

adilson citelli
christa berger
maria aparecida baccega
maria immacolata vassallo de lopes
vera veiga frança
(orgs.)

dicionário de comunicação

escolas, teorias e autores

Coordenação Editorial
Ricardo Zagallo Camargo
Pedro F. Bendassolli



Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Contexto (Editora Pinsky Ltda.)

Assistência Editorial

Rafael Valente

Colaboradores

Manolita Correia Lima

Gisela Granjeiro da Silva Castro

Maria Isabel Rodrigues Orofino

Vander Casaqui

Capa

estação design gráfico

Diagramação

Gustavo S. Vilas Boas

Preparação de texto

Adriana Teixeira

Bel Ribeiro

Revisão

Lilian Aquino

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dicionário de comunicação : escolas, teorias e autores / organizadores
Adilson Citelli... [et al.]. – São Paulo : Contexto, 2014.

Outros organizadores: Christa Berger, Maria Aparecida Baccega,
Maria Immacolata Vassallo de Lopes, Vera Veiga França
ISBN 978-85-7244-834-5

1. Comunicação – Dicionários I. Citelli, Adilson. II. Berger,
Christa. III. Baccega, Maria Aparecida. IV. Lopes, Maria Immacolata
Vassallo de. V. França, Vera Veiga.

14-03578

CDD-302.203

Índice para catálogo sistemático:

1. Comunicação : Dicionários : Ciências sociais 302.203

2014

EDITORA CONTEXTO

Diretor editorial: *Jaime Pinsky*

Rua Dr. José Elias, 520 – Alto da Lapa

05083-030 – São Paulo – SP

PABX: (11) 3832 5838

contexto@editoracontexto.com.br

www.editoracontexto.com.br



TECNOLOGIA E CIBERCULTURA

André Lemos

A segunda metade do século XX foi marcada por grandes transformações na base tecnológica, com o surgimento das novas tecnologias microeletrônicas de informação e comunicação (NTICS) e das redes telemáticas. A cultura (conjunto de práticas, crenças e hábitos) que surge a partir dessas transformações, tendo na comunicação mediada por computadores (CMC) seu centro, é a cibercultura. Ela é o substrato por onde se articulam instituições públicas e privadas, práticas profissionais e atividades sociais que não mais se encaixam na denominação cultura de massa.

As mídias de massa (imprensa, rádio e televisão) marcaram as sociedades dos séculos XV ao XX. Diferente dessas, que têm o fluxo comunicacional centralizado e dirigido para uma massa de receptores, as NTICS funcionam de forma transversal. A relação um-todos da cultura de massa dá lugar à todos-todos pós-massiva. De forma inédita, a facilidade de produzir, emitir e distribuir informação, sem passar pelos mediadores clássicos, cria condições propícias para a reconfiguração de um conjunto de práticas (sociais, econômicas, culturais) ancoradas na conexão em rede, exigindo novos esforços por parte das teorias da comunicação.

Constata-se que não há uma teoria unificada para pensar as NTICS e a cibercultura. Temas tão diversos como determinismo tecnológico, mundo do espetáculo e da hiper-realidade, pós-humano e ciborgue, subjetividade contemporânea, utopia das redes, potencial democrático, circulação de saberes, poder, vigilância e controle, novos formatos midiáticos e perspectivas estéticas, são abordados de forma plural. Diversas correntes teóricas tentam responder a esse desafio. No campo comunicacional, podemos destacar os estudos culturais (anglo-saxão e latino-americano), a sociologia da comunicação, a semiótica e a semiologia, a teoria pós-estruturalista (pós-moderna), a economia política e a teoria crítica como predominantes.

Independente do aporte teórico, compreender as NTICS e a cibercultura é fundamental para o entendimento do campo comunicacional contemporâneo. Não se trata de mais uma revolução na comunicação com o surgimento de uma nova tecnologia. As NTICS são o alicerce da cultura do século XXI. Tanto as correntes teóricas, que ressaltam os aspectos negativos (isolamento social, excesso de informação, virtualização, fim da intermediação, amadorismo, pirataria, racionalidade técnica ins-

* Agradeço os comentários do professor José Carlos Santos Ribeiro, sendo o texto apresentado de minha inteira responsabilidade.

trumental), como os positivos (liberdade de expressão, circulação do conhecimento, inteligência coletiva, cultura do compartilhamento, conversação democrática, reforço dos vínculos comunitários), reconhecem a importância das NTICS e da nova cultura.

DEFINIÇÃO

Os termos NTICS e cibercultura aparecem sob várias terminologias: novas mídias, cultura digital, cultura do virtual, cultura ou sociedade informacional, sociedade pós-industrial, em rede ou do conhecimento, entre outras. Todas têm pertinência e nenhuma esgota totalmente seus sentidos.

Por NTICS compreende-se o conjunto de dispositivos microeletrônicos e o processamento automático da informação. Como exemplo, podemos citar os computadores, a internet, os telefones celulares, os tablets, os aparelhos de vídeo e foto digitais, os CDs e DVDs, as memórias externas, a TV digital, as redes wi-fi, o bluetooth, os sensores etc.

A denominação cibercultura, surgida no último quarto do século XX, a partir da convergência das NTICS, das redes de telecomunicações e das formas sociais emergentes, é a que melhor expressa a cultura que toma forma com as NTICS. Pode-se afirmar que a cibercultura é o conjunto de saberes, hábitos e discursos (sociais, políticos, econômicos, históricos, artísticos) que se assenta em torno de três princípios básicos: a liberação do polo da emissão da informação, o crescimento da conexão aberta e planetária, e a reconfiguração de práticas associadas à indústria cultural de massa. Como toda cultura, é derivada de processos dinâmicos, fruto das dimensões sociais e técnicas presentes no contexto histórico de seu desenvolvimento.

ORIGENS

Pode-se afirmar que o surgimento dos primeiros computadores – nascidos como instrumentos de cálculo aliados a empreendimentos militares, governos e grandes empresas – foi fundamental para a formatação e a consolidação de um pensamento sobre a sociedade da informação. Mas foi com o surgimento da microinformática e da internet, na década de 1970, que os impactos da informatização da sociedade começaram a se fazer sentir de forma mais radical. Propõe-se para a compreensão das NTICS e da cibercultura um mapeamento das teorias e práticas em quatro períodos: 1) da cibernética e da teoria matemática

da informação; 2) da microinformática e da contracultura; 3) do ciberespaço; e 4) da Web 2.0 e da internet das coisas.

MAPA DAS TEORIAS E PRÁTICAS

Datado das décadas de 1950 e 1960, esse é o período da cibernética e da teoria matemática da informação. A cibernética (Norbert Wiener) e a teoria matemática da informação (Claude E. Shannon e Warren Weaver) podem ser consideradas as teorias que criaram as bases conceituais e técnicas para o surgimento das NTICS e ofereceram as primeiras propostas para a compreensão da cibercultura. A inteligência artificial e a cibernética formam a primeira fase da informática, a metafísica (Philippe Breton). Nesse momento, o objetivo era criar máquinas que processassem informação automaticamente e simulassem o funcionamento do cérebro humano.

Cibernética é a ciência da troca de informação entre homens e homens, homens e máquinas, e máquinas e máquinas, apontando para a dimensão de controle e pilotagem (origem grega do termo, *kubernetes*), sendo hoje a base do funcionamento das redes telemáticas e das novas tecnologias. Já o modelo matemático de Shannon e Weaver, conhecido como a mãe de todos os modelos de comunicação, está na origem do funcionamento das máquinas de comunicar eletrônicas. Surgem aqui conceitos fundamentais como informação, mensagem, transmissor, sinal, ruído, código etc. Na etapa final desse período, teve início a intensificação do uso de grandes computadores e a gradativa informatização dos processos e das atividades econômicas e acadêmicas, além das militares. A essência da cibercultura foi lançada, embora esta só apareça, de fato, na década de 1970.

Entre as décadas de 1970 e 1980, tem-se o período da microinformática e da contracultura. É o surgimento da cibercultura. O aparecimento da microinformática e sua cultura *underground* mudou para sempre os rumos da ainda incipiente cultura digital. Foi nesse período que as NTICS passaram a fazer parte do campo comunicacional, já que começaram a se constituir não mais como metáforas do cérebro humano, nem como grandes calculadoras eletrônicas, mas como máquinas de comunicar, que iriam permitir a produção descentralizada da informação, possibilitando a distribuição global e, pela primeira vez, a convergência de formatos (texto, sons, imagens) em um mesmo suporte, o computador pessoal.

O uso crescente de microcomputadores e a expansão da internet começaram a chamar a atenção de diversos autores para a emergência da sociedade da informação. Pode-se dizer que a microinformática (como uma guerrilha contra a grande informática) e a popularização da internet (uma rede descentralizada, com protocolos livres e abertos, passando de uma rede militar – arpanet – para

uma rede civil – internet) encontraram uma atmosfera social propícia à mudança: contracultura americana e europeia, movimento pacifista, lutas de minorias sexuais e étnicas, pós-colonialismo etc. Esse encontro criou as bases da cibercultura.

Teóricos como Vannevar Bush, Joseph Licklider, Douglas Engelbart, Ivan Sutherland insistiram na potência das NTICS para mudar as formas como a sociedade produz e distribui informação, através da proposição e desenvolvimento dos primeiros hipertextos e sistemas para melhorar a interface e a relação usuário-computadores, tornando-a mais simbiótica. A invenção do microcomputador não foi apenas uma mudança de hardware (máquinas e periféricos), mas uma mudança de software e de interface. Programas interativos por meio das GUI (*graphic user interface*), interfaces gráficas do usuário (com mouse, janelas e ícones), são criados visando facilitar o acesso à informática e ao manejo de seus dispositivos. A relação passa a ser mais intuitiva, diferente da forma abstrata e complexa dos comandos textuais dos primeiros sistemas, que requeriam a ação de especialistas, formados em sua maioria por engenheiros e matemáticos.

A dimensão política é evidente. As NTICS são pensadas como potencialmente democráticas e fomentadoras de conhecimento e de cultura. O lema da década é computadores para o povo! O papel do *underground* da informática mostra-se fundamental com as ações dos *hackers* pregando que a informação deve ser livre e que os computadores e as redes são instrumentos de liberdade e de circulação do conhecimento. O gênero *cyberpunk*, espelho do imaginário da cibercultura, surgiu nesse momento dentro da ficção científica. Em 1984, o autor de ficção *cyberpunk* William Gibson cunha o termo *cyberspace* em uma das obras mais festejadas da cibercultura, *Neuromancer*. Steven Levy e Bruce Sterling, entre outros autores, contam a história dos pioneiros da informática, mostrando uma atitude libertária no núcleo do desenvolvimento da microinformática e da internet.

A Usenet e as BBS (*Bulletin Board System*) formataram as primeiras comunidades mediadas por computadores, mostrando o potencial social, comunitário e político das NTICS. A Usenet nasceu em 1980, como uma rede de conversação mundial constituída de grupos temáticos, os *newsgroups*, criada a partir de protocolos UUCP (*Unix to Unix Copy*), e foi a precursora dos fóruns e listas de discussão atuais. As BBS são sistemas informatizados em rede, acessados, na época, via linha telefônica, permitindo a formação de grupos com interesses específicos, compartilhando um mesmo ambiente comunicacional. Surgidas na década de 1970, ambas são consideradas precursoras dos sistemas de troca de arquivos e dos sites de redes sociais atuais. Para muitos autores (Howard Rheingold, Nicholas Negroponte, Pierre Lévy, Joël de Rosnay), a cibercultura se expande com as comunidades virtuais, o mundo dos *bits*, da inteligência coletiva e do *cibionte*, o cérebro planetário, e vai se constituindo como um ambiente plural de mídias e de

emancipação social. Nesse período, a teoria ecológica de McLuhan e a discussão de T. Roszak sobre a contracultura foram fundamentais para vislumbrar o alcance social e as consequências da emergente cibercultura. Para outros (J. Baudrillard, P. Virilio, N. Postman, K. Robins), radicaliza-se um mundo hiper-real, alienante, do esquecimento e do isolamento, da racionalidade técnica. Para o melhor ou para o pior, com a microinformática e a internet, as NTICS e a cibercultura estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, das empresas e das instituições.

A partir da década de 1990, tem-se o período do ciberespaço. Pode-se dizer que foi a partir de então que um aspecto fundamental da cibercultura se solidificou: sua dimensão espacial, o ciberespaço, considerado aqui com a expansão da internet após o surgimento da web, um artefato cultural, simbólico e material que se constituiu como uma das mais importantes infraestruturas comunicacionais no final do século xx. Vários autores afirmam que a cibercultura é a cultura do ciberespaço. Mas não apenas no ciberespaço, haja vista que ela se integra cada vez mais aos diversos aspectos da realidade cotidiana.

Com a expansão do ciberespaço após a invenção da world wide web (web) em 1991, por Tim Berners-Lee, determinados fenômenos e expressões tornaram-se mais presentes e visíveis e, portanto, socialmente relevantes. Temas como inclusão digital, sociedade em rede, ciborgue, web-arte, comunidades virtuais, jogos em rede, subjetividade e sociabilidade on-line, governo e democracia eletrônica, entre outros, ganharam nova dimensão e passaram a fazer parte do universo de reflexões do mundo acadêmico. Michael Benedikt, Sherry Turkle, Brenda Laurel, Donna Haraway, Steve Johnson, Howard Rheingold, entre outros, são alguns autores que se debruçaram sobre esses tópicos.

Na perspectiva sociocomunicacional, as principais ideias desenvolvidas articularam-se em torno de propostas conceituais que visam entender a complexa relação entre as mudanças nos modelos de circulação de informações e seus possíveis desdobramentos na própria estruturação e configuração da sociedade contemporânea. As mais destacadas em 1990 foram as propostas por Negroponte, com a imagem dos *bits* substituindo os átomos; por Lévy, com o conceito de inteligência coletiva; e por Castells, com a proposta da emergência de uma sociedade-rede. Pensadores ligados à materialidade da comunicação, como Hans U. Gumbrecht ou Friedrich Kittler, e também os ligados à teoria ator-rede, como Bruno Latour, John Law, Michel Callon, trouxeram perspectivas teóricas da filosofia, da sociologia e dos estudos literários, que são utilizadas para a compreensão da cibercultura.

As correntes teóricas são diversas, e as visões não são unânimes. Estudos mais especulativos aparecem em discussões polarizadas entre aqueles que veem a cibercultura como um prolongamento da cultura de massa moderna (racionalidade tecnológica, espetáculo, simulacro) e os que a enxergam como uma ruptura,

afirmando o potencial libertário do novo modelo, apontando para a necessidade de superação das teorias centradas no modelo de comunicação de massa, que não seriam mais eficazes para entender o novo ambiente comunicacional.

O período a partir da década de 2000 ficou conhecido como período da Web 2.0 e da internet das coisas. Nesse momento, houve o amadurecimento da sociedade em rede, como proposto por Manuel Castells. Para alguns, vivenciava-se então a fase pós-PC, do fim do ciberespaço e da cibercultura. Isso significa dizer que, nessa perspectiva, não há necessidade de se referir às redes e à nova cultura destacando o prefixo ciber, uma vez que as manifestações e práticas associadas já estariam consolidadas.

Foi a década da Web 2.0 (com o surgimento de blogs, microblogs, sites de redes sociais, mídia locativa, mapas interativos etc.) e da internet das coisas (objetos conectados a banco de dados e à internet por meio de sensores e etiquetas de radiofrequência, RFID). O termo “Web 2.0” foi criado por Tim O’Reilly para ressaltar o potencial conversacional e de escrita da web, diferente da primeira fase de acesso e leitura. Por internet das coisas entende-se a conexão de objetos e aparelhos a bancos de dados e à internet. Houve uma expansão das formas de relações sociais on-line, dos games multiusuários, do jornalismo em base de dados, experiências de governo e democracia eletrônicos, da publicidade e do marketing digitais, da vigilância e do controle de dados, dos sistemas baseados em tecnologias de localização. A globalização informacional generalizou-se.

Constata-se que as principais empresas não são mais aquelas centradas na perspectiva da grande informática (IBM), nem as vinculadas ao desenvolvimento de softwares (Microsoft, Apple), mas as da Web 2.0, da computação nas nuvens (armazenamento de dados e/ou programas em computadores e servidores interligados, permitindo ao usuário acessá-los pela internet), das mídias e redes sociais (Google, Facebook, Twitter). O século XXI iniciou-se sob a égide do pós-PC (smartphones e tablets), da produção colaborativa do saber (Wikipédia), dos sites de redes sociais (Orkut, Facebook, Myspace, Google+), do financiamento e produção de conteúdo coletivos (*crowdsourcing*, *crowdfunding*), do jornalismo cidadão (*citizen journalism*), dos blogs (Blogger, Wordpress) e microblogs (Twitter), do compartilhamento de vídeo e de fotografia (Flickr, Picasa, Youtube), de mapas (Google Maps e Google Earth), de arquivos diversos (Torrent), das redes sociais locativas (Foursquare, Gowalla), dos games multiusuários (MMORPG, Second Life) etc.

As práticas e instituições profissionais estão em plena transformação em todos os domínios. Na campo da comunicação, rádio, TV, jornais e revistas, mesmo que ainda vinculados a suas formas tradicionais, não só são produzidos de forma eletrônico-digital, como têm versões na internet (portal de notícias, página no Facebook, conta no Twitter etc.). Os profissionais de comunicação são agora

convocados a lidar com um novo ambiente midiático. Governos e políticos começam a fazer um uso mais profissional e contínuo dos portais e das redes sociais, sentindo o apelo popular, como foi o caso da eleição do presidente Obama nos Estados Unidos em 2009, ou as últimas eleições presidenciais no Brasil em 2011. A cibercultura do século XXI é a cultura da convergência, transmidiática e crossmídia (Henry Jenkins), do ativismo global e dos novos movimentos sociais que usam a Web 2.0 e as tecnologias móveis como ferramentas sociais de contestação política (M. Castells, H. Rheingold), do ciberativismo do Wikileaks (site que associa ativismo político e ações *hacking* publicando documentos governamentais sigilosos) e da *free culture* (Lawrence Lessig), do software livre (R. Stallman), da neutralidade da rede (T. Wu) e da web semântica (T. Berners-Lee).

Serviços e tecnologias baseados em localização caracterizam as novas mídias locativas. As ferramentas e práticas emergentes (GPS, mapas colaborativos e participativos, redes sociais de localização etc.) têm como objetivo produzir, distribuir e consumir informações em contexto local. Afasta-se da ideia de separação entre real (espaço físico) e virtual (ciberspaço), já que o ciberspaço está mais do que nunca vinculado ao urbano. As tecnologias móveis, como smartphones, tablets e redes sem fio (wi-fi, 3G, Bluetooth, GPS) colocam a questão da mobilidade e da localização no cerne do processo social, político e comunicacional.

Essa preocupação caracteriza o que alguns autores têm chamado de virada espacial nos estudos da comunicação. O debate das décadas anteriores, pautado pelo mito da desmaterialização e da desterritorialização (estudos de J. Meyrowitz ou M. Augé sobre a perda de sentido dos lugares, por exemplo), toma outro rumo. Autores da comunicação, da sociologia, da geografia, do urbanismo e da arquitetura, como James Katz, Rich Ling, Steve Graham, Nigel Thrift, John Urry ou Doreen Massey, interessam-se por essa virada espacial.

Pode-se dizer que as décadas anteriores foram da surpresa e da estupefação em relação à força transformadora da microinformática e da internet, produzindo um pensamento sobre o futuro das NTICS e da cibercultura. A partir de 2000, realizaram-se estudos mais detalhados e menos polarizados entre otimistas e pessimistas. Passou-se de uma fase centrada no determinismo futurista para uma visão mais madura dos fenômenos cotidianos. A discussão é, agora, menos especulativa e mais focada em estudos empíricos. Estudos sobre telefones celulares, sensores e objetos conectados à internet, redes e mídias sociais (Orkut, Facebook, Twitter, Foursquare) e seus impactos nos negócios, nas relações sociais, na privacidade, no uso político e na produção midiática estão em voga.

Como em toda discussão sobre o fenômeno tecnológico através da história, perspectivas diferenciadas convivem e competem. Não é diferente com a cibercultura. Alguns autores insistem na potência das NTICS, nas possibilidades de ganho

democrático e político, emergência de novos formatos conversacionais, circulação do conhecimento e enriquecimento da cultura. Outros, ressaltam os perigos da sociedade da informação, a falácia do mundo virtual, o determinismo tecnológico, a razão instrumental, a cultura do lixo e dos amadores, a enxurrada de informação que faz que o conhecimento e a comunicação se percam em um mundo de dados inúteis, em simulacros de processos comunicativos, na perda do eu e no fim das relações sociais mais profundas (as críticas atuais de Dominique Wolton, Andrew Keen e Evgeny Morozov vão nesse sentido). Diante desse cenário, mostra-se mais sensata uma posição que, por um lado, evite cair em polarizações ingênuas e, por outro, que busque compreender aquilo que cada corrente propõe para pensar as negatividades e as potencialidades das NTICS e da cibercultura.

No Brasil, esse campo avança, acompanhando os debates teóricos em outras partes do mundo (em particular nos Estados Unidos e na Europa). Aqui, as discussões acompanham a tendência histórico-evolutiva apontada. Vale salientar que os diversos trabalhos produzidos no país são reconhecidos por seus pares internacionais, através de diversas publicações em periódicos científicos, livros conjuntos e de participações em congressos importantes da área.

Em uma perspectiva histórica, pode-se dizer que os estudos em cibercultura começaram no país em meados dos anos 1990, em centros de pesquisa e pós-graduação em comunicação nas universidades da Bahia, do Rio de Janeiro e de São Paulo. A área de comunicação foi o epicentro dessas discussões, havendo poucas iniciativas em outros domínios das ciências sociais. Não é mais o caso. Atualmente, há trabalhos importantes em praticamente todos os campos do conhecimento.

Na área de comunicação, há linhas e grupos de pesquisa dedicados à questão em praticamente todos os programas de pós-graduação, formando pesquisadores em níveis de especialização, mestrado e doutorado. Grupos de trabalho nos principais congressos da área, como a Intercom e a Compós, fomentam as discussões. Recentemente, o surgimento da Abciber, associação nacional que reúne pesquisadores nessa temática, demonstra o amadurecimento das reflexões no país, constitui-se hoje como um dos principais fóruns de debate acadêmico compreendendo os temas que circundam o fenômeno das NTICS e da cibercultura.

Referências

- BELL, D. J. *An Introduction to Cyberculture*. London: Routledge, 2001.
BENEDIKT, M (ed.). *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1992.
CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
GIBSON, W. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph, 2008.
JENKINS, H. *A cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
LESSIG, L. *Free Culture*. New York: Penguin, 2004.

- LEVY, S. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York: Anchor, 1984.
 LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
 NEGROPONTE, N. *Vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
 RHEINGOLD, H. *The Virtual Community*. Reading (MA): Addison-Wesley, 1993.
 TURKLE, S. *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet*. London: Phoenix, 1997.
 WEISER, M. The Computer for the Twenty-first Century. *Scientific American*, set. 1991, pp. 94-100.



TENDÊNCIAS DE ESTUDO EM COMUNICAÇÃO

Ciro Marcondes Filho

As teorias da comunicação interpessoal, de massa e digital derivam de posições filosóficas desenvolvidas durante o século XIX até meados do XX. Há três correntes básicas que incorporam quase todas as teorias: o idealismo (kantiano e hegeliano), o positivismo tecnológico e a fenomenologia. Do primeiro grupo derivaram, a partir do tronco kantiano, a semiologia estrutural de Saussure e a semiótica de Peirce, bem como, mais recentemente, o estruturalismo de Barthes, e o pós-estruturalismo de Derrida, Deleuze, Foucault e Baudrillard. Desta corrente, os autores vivos mais significativos são Régis Debray, Zygmunt Bauman, Slavoj Žižek e Giorgio Agamben, Brian Massumi e Steven Shaviro. Do tronco hegeliano, influenciado por Lukács e Bloch, derivou-se a Escola de Frankfurt, ou Teoria Crítica, chefiada por Horkheimer.

O positivismo tecnológico tem suas raízes no empirismo inglês, influenciado por Bertrand Russell, no início do século XX, na Inglaterra, época em que era acompanhado por Wittgenstein. Este último trabalhou com a filosofia da linguagem e deu margem ao aparecimento de teóricos como Austin e Searle. Outro ramo do trabalho conjunto de Russell e Wittgenstein foi o positivismo lógico no Círculo de Viena, que se desdobrou depois da guerra nos Estados Unidos, quer como sondagens empíricas (Escola de Colúmbia), quer como iniciação à cibernética, primeiro com Shannon, Von Neumann, Wiener, e, depois, como cibernética de segunda ordem, com Von Foerster, Maturana e Bateson. O braço europeu dessa corrente foi o das teorias da auto-organização ou complexidade, inspiradas em Ilya Prigogine, com Atlan e Morin na França, e com Luhmann na Alemanha.

Finalmente, a terceira corrente, a fenomenologia, iniciou-se com Husserl e seguiu, como crítica cultural e filosófica, com Heidegger, nos anos 1920, na Ale-