são possíveis na medida em que os indivíduos compartilham as mesmas categorias de pensamento⁴¹. Se já para Emile Durkheim um grupo pode produzir uma “consciência coletiva”, para Ludwig Fleck, que procura precisar essas noções, um “coletivo de pensamento”, *thought collective*, pode produzir um “estilo de pensamento” que lhe é próprio.

Fleck destaca então que o “coletivo de pensamento” governa as percepções, produz o saber, é a própria condição de toda cognição: determina as questões supostas e as respostas verdadeiras ou falsas. Contudo, segue invisível aos olhos dos membros do coletivo.

No começo, uma coleção de indivíduos pode se transformar em “grupo latente” se ao menos duas condições são reunidas: a associação dos membros lhes garante um lucro individual maior e suscita um sentimento de confiança. “A convenção se forma quando todos os partidos têm interesse”⁴².

Após, em um segundo momento, “O grupo latente sobrevive [...] com a aparição de crenças comuns”, alcançadas e sustentadas graças a uma prática coletiva solidária⁴³. O grupo latente detém uma convenção inicial e uma consciência coletiva em emergência. Em seguida, “ela [a convenção] torna-se legítima se e somente se uma convenção do tipo cognitivo a sustenta”. É então possível descrever o grupo latente como uma comunidade cognitiva, *cognitive community*.

Enfim, “ela [a convenção] se institui quando ela é suportada por um agrupamento social legítimo” e encontra uma analogia com o mundo natural. Uma nova teoria se implanta mais facilmente quanto mais ela detém a faculdade de integrar-se às outras teorias existentes, é a hipótese da psicologia social sobre as representações coletivas, propriedade da “ancoragem” ou da “consonância cognitiva”.

Mas como se fundam as analogias retiradas da Natureza? Como se forma um consenso a seu

respeito? Como os indivíduos entram em acordo sobre a semelhança ou dissimilaridade das imagens? Mary Douglas o explica graças à intervenção do processo cognitivo, que molda os pensamentos individuais, que por sua vez definem as categorias ou classificações de pensamento, que definem o princípio de identidade e identificação.

Se produz em primeiro lugar um “acordo sobre as categorias de base”⁴⁴, pois “as noções lógicas mais elementares dependem das relações sociais”⁴⁵. É “O processo cognitivo [que] funda a instituição na natureza e na razão”⁴⁶.

Pois estar em relação ou em correspondência significa a possibilidade de definir uma relação de similaridade, de identidade ou de analogia, aqui entre a instituição/convenção fundada e o mundo da Natureza. Assim, a aprendizagem cognitiva permite adquirir e aproveitar as diferenças e as semelhanças, ou as diferenças de graus nas qualidades sensoriais, como por exemplo, as cores, o espaço, ou ainda, como Mélanie Klein mostrou para a criança, a percepção das diferentes qualidades no quente/frio, interior/exterior, o eu/não-eu. É “a relação social mais precoce [que] dá as bases de uma polarização do mundo em classes”: como nós/eles, aliados/inimigos, bom/ruim, ...

A cibercultura e os Internautas mostraram sua capacidade de aproveitar as novas tecnologias para criar, a língua, o território comum, os ancestrais comuns, a genealogia, a história, a lenda e mesmo a mitologia comum, e enfim os ritos, usos e costumes que disso resultam.

A convenção, uma vez fundada e encontrando sua justificativa teórica em harmonia com as teorias naturalistas e com as outras teorias já existentes, se institucionaliza, torna-se uma instituição.

A instituição, uma vez fundada, desenvolve assim as condições de seu manutenção. Por um trabalho de (re)interpretação da memória coletiva, de fazer história de sua genealogia e fundação. Pois “a história tem objetivos práticos imediatos”, os novos critérios “iluminam ou obscurecem” os elementos da história coletiva. É assim que “As instituições criam zonas de sombra”⁴⁷.

A nova instituição modifica “a memória pública” e “o sistema de estocagem da ordem

social”, por um trabalho de (re)classificação: privado/público, *insiders/outsideers*. Enfim, por um trabalho de exclusão dos indivíduos reclassificados como *outsiders* ou “marginais”.

Em resumo, três grandes etapas presidem a criação de uma instituição a partir de um grupo latente. A criação: uma convenção torna-se uma instituição quando ela adquire princípios de legitimação, sua legitimidade é fundada na natureza e na razão. A estabilização: a nova instituição reordena a memória coletiva fornecendo-lhe novas categorias de pensamento (consciência de si, identidade). Enfim, a consolidação intervém quando os novos princípios adquirem um *status* “sacralizado”, com a “sacralização dos princípios” em princípios “naturais” de justiça⁴⁸.

Considerações finais

Identities fragmentadas, mas uma nova “presença” em um novo mundo? Como demonstrou Mary Douglas, tudo começa por um “acordo sobre as categorias cognitivas de base”, que permite a um grupo latente tornar-se comunidade cognitiva virtual, é a própria descrição da aprendizagem da Internet e de seus novos saberes, 30 anos atrás para os Internautas.

A partir deste primeiro projeto de convenção, é possível declinar as regras definidas pela etnologia, depois pela antropologia, para definir as etapas da emergência dos grupos virtuais até sua instituição em comunidades constituídas. A cibercultura representa efetivamente esta *cultura comum* em desenvolvimento, que funciona como um fundo comum indispensável, um “húmus” compartilhado sobre o qual vem enraizar-se o refletir e o agir junto, a possibilidade de *coletivos inteligentes*.

A cibercultura e os Internautas mostraram sua capacidade de aproveitar as novas tecnologias para criar, a língua, o território comum, os ancestrais comuns, a genealogia, a história, a lenda e mesmo a mitologia comum, e enfim os ritos, usos e costumes que disso resultam. Os critérios de pertença dos indivíduos já estão definidos e mesmo graduados em usuários simples e usuários-experts. Uma identidade coletiva de grupo, um estilo de pensamento em desenvolvimento.

De fato, destacamos longamente as consequências sobre o indivíduo e as propriedades cognitivas e novas competência de que disto resultam em termos de identidades plurais. Essas identidades fragmentadas e múltiplas também têm consequências sobre os grupos, induzindo

ao mesmo tempo uma nova sensibilidade coletiva, uma nova “socialidade”, novos modos de organização, um novo saber.

Já os coletivos de Internautas são suscetíveis à criação e a fazer junto, testemunhas da “produção coletiva de conteúdo” tão estranha à cultura individualista. As novas competências do “saber-ler”, “saber-ser” e “saber-fazer” permitiram a emergência de coletivos inteligentes. Esses últimos adotaram formas de *trabalho cooperativo* ou ainda de *trabalho colaborativo*, criaram suas próprias ferramentas para esse uso, as *plataformas colaborativas*.

A cibercultura não é apenas assombrada pelo “melhor trabalhar”, melhor gerenciar, melhor saber, como a cultura literária legítima, mas ela também soube desenvolver suas próprias ferramentas do *Entretenimento* ou da *Diversão*. Os coletivos inteligentes tentam também “melhor jogar juntos”. De fato, os jogos online com multi jogadores, como *WoW*, ou *World of Warcraft*, permitem marcar encontros para aliar-se em pequenas equipes de jogadores para juntos combater monstros horríveis.

Será que este primeiro “acordo sobre as categorias cognitivas de base”, gerador de um mundo e de sua cultura, permite aos Internautas acessar a uma forma de consciência de si enquanto coletivo, enquanto sujeito coletivo? Pois a qualidade de “reconhecer que somos um mesmo grupo” não é necessariamente evidente neste fluxo movente e caleidoscópio de imagens e de referências/recantos. Ainda é preciso dispor de todo um conjunto de imagens, uma imagem de si, uma imagem coletiva para si e para o outro, imagens “outras” ... Parece, contudo, que se o esboço de imagens coletivas ainda é obscuro – para um observador exterior – ele ainda é mais preciso, mais autêntico e mais livre que as imagens de grupos ou de “minorias” apresentadas pela mídia clássica ou já tradicional, como a TV e suas atribuições identitárias modernas...

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. *Pour une anthropologie des mondes contemporains*. Paris: Flammarion, 1999.
- BRETON, Philippe. *L'utopie de la communication. Le mythe du "village planétaire"*. Paris: La Découverte, 1997.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dictionnaire des symboles*. Paris: Robert Laffont; Jupiter, 1982.
- DOUEIHI, Milad. *La grande conversion numérique*. Paris: Seuil, 2008.
- DOUGLAS, Mary. *Ainsi pensent les institutions*. Paris: USHER Ed., 1989.

DURAND, Gilbert. *Introduction à la Mythodologie, Mythes et Sociétés*. Paris: Albin Michel, 1996.

_____. *Les structures anthropologiques de l'imaginaire: introduction à l'archétypologie générale*. Paris: Bordas, 1969.

ELLUL, Jacques; Porquet, Jean-Luc. *Le bluff technologique*. Paris: Poche, 2004.

GATES Bill; MYHRVOLD, Nathan; RINEARSON Peter. *Les routes du futur*. Paris: Laffont, 1999.

_____. *The road ahead*. Estados Unidos: Viking Penguin, 1995.

HERVIEU-LEGER Danièle; DIANTEILL Erwan; SAINT-MARTIN, Isabelle Lautman. *La modernité rituelle: Rites politiques et religieux des sociétés modernes*. Paris: L'Harmattan, 2004.

LÉVY, Pierre. *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte; Poche, 1997.

MAFFESOLI, Michel. *Iconologies. Nos idol@tries post-modernes*. Paris: Albin Michel, 2008.

_____. *Le temps des tribus: le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes*. Paris: La table ronde, 2000.

_____. *Le réenchantement du monde. Une éthique pour notre temps*. Paris: La Table Ronde, 2007.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Les Argonautes du Pacifique occidental*. Paris: Poche collection Tel, 1989.

MEZRICH, Ben. *La revanche d'un solitaire. La véritable histoire du fondateur de Facebook*. Paris: Max Milo Ed., 2010.

WIENER, Norbert. *Cybernétique et société*. Paris: Deux-Rives, 1952.

NOTAS

- ¹ CEAQ, Centre d'études sur l'Actuel et le Quotidien, le GRETECH, avec André Lemos, Federico Casalegno, Stéphane Hugon, et leurs publications sur la question dans *Sociétés* n° 45, 1994, "Socialité contemporaine", Dunod, Paris, André Lemos, "Les communautés virtuelles", Federico Casalegno, "Télévision interactive et société"; *Sociétés* n° 51, 1996, "Technosocialités", Dunod, Paris, André Lemos, "La cyber-socialité", Federico Casalegno, "Cyberespace: un nouveau territoire pour interagir dans un temps magique"; *Sociétés* n° 54, 1996, "Paradoxes de la postmodernité", Dunod, Paris, Federico Casalegno, "Le processus d'apprentissage et de socialisation en réseau"; *Sociétés* n° 59, 1996, "Technocommunités", De Boeck Université, Bruxelles, Pierre Lévy "L'universel sans totalité: essence de la cyberculture", Juremir Machado da Silva "Les médias et le fantasme d'un nouvel irrationalisme", F. Caslegno, A. Kavanaugh "Autour des communautés et des réseaux des télécommunications", A. Lemos "La réalité virtuelle: virtualisation et actualisation dans le réel"; *Sociétés* n° 67, 2000/1, "Socialité contemporaine", De Boeck Université, Bruxelles, présentation du GRETECH, Groupe de Recherche et d'études sur la Technologie et le Quotidien, avec Federico Casalegno, André Lemos, Juremir Machado da Silva, Stéphane Hugon.
- ² In Michel Maffesoli, *Iconologies. Nos idol@tries post-modernes*, Albin Michel, Paris, 2008.
- ³ Michel Maffesoli, Ibidem.
- ⁴ Bronislaw Malinowski, *Les Argonautes du Pacifique occidental*, Poche, collection Tel, Paris, 1989.
- ⁵ Philippe Breton, *L'utopie de la communication. Le mythe du "village planétaire"*, La Découverte, Paris, (1992), 1997.
- ⁶ Norbert Wiener, *Cybernétique et société*, Deux-Rives, Paris, 1952.
- ⁷ Michel Maffesoli, *Iconologies. Nos idol@tries postmodernes*, Albin Michel, Paris, 2008.

- ⁸ Gilbert Durand, *Introduction à la Mythodologie, Mythes et Sociétés*, Albin Michel, Paris, 1996.
- ⁹ *Dictionnaire des symboles*, Jean Chevalier et Alain Gheerbrant, Robert Laffont/Jupiter, Paris, 1982.
- ¹⁰ *La modernité rituelle. Rites religieux et politiques dans les sociétés modernes*, Danièle Hervieu-Leger, Erwan Dianteill, Isabelle Lautman Saint-Martin, et Collectif, L'Harmattan, Paris, 2004.
- ¹¹ Milad Doueihi, *La grande conversion numérique*, Seuil, Paris, 2008, traduit de l'anglais par Paul Chemla, p. 30.
- ¹² Milad Doueihi, ibidem, p. 67.
- ¹³ Milad Doueihi, ibidem, p. 68.
- ¹⁴ Milad Doueihi, ibidem, p. 69.
- ¹⁵ Milad Doueihi, ibidem, p. 70.
- ¹⁶ Bill Gates, Nathan Myhrvold, et Peter Rinearson, *Les routes du futur*, Laffont, Paris, 1999, *The road ahead*, (1995); ou le site <http://blog.seattlepi.nwsourc.com/microsoft/archives/115076>.
- ¹⁷ Michel Maffesoli, *Le temps des tribus, le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes* (1988), La Table Ronde 2000; *Le réenchantement du monde. Une éthique pour notre temps*, La Table Ronde 2007.
- ¹⁸ Marc Augé, *Pour une anthropologie des mondes contemporains*, Flammarion, 1999.
- ¹⁹ Milad Doueihi, ibidem, p. 37.
- ²⁰ Milad Doueihi, ibidem, p. 50.
- ²¹ Michel Maffesoli, *Iconologies. Nos idol@tries postmodernes*, Albin Michel, Paris, 2008, p. 86.
- ²² Michel Maffesoli, ibidem, p. 82.
- ²³ Michel Maffesoli, ibidem, p. 82.
- ²⁴ Michel Maffesoli, ibidem, p. 210.
- ²⁵ Michel Maffesoli, ibidem.
- ²⁶ Ben Mezrich, *La revanche d'un solitaire. La véritable histoire du fondateur de Facebook*, traduit de l'anglais (USA) par Lucie Delplanque, 2010.
- ²⁷ Michel Maffesoli, Ibidem, p. 84.
- ²⁸ Jacques Ellul, Jean-Luc Porquet, *Le bluff technologique*, Poche, Paris, 2004; Milad Doueihi, Ibidem, p. 30.
- ²⁹ Milad Doueihi, ibidem, p. 47.
- ³⁰ Milad Doueihi, ibidem, p. 33.
- ³¹ Milad Doueihi, ibidem, p. 49.
- ³² Milad Doueihi, ibidem, p. 50.
- ³³ Milad Doueihi, ibidem, p. 51.
- ³⁴ Milad Doueihi, ibidem, p. 54.
- ³⁵ Milad Doueihi, ibidem, p. 55.
- ³⁶ Gilbert Durand, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire: introduction à l'archétypologie générale*, Bordas, Paris, 1969.
- ³⁷ article "intelligence collective" Wikipédia oct 2009.
- ³⁸ Article Wikipédia, Ibidem.
- ³⁹ Pierre Lévy, *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Poche, Paris, 1997.
- ⁴⁰ Article Wikipedia, Ibidem.
- ⁴¹ Mary Douglas, *Ainsi pensent les institutions*, USHER Ed., 1989, p. 7.
- ⁴² Mary Douglas, ibidem, p. 42.
- ⁴³ Mary Douglas, ibidem, p. 35.
- ⁴⁴ Mary Douglas, ibidem, p. 49.
- ⁴⁵ Mary Douglas, ibidem, p. 51.
- ⁴⁶ Mary Douglas, ibidem, p. 49.
- ⁴⁷ Mary Douglas, ibidem, p. 61.
- ⁴⁸ Mary Douglas, ibidem, p. 102.