

O que é cibercultura para Pierre Lévy

Para Pierre Lévy, a cibercultura é um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço. Ela é um fluxo ininterrupto de ideias, ações e representações entre pessoas conectadas por computadores. Podemos incluir aí smartphones, tablets e demais dispositivos conectados à internet.

A cibercultura não exclui as ações do mundo físico nem pode ser separada da cultura. Ela engloba fenômenos que acontecem fora do mundo digital, mas que de alguma forma são impactados pelas novas tecnologias, como produções artísticas e intelectuais e a relação entre as pessoas.

A cibercultura também pode ser considerada a expressão de uma nova forma cultural universal, diferenciando-se de outras por não ser determinada por um sentido global ou totalizante. Ela é um sistema aberto e imprevisível, em que não há um modelo a ser seguido. A mudança é constante e acelerada.

Os processos da cibercultura acabam por inundar o mundo com informações a todo instante, por meio das novas tecnologias, fenômeno que Pierre Lévy chama de "segundo dilúvio". Para o filósofo francês, precisamos nos adaptar a essa nova condição e aprende a navegar entre tantas informações.

O conceito de ciberespaço

O ciberespaço é um espaço de comunicação aberto pela interconexão de computadores do mundo inteiro, tendo como marca distintiva a codificação digital.

Essa é a definição de [Pierre Lévy](#), filósofo e professor convidado da **Pós PUCPR Digital**. Para o autor, o ciberespaço abrange tanto o aspecto material da comunicação digital (como satélites, cabos de fibra ótica e dispositivos móveis) quanto o conteúdo e as pessoas que interagem nesse ambiente.

Lévy tem uma visão otimista sobre o ciberespaço, ao afirmar que ele tem o potencial de democratizar o acesso à informação, tornando-se o principal canal de comunicação e de suporte de memória da humanidade.

O conceito proposto por Lévy é o mais conhecido, porém outros autores do meio acadêmico escreveram sobre o assunto.

Um deles foi o também filósofo David Koepsell, que se concentrou nos [aspectos físicos do ciberespaço](#) ao tratar sobre patentes e direitos autorais relacionados a criações digitais nos anos 2000. Ele o define como um meio composto por componentes de computadores, meios de armazenamento e redes que transmitem informação.

Apesar das divergências, podemos entender o ciberespaço como um universo proporcionado pelas redes de computadores, em especial a internet. Ele não é irreal ou imaginário, mas faz parte da vida concreta das pessoas, ao se mostrar como um novo espaço ilimitado de significações, interação e convivência.

Ciberespaço e cibercultura

A cibercultura está diretamente ligada ao ciberespaço.

A cibercultura é um conjunto de técnicas materiais e intelectuais, práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com o crescimento do ciberespaço. Ela é um fluxo ininterrupto de ideias, ações e representações entre pessoas conectadas por dispositivos.

Para Pierre Lévy, a cibercultura também engloba fenômenos que acontecem fora do mundo digital, mas que de alguma forma são impactados pelas novas tecnologias.

Ela é a expressão de uma nova forma cultural universal, diferenciando-se de outras por não ser determinada por um sentido global ou totalizante. Ela é um sistema aberto e imprevisível, em que não há um modelo a ser seguido. A mudança é constante e acelerada.

Cibercultura: quando surgiu

O termo cibercultura foi cunhado por Pierre Lévy na década de 80 a partir de debates que já aconteciam sobre a internet e seu impacto na sociedade. Inclusive, foi nessa mesma época que surgiu o termo ciberespaço, proposto por William Gibson.

No entanto, alguns especialistas sugerem que, apesar do termo cibercultura ter sido criado e fortalecido entre as décadas de 80 e 90, muito em razão da popularização da internet, a origem desse entendimento é mais antiga, sendo que alguns citam os anos 50 (devido à informática e cibernética) e anos 70 (devido aos microcomputadores).