



Civitas - Revista de Ciências Sociais

ISSN: 1519-6089

civitas@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul
Brasil

Lewgoy, Bernardo

A invenção da (ciber)cultura. Virtualização, aura e práticas etnográficas pós-tradicionais no
ciberespaço

Civitas - Revista de Ciências Sociais, vol. 9, núm. 2, mayo-agosto, 2009, pp. 185-196

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74212716003>

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

redalyc.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

A invenção da (ciber)cultura

Virtualização, aura e práticas etnográficas
pós-tradicionais no ciberespaço

The invention of (cyber)culture

*Virtualization, aura and post-traditional ethnographic practices
in the cyberspace*

Bernardo Lewgoy*

Resumo: O artigo levanta algumas questões sobre a epistemologia e a ontologia do ciberespaço, relacionando-as com a realização de etnografias pós-tradicionais em mundos virtuais. O autor sustenta que o conceito de aura, de Walter Benjamin, é ainda útil para pensar os nexos entre virtualização e velhas tecnologias como um exemplo dos problemas gerais discutidos.

Palavras-chave: Cibercultura; Ciberespaço; Etnografia

Abstract: This paper raises some questions about the epistemology and the ontology of cyberspace, relating it to the realization of post-traditional ethnographies in virtual worlds. Related to this issue the author argues that Walter Benjamin's concept of "aura" is still appropriate to analyse the links between virtualization and old technologies as an example of the general problems discussed in this paper.

Key words: Cyberculture; Cyberspace; Ethnography

A pesquisa sobre o ciberespaço tem um estatuto novo e diferenciado no estudo antropológico de sociedades complexas? O que uma disciplina acostumada a pesquisas face-a-face em grupos de pequena escala pode aprender ou ensinar a respeito do ciberespaço? No âmbito da pesquisa antropológica, quais as condições próprias de realização de etnografias *online* ou melhor, o quanto as etnografias *online* revelam sobre um novo projeto etnográfico pós-tradicional de uma autonomização metodológica diante do

* Doutor em Antropologia Social, professor da Ufrgs, Porto Alegre, Brasil. <blewgoy@portoweb.com.br>.

caráter tradicionalmente inferior ou vicário que é atribuído ao mundo *online* face ao *offline*? A ideia de “cibercultura” é útil para as etnografias mediadas por computador? Sem a pretensão de responder tão ampla gama de questões, o texto a seguir ensaia reflexões cruzadas sobre objetos novos e a rediscussão da utilidade analítica de discussões clássicas, como o da perda da aura, tentando evitar o risco do profetismo e dos juízos antitéticos de valor, ensejados pela dicotomia tecnofobia/tecnofilia, que reedita o antigo debate sobre o valor social dos meios de comunicação.

Virtualização e aura nas novas tecnologias: novos enigmas para a etnografias pós-tradicionais

É de praxe assinalar que o mundo virtual adentrou definitivamente para o nosso cotidiano de profissionais e cidadãos, seja pela introdução dos computadores pessoais ao final dos anos 1980, seja pelo mero uso de e-mails, seja ainda pela popularização da internet e das diversas formas de comunicação mediada por computador a partir dos anos 1990. Os sociólogos que se debruçaram sobre a internet, como Manuel Castells (1999), têm chamado atenção para certas afinidades entre a flexibilização dos padrões de controle social no processo de globalização e para a crescente importância das redes como formas contemporâneas de agenciamento da sociabilidade no mundo contemporâneo, condição emblematicamente expressa nas relações sociais estabelecidas na internet.

A entrada em cena de uma nova tecnologia costuma vir acompanhada de um reposicionamento discursivo, dualista e evolucionista, dos modos de representação e meios de comunicação, tematização que em Antropologia tem sido chamado de Grande Divisão. Assim, a escrita tornou a oralidade “primária”, a fotografia sepultou a função consagradora da pintura de retratos, a imprensa tornou obsoleta a cultura do manuscrito, a digitalização ajudou a criar os termos “vinil” e “bolachão”, os *e-books* parecem anunciar a morte do livro e a sociabilidade virtual ajudou a criar os conceitos de “presencial” e “*offline*”. Creio que a conhecida ideia da perda da aura, de Walter Benjamin (1994), pode ser útil para se refletir acerca do sentido desses reposicionamentos de velhas tecnologias, que ficam como que suspensas no passado ao mesmo tempo que parecem converter-se em objetos de culto. Ao pensar os modernos meios de reprodução técnica em massa da imagem, Benjamin assinalou o declínio de sensibilidade burguesa, que tomava a experiência educativa da frequência ao grande museu como sucedâneo secular da ideia de sagrado, pelo caráter de

transcendência e separação gerados na relação com estes objetos e práticas culturais.

Ao mesmo tempo que a digitalização democratizou a produção musical pela disponibilização de recursos caseiros, os anos 2000 assistiram a um embate crescente entre os fluxos de softwares e arquivos entre redes de troca como o Napster, o Kazaa, o Emule e o Torrent, de um lado, e a lutas pela preservação de direitos autorais por parte dos proprietários intelectuais, gravadoras, editoras e estúdios, de outro. Não é meu propósito analisar essa dimensão emergente de redes de sociabilidade e troca de arquivos na net. Desejo traçar um paralelo entre o novo status atribuído às velhas tecnologias e a percepção de domínios anteriores da antropologia, agora tidos como “mais-reais” em face do surgimento do ciberespaço como novo e polêmico campo de pesquisa etnográfica, reproduzindo com argumentos novos uma espécie de aura formadora de sensibilidade, desde sempre conferida ao trabalho de campo.

Os cultuadores de velhas tecnologias – desnecessário dizer o quanto de reflexividade é preciso para se assumir um gosto e uma sensibilidade minoritários diante do movimento da moda – muniram-se de uma bateria de argumentos em defesa de sua sensibilidade musical, acreditando, por exemplo, que a gravação de músicas em vinil permite a reprodução de possibilidades sonoras inacessíveis às tecnologias digitais. Independente do mérito de suas ponderações, trata-se esse gesto de circunscrever um espaço simbólico muito próximo da ideia de aura, entendida como uma certa relação entre, de um lado circunstâncias especiais de gravação e audição, e, de outro a sacralidade – distância e transcendência – atribuída a um meio ou experiência originárias, por assim dizer deslocado e profanado na remasterização digital. Não é exagerado afirmar que os discursos sobre a impossibilidade de reprodução da qualidade digital das gravações em vinil racionalizam (em sentido freudiano) o caráter irredutível da experiência humana com seus objetos sagrados, mágicos e lúdicos. Neste caso, a “perda de aura” – borramento da fronteira entre original e cópia, banalização comercial e sofisticação técnica – parece ser simultânea à elevação de velhas tecnologias a formas de arte. Não quero com isso caracterizar a noção de aura como elitismo passadista ou reduzi-la a mero instrumento de distinção ou mesmo a um efeito de um romantismo místico e estéril. Em verdade é a insistência romântica dos cultuadores que viabiliza uma compreensão simétrica e não arcaizante de tecnologias tidas como superadas em tudo o que estas tinham de relação e hibridação com os corpos e suas memórias, individuais e coletivas, emocionais e cinestésicas. Assim, não se pode pensar o futuro dessas práticas de culto de tecnologias sem um

dispositivo iniciático, que conforma-se através de laços afetivos estabelecidos com objetos e experiências estéticas, assim como por memórias coletivas que apenas podem ser criadas em experiências ritualizadas, o que repõe de forma bastante pertinente os sentidos atribuídos à noção de aura em Benjamin. Para estabelecermos um contraste com uma exceção elucidativa, enquanto a virtualização informática aurifica antigas tecnologias, a virtualização do patrimônio agora tornado imaterial e atemporal opera numa direção oposta de colonização aurática de itens não materiais da cultura, como receitas familiares, danças tradicionais e expressões étnicas. Fruto da virtualização culturalizante do patrimônio histórico, o patrimônio imaterial, diferente da cibercultura, não desrealiza nem agrega uma nova aura aos antigos bens edificados mas constitui novos sentidos e relações para os bens já tombados. Nesse caso, trata-se menos de uma oposição entre presente imaterial e passado aurificado, mas de uma culturalização atemporalizadora do patrimônio que se opõe à uma suposta arbitrariedade da história do estado-nação. Vista como expressão de processos coloniais e excludentes, o mito da cultura, consagrado no imaterial, funciona como um sucedâneo pós-moderno do folclore, numa lógica que quanto mais aposta na promoção de identidades culturais mais desconfia do tempo e das meta-narrativas historiográficas que o dimensionam. Assim, a ideia de patrimônio imaterial (e o consequente descrédito do paradigma histórico-material) é tornada possível pela crescente legitimidade das operações de virtualização no mundo moderno, que normalizam a polêmica subordinação do concreto a dimensões abstratas, contrapondo-se à narrativa tecnológica que associa aura e materialidade, existente no caso da relação entre velhas e novas tecnologias.

Tudo se passa como se a cada evolução tecnológica a perda de uma aura atribuída a uma tecnologia anterior estivesse ligada a uma etapa superior da virtualização no sentido de Pierre Lévy (1996, 1999), sendo acompanhada de uma desmaterialização crescente do objeto técnico, como se aura e virtualização fossem vetores existenciais opostos.

Nesse sentido o trabalho dos antropólogos em buscar compreender culturas alheias por uma metodologia que envolve co-presença fenomenológica (trabalho de campo) é uma espécie de profissão de fé no poder epistemológico do contato intersubjetivo primário (entendido como aquele que mobiliza o maior número de sentidos e o menor número de mediações na comunicação com o outro, oposto, portanto à comunicação mediada por computador). Diante da massiva evidência do virtual, o trabalho de campo presencial torna-se portador de uma espécie de aura metafórica que evidencia e traduz distâncias existenciais, diferenças e choques culturais e assim como irrepetíveis imersões

iniciáticas, seguidas da aquisição de uma sabedoria para-esotérica que chamei de “prática etnográfica tradicional”. Essa prática etnográfica tradicional não foi originalmente interpelada pelo mundo virtual mas pela anterior discussão sobre a legitimidade do objeto “sociedades complexas” para a Antropologia. Diante de uma experiência tida como prototípica (ou aurática), que questiona a legitimidade de sua disseminação para novos campos, tanto a antropologia de sociedades complexas como as etnografias virtuais podem ser compreendidas como práticas etnográficas pós-tradicionais, a fim de destacar uma intrínseca e polêmica singularidade, nunca estabilizada numa qualificação identitária qualquer.

Assim, sugiro que as etnografias realizadas em ambientes de interação virtual, como MUDS, IRCS, Salas de bate papo, Orkut, Second Life, etc., mais do que outros usos da internet, colocam em questão o estatuto da etnografia, de um modo análogo à incorporação das sociedades complexas como objetos de estudo antropológico. Ao mesmo tempo em que uma aura é agora projetada sobre o trabalho de campo presencial (tornando aliados os velhos adversários que se batiam no debate estudo de sociedades simples x estudo de sociedades complexas) a etnografia virtual suscitou novas questões epistemológicas e ontológicas para a Antropologia.

Etnografias pós-tradicionais no ciberespaço

Da parte de antropólogos formados em época anterior à era da internet, ainda se percebe certo preconceito contra a realização de etnografias virtuais. De seu ponto de vista, a etnografia tem como núcleo sólido a observação participante *offline*, devendo manter-se um certo cânone tradicional ligado à uma incontornável natureza presencial de nossa experiência de campo. Todo um regime de austeridade metodológica parece ser rompido ao se constatar que adultos pretendem realizar pesquisas em “brinquedos”, como se a falta de seriedade inerente a uma certa infância residual insistisse em se prolongar por novos meios. Parte da incompreensão geracional contida nesta imagem um tanto estereotipada da internet pode ser fruto da pouca reflexividade na relação destes pesquisadores com a internet, tida como essencialmente instrumental e rapidamente naturalizada como tecnologia de apoio à comunicação e às pesquisas acadêmicas. Afinal, a inconsistência ontológica do mundo *online* (“menos-real”) o desabilitaria para realizar etnografias que não tivessem uma âncora *offline*.

De outro lado, o crescente interesse das novas gerações de antropólogos pela internet conduz alguns neófitos a observações ingênuas e superficiais,

associadas à presunção de uma ausência relativa de riqueza semântica e heurística no mundo *offline*, seja ele anterior ou contemporâneo à emergência do ciberespaço.

Há, então, certa tendência à ingenuidade etnográfica misturada a um evolucionismo tecno-utópico implícito no desejo de muitos jovens de realizar uma primeira experiência etnográfica diretamente na observação de realidades virtuais. A assimilação da net a um argumento cultural emergentista (presente nas representações do senso comum sobre “cibercultura”, para o qual a net e o virtual representam a última grande mutação antropológica do ser humano) não apenas mostra que o pensamento tecno-utópico é um mau guia para a interpretação etnográfica como induz à percepção de que o formato e os valores planejados para ambientes e horizontes teóricos do virtual correspondem efetivamente ao que o antropólogo encontrará em seu “campo” virtual. Este olhar, mais exótico do que etnográfico, é por vezes vazado numa linguagem pós-moderna em que as identidades do mundo virtual representam um mundo de infinitas possibilidades de expressão e metamorfose dos sujeitos. É também comum constatar-se que um certo desapontamento com o discurso tecno-utópico jogue o observador no pólo tecnofóbico, que passa a adotar um olhar reducionista e funcionalista face à web, vista como expressão fisiológica de relações e estruturas essencialmente constituídas no mundo *offline*. O problema é complexo e deriva de uma certa ilusão de hibridação interpretativa entre o real e o possível, muito própria de discursos tecno-utópicos sobre a cibercultura que acabam transitando livremente entre as fronteiras de discursos midiáticos e interpretações generalizantes e pessimistas sobre a pós-modernidade.

Um olhar antropológico sobre as cibernovidades mostrará em primeiro lugar um ritmo de substituição acelerado de novas formas de interação que parecem posicionar outras no arcaísmo – tornando interna ao mundo virtual a discussão da aura – como mostra a acelerada sucessão entre IRC, MSN, Orkut e Second Life na ordem das modas virtuais. É preciso ter em vista que essas metamorfoses ensejam o pipocar de múltiplas particularidades de acordo com a ferramenta em discussão. Enquanto o Orkut permite um alargamento da chamado espaço público virtual pela multiplicação de comunidades das mais diversas marcações identitárias e idiossincráticas, o Metaverso Second Life expressa a contração narcisista e essencialmente privatizada da esfera pública virtual numa cibernovidade fortemente regulada e administrada por grandes corporações.

A empresa Linden Labs vende ilhas de consumo em que corpos belos de avatares podem desfilarem em carros de luxo e roupas elegantes. A sensação de realidade não é dada apenas pela tridimensionalidade, mas através de

operadores de verossimilhança que permitem fluxos capitalistas entre o *off* e *online*, formados pelo dinheiro (e pelas operações de crédito reais realizadas), e pelo consumo lúdico de corpos humanos transfigurados, regidos por identidades somáticas ideais.

Segundo a dissertação de mestrado de Elias David François (2008), uma manifestação de avatares de funcionários da IBM em frente à sede virtual da empresa no Second Life funcionou como uma inédita forma de ciberativismo, não prevista nas formas hipernormalizadas deste metaverso.

Assim, se no Orkut a construção de relações reais solidifica um tipo de espaço público virtual (ou não), na Second Life é a ideia de um simulacro manejável e experimentável que está em questão – como uma espécie de criação do universo a partir de uma cosmovisão intuída nos videogames. Tudo se passa como se o vetor tecno-utópico de virtualização do real, analisado por Levy (1999) conduzisse a desmaterializações manejáveis do real, num impulso concorrente com as múltiplas expressões setoriais e nostálgicas de perda e recuperação de auras em velhas tecnologias e objetos de coleção.

Essas questões permeiam a antropologia do ciberespaço desde as reflexões fundantes de Arturo Escobar até os trabalhos mais recentes de Beaulieu (2004), Miller e Slater (2000) e Hine (2000). Não se pensa, nesses trabalhos, que a internet seja um meio neutro ou um resultado absoluto para um fim *offline*, nem como um novo modelo tecnocientífico para reger a cultura (caso de algumas leituras mais reducionistas e essencializadoras da ideia de “cibercultura”). A antropologia do ciberespaço não exige figuras teórico-conceituais fixas nem um elogio genérico de seu devir ou inconstância nômade, mas é um tipo de domínio emergente, ambíguo e não-estruturado, um quase-objeto, em busca de conceitos-metáforas e analogias de alto valor heurístico para sua interpretação. A visão processualista de Tim Ingold (2000) pode ser bastante útil para resumir estas ideias. Para Ingold, tanto a evolução humana quanto o conhecimento antropológico (que pode ser do ciberespaço) tratam-se de *ongoing process*, posição antiessencialista por excelência. O que a internet propõe como questão ao debate antropológico, além de seu estatuto ontológico e as condições de possibilidade de um conhecimento sobre e nela praticados, é o velho tema antropológico da inovação cultural.

O estatuto da inovação cultural: o problema teórico em jogo

Para Roy Wagner (1981), a cultura é um perpétuo vai-e-vem entre agenciamentos metafóricos individuais de elementos díspares e apropriações coletivas posteriores desses elementos, tornados normas e convenções

naturalizadas, que apagam as marcas da eclosão semântica original. A atribuição de novos nomes e sentidos através das metamorfoses de associações convencionais expande os limitados repertórios semânticos para dar conta de eventos e situações até então desconhecidos. A metáfora é o procedimento que cria os significados que serão cristalizados como “naturais” por um efeito de redundância e apagamento dos traços da origem, mecanismo necessário, segundo o autor, para o funcionamento rotineiro e ordinário das sociedades, numa constante dialética entre mecanismos individualizantes de criação metafórica e procedimentos socializantes de redução naturalista do novo. No entanto, Wagner também sustenta que essa dialética é rompida ou, no mínimo, desequilibrada pela exceção representada pela sociedade ocidental moderna, cuja relação com a inovação metafórica reconhecida e legítima é confinada ao domínio subalterno da arte, relegando à ciência e à economia – em verdade grandes agências de produção dos símbolos e valores hegemônicos na esfera da autorrepresentação – o papel de pólos de produção de normas legítimas, associação convencionais e representações “naturais”.

A diferença entre “modelos de” e “modelos para”, estabelecida por Geertz (1975) há muitos anos, dá conta de uma certa circularidade sem fim nem começo dos fenômenos culturais, simultaneamente produzidos por sujeitos que a eles estão assujeitados. O ciberespaço e a internet são também criados e recriados por atores de redes sociotécnicas, cuja criação exerce uma agência como estrutura, linguagem e conjuntos de normas legítimas para a realização de inúmeras interações macrosociais e interindividuais em ambientes *online*, criando novas condições virtuais da existência material, moral e simbólica dos seres humanos.

Trata-se então de refletir sobre a melhor forma dos antropólogos contribuírem com a tradição etnográfica (tradicional ou pós-tradicional) para um desvelamento efetivo das relações, socialidades, identidades e práticas culturais ali realizadas e afirmadas. Assim é etnograficamente relevante reconhecer que a corporeidade e os modelos de subjetividade exercidos na internet, expressam as formas particulares de agência dos informantes no mundo virtual. Eles se afastam da ideia de “um indivíduo, um corpo” em prol da virtualização do ambiente como um corpo coletivo e da segmentação do *self* em múltiplas subjetividades conformes à situação interacional em pauta.

Para retomarmos a reflexão de Wagner, a invenção da (ciber)cultura afasta-se de um debate “criação” x “invenção” ou “natureza” x “cultura”, ou mesmo do debate axial em torno do lugar ocupado por esta, se vicário, artificial, abstrato e subordinado (menos-realidade) ou então imanente e fundamental tal como a ação do código genético em relação à vida ou das dimensões quânticas

em relação aos fenômenos superficiais e observáveis (suprarrealidade ou mais-realidade). O mundo virtual da internet não parece ser nem menos-real nem mais-real mas antes *hiper-real* num sentido de um simulacro ou quase-objeto em constante e irregular processo de autonomização, que ganha um estatuto próprio cujo contexto de existência incorpora a ambiguidade como dimensão constitutiva e positiva de seu ser e devir.

Assim, o mundo virtual nasce percebido pelas ciências humanas como um simulacro (no sentido de Baudrillard, 1981 e Gilles Deleuze, 2007) dotado de realidade, copiando a forma do real para existir, tornando-se após uma metáfora para, posteriormente se reontologizar como um conjunto de convenções pétreas, naturalizadas e convertidas em nova paisagem mundana.

Essa conclusão não é exatamente nova. Conforme sustenta o antropólogo inglês Tim Ingold (2000), ela emerge das formas típicas de relação discursiva da modernidade ocidental, com a tecnologia dissociando técnica e sociedade, ao atribuir uma agência transformadora externa à técnica. Para Ingold, esse processo desembocou numa narrativa evolucionista em que a tecnologia do presente é produto de um progresso intelectual imanente servindo de matriz ideal para a leitura e formatação do social.

A emergência da internet, desde que novas formas de sociabilidade e novos nexos entre o off e *online* são ali registrados, suscitou um movimento de interpretação que inicialmente tentou captar os traços do fenômeno a partir de antecedentes conhecidos numa narrativa evolucionista tecno-utópica, na qual o passado é uma tentativa imperfeita de constituição e liberação de potenciais apenas atualizados no presente.

A chave analítica da virtualização (Lévy, 1999), se afastada a pesada carga de evolucionismo a ela associada, permite visualizar-se a passagem para um outro momento no qual a internet e o ciberespaço passam a ser produtores de metáforas e conceitos que dimensionam as convenções culturais, os dispositivos de classificação do real off e *online*, quando, por exemplo passamos a falar em “ensino presencial” em oposição ao ensino à distancia, em “deletar” pessoas de nossa lista de amigos ou em fazer etnografias “*offline*”. E isto não se restringe ao ciberespaço. A própria ideia de “Meme”, de Richard Dawkins (2007), indica uma nova virtualização no plano de uma codificação genética da aptidão cultural. Assim, a invenção da cibercultura, aqui tomada como repertório linguístico, espaço, imaginário e conceito pragmaticamente consagrado, e não como entidade sobreposta ao real, ocorre em estado de intensa criação metafórica substituída, após, pelo apagamento convencional dos rastros de invenção, graças ao êxito do discurso hegemônico tecno-utópico.

A oposição entre realidades *online* e realidades *offline* remete-nos, assim, para um repertório agenciamentos metafóricos formadores, no qual a redescritção da alteridade, oriunda de uma experiência humana com uma nova tecnologia é traduzida no idioma do contexto derivado dessa metacategoria descritiva integralizadora do choque cultural, a cultura. A partir dela, os antropólogos acreditam deter a chave da ordem abstrata e reveladora da estranheza dos elementos que nos chocam pela insistência de sua coerência e pela persistência de sua diferença. Nesse sentido traduzir a navegação diária no mundo virtual em em diário de campo ou dissecar o seu estatuto não é como produzir documentos para uso acadêmico e público a respeito de um Outro praticamente desconhecido, mas converter um material familiar a todos num conjunto conhecido de questões antropológicas (sujeitos, relações, concepções, valores, agências, etc.) como já se anunciava no movimento que legitimou o estudo antropológico de sociedades complexas.

Conclusão: para superar a Grande Divisão

A novidade epistemológica do virtual, para a Antropologia, foi de tal monta que o sentido do mundo real ganha novas adjetivações em conformidade com uma evolução tecnológica em que o virtual seria o cume. O real *offline* torna-se “presencial”, o que certamente atinge a antropologia por meio de questionamento do estatuto de etnografias pós-tradicionais realizadas sobre ambientes virtuais. Da mesma forma que as associações convencionais do pensamento tecno-utópico dimensionam o mundo *offline* como contraparte matricial, ontológica e evolutivamente pré-histórica e materializada de operações abstratas essenciais, vimos que algumas etnografias sobretudo de jovens pesquisadores tendem a posicionar erroneamente as etnografias *offline* num nível ontológico menos rico e primário.

Assim, é forçoso reconhecer que uma etnografia pós-tradicional no ciberespaço pode ser melhor realizada se o etnógrafo tem experiência variada em etnografias anteriores no mundo real. De outra parte há que se quebrar autolimitações impostas pela metafísica dualista que tende a projetar a divisão natureza x cultura ou mais-real x menos-real na oposição entre *offline* e *online*.

Não é mais possível pensar-se numa redescritção virtual do antropólogo como navegador de universos arcaicos pré-informatizados, formados por dimensões locais de memória coletiva e por laços sociais primários. Essa discussão, tanto em sua vertente centrada na questão da aura quanto na narrativa tecno-utópica sobre o importância do virtual, reedita o argumento

da Grande Divisão no pensamento sobre mídias desde Marshall McLuhan e Walter Ong (1998). Pode-se argumentar que a própria cultura é uma construção e que a dissociação entre técnica e sociedade é parte de um ideário moderno e arbitrário, como quer o antropólogo Tim Ingold (2000). Neste caso, seria necessário lembrar que a internet antes de ser “cultura”, “artifício” ou “invenção”, é um novo ambiente que unifica mundos significativos e morais distintos, onde se joga com novas atualizações o jogo da sociabilidade humana, onde se habita, onde se exercitam novas e velhas habilidades e onde se utilizam novas ferramentas para a consecução destes fins. Torna-se, assim, ocioso reproduzir a pergunta romântica sobre a “natureza”, impondo-se uma reflexão não-dicotômica sobre a existência do ciberespaço como ecossistema e paisagem no qual humano e não-humano, artificial e natural, inventado e convencional, estão relacionados de modo irreversível.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BEAULIEU, Anne. Mediating ethnography: objectivity and the making of ethnographies of the internet. *Social Epistemology*, v. 18, n. 2-3, Apr.-Sept. 2004, p. 139-163.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. Obras Completas, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. v. 1, São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DAWKINS, Richard. *O gene egoísta*. São Paulo: Cia das Letras, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e Repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 2007.
- ESCOBAR, Arturo A. Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture. *Current Anthropology*, v. 35, n. 3, p. 211-321, 1994.
- FRANÇOIS, Elias David. *Entre bytes e pixels: estudo etnográfico sobre a identidade em movimento na second life*. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2008.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- HINE, Christine. *Virtual ethnography*. London: Sage, 2000.
- INGOLD, Tim. *The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and skill*. New York: Routledge, 2000.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. São Paulo: Papirus, 2003.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. *The internet: an ethnographic approach*. Oxford: Berg, 2000.

ONG, Walter. *Oralidade e cultura escrita*. Campinas: Papirus, 1998.

RIBEIRO, Gustavo Lins. Poder, redes e ideologia no campo do desenvolvimento. *Novos Estudos Cebrap*, São Paulo, n. 80, mar. 2008.

WAGNER, Roy. *The invention of Culture*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

Recebido em: 25 jan. 2009
Aprovado em: 26 ago. 2009