

O BRINCAR NA ERA CIBERCULTURAL: DA LIBERDADE DE AÇÃO PARA A AÇÃO DE LIBERTAR¹

Cleusa Kazue Sakamoto²; Elinaldo Meira³; Alexandre Perroca Castro⁴; Janaína Quintas Antunes⁵

Introdução

A construção da cidadania que se entrelaça ao processo de desenvolvimento humano e da própria evolução humana pode ser discutida a partir de ações cotidianas que expressam comportamentos e costumes que hoje se traduzem em idiosincrasias da era cibercultural, seja na importância dada ao indivíduo, seja nos benefícios originados da tecnologia. Discutir as raízes das interações interpessoais e a ação criativa a partir das influências socioculturais contemporâneas pode trazer luz a novas perspectivas de análise sobre a realidade ampliada pelo ciberespaço, a liberdade de expressão e as possibilidades de ampliar capacidades humanas e construir uma sociedade sob novos moldes.

O objetivo desta mesa foi discutir sobre o Brincar e a Criatividade na atualidade, enquanto ação que está presente no desenvolvimento da individualidade e cidadania, na liberdade de expressão e na construção do mundo humano; refletir sobre os possíveis olhares que se fazem presentes na arte da Fotografia, sobre as bases criativas da produção de objetos lúdicos no campo do entretenimento, especialmente a manufatura de brinquedos, sobre as experiências do cotidiano permeadas pela Cibercultura.

¹. Mesa Coordenada apresentada no Eixo Temático 01 – Cidadania / Direitos Civis / Participação / Inclusão do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

². Pesquisadora é professora da Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação – FAPCOM. É Doutora em Desenvolvimento Humano (Universidade de São Paulo) e Membro do Grupo de Pesquisa *Criatividade na Arte, na Ciência e no Cotidiano* (Universidade Mackenzie/SP). E-mail: cleusa.sakamoto@fapcom.edu.br

³. Pesquisador é professor da Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação – FAPCOM. É Doutor em Artes pela Unicamp e Membro do Grupo de Pesquisa *Dramaturgia do corpo-espaço e territorialidade* (Universidade Federal de Uberlândia) como pesquisador em Fotografia e Artes Visuais. E-mail: meira.elinaldo@gmail.com

⁴. Pesquisador é professor da Escola de Belas Artes. Doutorando em processos criativos, mestre em estética pela Fau-usp. E-mail: alexandre@perroca.com

⁵. Pesquisadora é Doutoranda em Comunicação e Semiótica – PUC/SP; Mestre em Educação, Arte e História da Cultura – Mackenzie/SP. Professora e Pesquisadora nas áreas de Cibercultura, História da Cultura e Comunicação. Integrante do Grupo de Estudos CENCIB (PUC-SP) e do Grupo de Pesquisa *Criatividade na Arte, na Ciência e no Cotidiano* (Mackenzie/SP). Bolsista Integral do CNPq. tcheina@hotmail.com

“Brincar” na presente concepção é entendido como ato de interação abrangente que mobiliza o fazer criativo em diferentes ambientes, que por ser espontâneo abre perspectiva para refletir sobre o processo de liberação de possibilidades inovadoras.

O presente debate convida a pensar sobre a importância do potencial criativo como força realizadora na contemporaneidade, que estimula a interessante análise sobre o sentido do viver e do bem viver, na era cibercultural.

Brincar – breve conceituação

No plano das interações humanas, o comportamento, cuja atuação nos remete a individualidades ou singularidades, assim como a aspectos dos grupos – crenças, valores, hábitos e costumes, códigos linguísticos, bagagem cultural, trajetória história etc., possibilita observamos ações cuja presença da espontaneidade e originalidade expressa Criatividade, isto é, uma potencialidade humana geradora de novas soluções destinadas a situações conhecidas que amplia a compreensão da realidade e as oportunidades de sua construção. Criatividade entendida como ação que expressa autenticidade é manifestação singular única de uma individualidade, que advém de gestos espontâneos (WINNICOTT, 1975).

As ações espontâneas são aquelas que possuem a possibilidade criativa de reinaugurarem o viver humano; embora sejam emergentes de realidades cotidianas, trazem o inesperado impulso criativo que lhes permitem introduzir elementos inusitados e construir cenários novos, originais.

As ações criativas, que são espontâneas por definição, podem ser representadas na atividade do Brincar, segundo Winnicott (1975). Para o autor, Brincar traduz um modo de viver em que “a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação” (WINNICOTT, 1975, p. 79). Brincar é liberdade de ação ou expressão capaz de libertar o potencial criador característico do *Self* ou Eu, desde a infância; a criança saudável expressa o que sente, pensa e desempenha de modo criativo seu papel de cidadã, “autorizada” pelo contexto social a ser espontânea. A esta particular experiência, Freud (1976) em *Escritores criativos e devaneio*, destaca o papel da imaginação e do estado de suspensão da realidade que gera prazer em qualquer idade.

Brincar, segundo Winnicott (1975, p. 75) é “experiência na continuidade espaço-tempo” e constitui “uma forma básica de viver”. O Brincar começa como experimentação da liberdade de ação e do exercício de papéis do indivíduo na sociedade, e transforma-se em ação libertadora ao prover sustentação aos processos de construção do real.

Huizinga (2000) na obra *Homo Ludens* apresenta uma teoria bastante compatível sobre o Brincar ou atividade lúdica integrada ao processo de estruturação civilizatória. Afirma que o “jogo é fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 2000) e pode ser definido como “forma específica de atividade, como "forma significante", como função social”, na medida em que inclui uma excitação ou “intensidade” e um “poder de fascinação” que verificamos por exemplo, no bebê que sente satisfação e grita. O divertimento, essência do jogo, qualifica sua natureza transcendente em contraste à dimensão da realidade (HUIZINGA, 2000).

Para Huizinga (2000) o jogo não pode ser considerado dispensável, “supérfluo”, na medida em que envolve prazer, o que o transforma em uma ‘necessidade’ para a vida humana e o estrutura como fenômeno universal (HUIZINGA, 2000, s.p.).

O jogo segundo Huizinga (2000) é uma atividade “desinteressada” cuja maior característica é a liberdade que está a serviço da necessidade de participar, de bem estar e bem viver do ser humano. Sem a intenção de buscar resultados e veículo de impulso criativo, a atividade lúdica permite explorar e exteriorizar o potencial criativo individual e coletivo.

O estudo da ação lúdica quando observamos crianças quando brincam, nos permitem constatar que elas criam gestos e introduzem processos originais na abordagem das situações cotidianas; destacam o Brincar como uma troca de experiências relativas à esfera intrapessoal e interpessoal, ímpares. A criança que entra em uma brincadeira já começada, geralmente irá se adaptar à situação e ao grupo porque deseja se integrar ao contexto e reunião de pessoas; este comportamento tende a ser mantido até a vida adulta e representa flexibilidade emocional e acessibilidade social.

A criança mostra de modo transparente a essência das interações sociais quando desenvolve habilidades comunicacionais e de adaptação, em que a liberdade de agir dá espaço para a libertação de potencialidades que se materializam nas situações humanas.

O Brincar está na base da atividade criativa individual e dos grupos e expressa a capacidade de construção e de superação pessoal e social. Brincar é expressar o potencial criativo por meio da genial individualidade que se constitui incessantemente no contato com a realidade. Brincar é liberdade de ação no processo de realizar potencialidades que promove um viver genuíno que solta as amarras do conhecido usual, mobilizando o novo.

Brincar é atuação que por meio do aspecto lúdico gera novidade através do prazer de ser, de fazer e transformar. A partir desta capacidade de interagir com o mundo de modo genuíno, o ser humano pratica a qualidade lúdica de viver experimentando aquilo que

escapa à racionalidade e que dá sabor novo ao já conhecido. O aspecto lúdico ou *Fator Ludens* (SAKAMOTO; ANTUNES, 2016) dá suporte ao gesto criativo estabelecendo um contínuo que é capaz de gerar produtos em seu processo. O lúdico materializa a criação. Seguem alguns exemplos práticos dessa materialização.

Brinquedo de ver imagens – Monóculos fotográficos

Para Flusser (1998), a Fotografia é um sistema de signos ordenados pelo aparelho fotográfico, com participação de um agente brincante, é uma prática que faz uso de um "aparelho fotográfico: brinquedo que traduz pensamento conceptual em fotografias." (FLUSSER, 1988, p. 28). Isto é, encontram-se envolvidos na Fotografia formando um par inseparável, o aparelho (máquina de fotografias) e o fotógrafo (o "caçador" de imagens).

Dispositivo ou aparelho são terminologias de Vilém Flusser (1988) atribuídas a meios utilitários ou funcionais que proporcionam experiências, ou simulações de um tipo de pensamento ou conhecimento. O aparelho que fotografa é em sentido prático, um brinquedo ou objeto de caráter lúdico, criativo, que interage com a realidade e a recria em um dado saber.

O autor afirma que:

Na fotografia amalgamam-se duas intenções codificadoras: a do fotógrafo e a do aparelho (...). A fotografia é, pois, uma mensagem que articula ambas intenções codificadoras. Enquanto não existir crítica fotográfica que revele essa ambiguidade do código fotográfico, a intenção do aparelho prevalecerá sobre a intenção humana. (FLUSSER, 1988, p. 63).

O debate sobre a arte fotográfica na atualidade inclui abordar inovações como a Fotografia digital que introduz novas técnicas e padrões nos quais as imagens podem ser visualizadas a partir da representação óptico-eletrônica disponíveis em diversos instrumentos como computadores, celulares, TVs, ou ainda, por meio de procedimentos como projeções etc. A condição da fotografia analógica também pode ter seus resultados observados por meio dos mesmos acessos, entretanto, certos dispositivos para visualização fotográfica são particulares ao processo de reprodução não eletrônica, porque são predominantemente ópticos. Um destes dispositivos de visualização – Monóculos fotográficos – será tema de reflexão, por suas características; tiveram grande presença na vida social brasileira e constituem interessante recurso em que se confundem tecnologia e ludicidade.

Imagem: Monóculos fotográficos de meio quadro



O Monóculo fotográfico pode ser considerado sob o olhar de Boris Kossoy, um “intrigante documento visual” (KOSSOY, 2012, p. 30), que é “a um só tempo revelador de informações e detonador de emoções” (Idem). Sua história e origem contam com muitas especulações, mas as associações emocionais a ele relacionadas são indubitáveis, como por exemplo, as expressões de paixão a eles dirigidas: “isto me lembra a infância”, “ah, que saudade disto; há quanto tempo não via”, ou ainda: “tem destes na casa minha mãe”.

O Monóculo de meio quadro fotográfico, ou os *binoclinhos*, como são carinhosamente chamados, é um dispositivo produzido em material plástico, colorido, provido de lente, e que permite a visualização de fotografias produzidas em filme positivo. José de Souza Martins ao citar o crítico de cinema André Bazin assinala que “na fotografia

o essencial não é perfeição do processo físico, mas o fato psicológico de que ela satisfaz, por um meio mecânico, o nosso apetite de ilusão, e a ilusão ultrapassa eras." (MARTINS, 2011, p. 41). O que importa não é o como se registra e o que fica do registro fotográfico; importa mesmo, é o que desperta a leitura fotográfica. Certamente a leitura será diversa em função de suas condições: a de um leitor que com a imagem tenha uma relação pessoal com o fotografado (na leitura de fotos familiares, por exemplo) e a de um leitor distante do assunto fotografado. Ainda que em ambos casos seja imprescindível a empatia, o primeiro será despertado por memórias afetivas enquanto o segundo poderá vivenciar indiferença e apenas apreciação intelectual.

No caso do Monóculo de meio quadro fotográfico, curioso é notar que basta a presença do dispositivo, para o despertar de comentários emocionais, mesmo que o conteúdo visual não tenha relação com a vida privada de quem vê a imagem; como se sobre o pequeno Monóculo residisse uma universalidade afetiva; uma paixão coletiva movida pela memória inerente e pulsante emanada do objeto.

Em sala de aula, por exemplo, em disciplinas como Linguagem Fotográfica, para alunos de Comunicação Social, a experiência é a de que Monóculos despertam simpatia e curiosidades. A simpatia pelos monóculos se dá pelas cores, formato, pela materialidade, a mesma utilizada na fabricação de brinquedos. A reação espontânea diante dele, pode ser: "Engraçado".

Este aparelho denominado Monóculo de meio quadro fotográfico, que é "engraçado", que é "brinquedo", e que tantas falas emotivas têm sobre si, pode ter sua história iniciada a partir dos visores estereoscópicos, que se confunde com a história dos recursos ópticos para visualização de imagens. Neste sentido, é necessário considerar que a história da fotografia caminha em paralelo à evolução da impressão e fixação das imagens, foram também importantes no processo de desenvolvimento da Fotografia as mudanças e melhorias dos aparatos para a visualização das imagens / produções.

Olhar para uma imagem tendo por meio um instrumento específico, requer deste recurso algum grau de novidade ou de encantamento, ou de promoção de alguma experiência sinestésica. Do contrário, bastariam as impressões para as quais olharíamos diretamente sem qualquer subterfúgio. A Fotografia estereoscópica, que é a união tanto de um domínio técnico, quanto tecnológico, vertido em câmeras especiais para esta finalidade,

inclina-se à produção da imagem fotográfica ou produto visível e, ainda, sobre o modo possível para melhor aproveitamento da experiência sensorial (os visores estereoscópicos). Pode ser que esta possa ser o ponto de partida que inaugurou a história dos brinquedos de ver imagens, parentes diretos dos “binoclinhos”.

Monóculo de meio quadro fotográfico são meios que se revestem como relíquias que guardam registros imagéticos carregados das marcas do tempo que retratavam cenas de pessoas em dias festivos, passeios, momentos de família. Portáteis, em formato de caixinhas inusitadas lembram relicários que transformam momentos únicos em eternos, que tecem com criatividade a importância de viver e rememorar o vivido.

Cenário de produção lúdica e brinquedos para um genuíno Brincar

O brincar, como um direito natural da criança, pode ser exercido por meio de inúmeras maneiras, fazendo uso ou não de objetos ou sistemas materiais que personifiquem as brincadeiras.

Quando incorporado em atividades corriqueiras, o brincar não necessita de um suporte físico, como um brinquedo, por exemplo, podendo assim preencher o dia-a-dia com ações lúdicas, por meio das quais a criança incorpora uma visão mais positiva e descontraída sobre a atividade a ser desenvolvida, podendo esta ser por exemplo, arrumar o quarto de dormir, se preparar para o sono, se alimentar, ou até mesmo estudar. Envolver-se em uma atividade de modo lúdico e experimentando prazer, é brincar!

Nesse caso, as ações lúdicas podem fazer uso de conteúdos imaginários e podem se manifestar por meio de brincadeiras de faz de conta, de imitação, como caçar um tesouro ou narrar uma história. O importante neste caso é tornar presente um conteúdo simbólico valioso para a criança de modo divertido, agradável e construtivo.

Outra possibilidade de ação lúdica reside em uma capacidade mimética inata da criança, uma habilidade de perceber, de escolher e adaptar objetos quaisquer do dia-a-dia – sejam eles gravetos de planta, vasilhas plásticas, flores, pedaços de cano, ou qualquer objeto sem nenhuma qualidade funcional específica – transformando-os em elementos que se incorporam à sua narrativa lúdica, seja essa (narrativa) decorrente de uma história que se desenvolve livremente em sua cabeça, seja ela uma tentativa de reprodução de uma situação vivida ou percebida pela criança em sua interação no mundo real.

Em tempos de grande exposição e acesso à comunicação de massas, como a atualidade, em meio ao cotidiano constituído pela onipresença das mídias digitais, tais como a televisão, o cinema, as redes sociais digitais, os aplicativos de celulares e os jogos digitais, a manutenção de atividades lúdicas espontâneas acaba se tornando uma bandeira a ser erguida por educadores e pais, que se preocupam com a gradativa perda de ludicidade no mundo e de como essas mudanças vêm afetando as novas gerações de crianças.

Soma-se a isso uma progressiva mercantilização de temas e personagens direcionados ao público infantil e apresentados por essas mídias, resultado de investimentos bilionários da indústria do entretenimento, composta, para este fim, pelos grandes estúdios de cinema, música e animação mundiais, e pelas indústrias de manufatura de brinquedos.

A experiência da criança consigo própria, que seria reflexo direto do processo lúdico, envolvido por temas e instrumentos que lhe estão disponíveis, permitindo-lhe interação, apropriação e transformação, tornam-se mais limitados e retraídos, uma vez que os brinquedos, fantasias e demais estruturas, criadas a partir do que rege a grande mídia, se mostram como sistemas fechados, mais regrados. De fato, há quase um século, Walter Benjamin já apontava suas críticas ao caminho que começava a ser percorrido na fabricação de brinquedos, sobretudo em relação ao conteúdo imaginário do brinquedo que determinava a brincadeira da criança, quando o desejável seria o oposto quando a criança, enquanto sujeito de sua ação, seria aquela que deveria determinar a brincadeira conforme seus desejos e necessidades.

O consumo de conceitos, temas, valores e produtos globalizados, sobretudo a produção de brinquedos, nos dias atuais, é herança compulsória do modo de produção estabelecido pelas sociedades contemporâneas capitalistas, globalizadas e hipermidiáticas. Este modelo, entretanto, apesar de pretensamente universal no que tange à produção, consumo e distribuição, é ao mesmo tempo gerador de uma preocupante forma de exclusão social que atinge a infância e a criança.

O brinquedo desenvolvido pelas manufaturas líderes de mercado, associado aos sazonais temas presentes nas grandes mídias, promove uma relação de pertinência ou exclusão social da criança, uma vez que ambos, mídia, publicidade e produto dialogam diretamente com a criança, fomentando o entendimento de que ter o produto a tornará socialmente existente entre os seus pares, uma exposição precoce do que ela invariavelmente encontrará no mundo adulto, que emocionalmente necessita lidar com tal dilema.

Nesse mesmo contexto contemporâneo de consumo e produção de cultura globalizada, emergem também oportunidades tanto para a concepção de produto, podendo aqui ser inserido o brinquedo, quanto também para a fabricação do mesmo.

Neste cenário desponta Uma subcultura contemporânea de compartilhamento de tecnologias e soluções digitais, com foco em tecnologia, engenharia, eletrônica, robótica, impressão 3D, ferramentas CNC – *Computer Numeric Control* – liderada por uma nova geração de profissionais autointitulados “*makers*”, ou “fazedores”. Constituem pequenos e independentes estúdios de design, laboratórios de fabricação digital – os *Fab Labs* – e oficinas colaborativas, movimento que encontrou seus primeiros passos em meados dos anos 1970 em um ambiente informal de compartilhamento de informações promovido por entusiastas da tecnologia e sistemas eletrônicos intitulado *Homebrew Computer Club* – Clube do computador artesanal – (Vale do Silício – EUA).

A simplificação dos processos produtivos de bens de consumo, assim como tornar a própria tecnologia mais simples e acessível é uma das bases dessa cultura. Aclamado em diversos periódicos por todo o mundo como uma possível “terceira revolução industrial”, os mentores e envolvidos pontuam que não se trataria de uma revolução em termos de substituição de um sistema produtivo por outro, mas como uma complementaridade nos meios de fabricação.

O movimento inicia uma transformação no modo como a sociedade passa a lidar com a tecnologia, sobretudo com a real possibilidade de transformar uma ideia em um produto palpável. Nesse sentido o conceito central do movimento “Maker” em transformar o usuário passivo em um criador ativo volta a se conectar com princípios que regem a ação do brincar, quando a criança parte de seu desejo e busca o brinquedo para complementar uma experiência, recuperando seu local de sujeito na relação.

Ainda em processo de amadurecimento, o modelo produtivo proposto por esse novo conceito de compartilhamento de tecnologia e execução de produtos em oficinas independentes precisa que uma quantidade ainda maior de usuários tenha acesso efetivo aos canais de geração de conteúdo em tecnologia – os programas – e de execução ou saída de produção – os *fab labs* – uma vez que todo o sistema só é possível por acesso à Internet. Estar conectado a uma rede e ter acesso aos sites de compartilhamento e ter um computador provido de sistema operacional e programas compatíveis às atividades que se quer desempenhar, é condição essencial para que o modelo funcione.

Dados do IBGE (2014) informam que 55% das casas brasileiras tinham conexão com a internet na data pesquisada, porém 4 casas em cada 5 o faziam por meio do celular. Desse modo o acesso à internet para esses 80% de usuários não está relacionado necessariamente à utilização de computadores, capazes de promover o acesso aos sistemas produtivos apresentados.

A revolução proposta pelo compartilhamento cibernético, sobretudo no tocante à possibilidade de se criar uma rede de desenvolvimento de brinquedos desvinculados de temas e conceitos pregados pelas grandes mídias de massa, pode acontecer se estiver vinculada a um programa de efetiva democratização do acesso à tecnologia. O cenário dá lugar a pensarmos sobre um genuíno Brincar na era digital.

Brincar na era da Cibercultura – uma conclusão em construção

A Comunicação, cuja etimologia designa “ação de tornar comum”, é um importante pilar que sustenta a realidade do convívio social atualizando as trocas interpessoais nas situações dos relacionamentos humanos. Esta função, no entanto, além de sua expressão verbal de teor intelectual, se presentifica na esfera comportamental com gestos e conteúdos afetivos emocionais que integram uma dada situação e que traduzem o horizonte complexo do ambiente que atualmente expandiu sua realidade para a dimensão cibercultural. A Cibercultura organiza-se a partir de inúmeros elementos estruturadores do cenário da sociedade globalizada que se apoia em vértices balizadores como o do tempo real, da remoção de fronteiras geográficas, da internacionalização de costumes e linguagens, para citar alguns de seus fatores estruturantes.

O Brincar é justamente um instrumento de exercício e de desenvolvimento da Criatividade e das nossas habilidades comunicativas e sociais; a Criatividade é uma habilidade subjacente à nossa existência que demonstra o quanto nosso modo de pensar e de viver são resultados diretos da influência do nosso ambiente, desenvolvendo capacidades de acordo com este. O Brincar faz a ponte entre a influência do ambiente e o desenvolvimento das nossas capacidades socioculturais e comunicacionais.

Na era cibercultural, há um novo fluxo cultural e criativo, pois o ciberespaço é um novo ambiente com características peculiares a ser analisado. No território físico nós somos influenciados pelo que está ao nosso redor, espacial e temporalmente, o que nos traz um natural e conseqüente hibridismo cultural territorial. Com a introdução do ciberespaço, nós temos novos meios de influência cultural, novos meios de interatividade, a glocalidade,

e a consequente Criatividade no Glocal, o que nos leva à superação do hibridismo territorial com o surgimento de um “Além-Hibridismo”, conforme explicação mais adiante.

Ou seja, a sociedade contemporânea superou as fronteiras dos limites concretos das localidades geográficas, globalizou-se e disseminou-se através do ciberespaço, trazendo consigo maneiras totalmente inovadoras de se relacionar, se comunicar e se viver. O ciberespaço estabelece uma expansão à criatividade em relação aos processos de interação nos quais os parâmetros concretos da experiência são impostos pelos limites geográficos e temporais.

Assim sendo, a Criatividade também superou os limites da materialidade com o ciberespaço pois ela naturalmente se apoia nos elementos que o ambiente nos proporciona. Em tal conjuntura, a Criatividade demonstra ser nossa característica mais exemplar do Brincar no século XXI, corroborando diversas inovações contemporâneas e nos estimulando compreender o impacto do papel do ciberespaço na expressão criativa na contemporaneidade, já que o ser humano vem demonstrando em sua extensa comunicação digital perceber cada vez mais as dimensões de seu existir e sua capacidade de intervir nos processos da vida social. O ser humano ampliou sua capacidade de interação social, as dimensões de sua experiência perceptiva e criativa. A criatividade humana ocupa espaços diversos com naturalidade, fazendo emergir em suas infinitas possibilidades as capacidades e realizações da genialidade humana.

O ciberespaço sintetiza o produto criativo da confluência planetária de características culturais no mencionado “Além-Hibridismo”. Trata-se de um fenômeno de articulação criativa simultaneamente local e global, assim profundamente mergulhado no conceito tipicamente cibercultural de glocalidade.

O glocal equivale a um entrelaçamento sociotécnico homeostático, obliterado e irreversível, entre o contexto concreto de exercício da experiência cotidiana (ponto de acesso / recepção / retransmissão / irradiação comunicativa) e o universo áudio / visual das redes em tempo real, em âmbito regional, nacional ou internacional. (TRIVINHO, 2012, p. 13).

O contexto glocal é aquele em que se coloca tanto a migração de signos atualizada pelo ser humano em contexto *stricto sensu*, diretamente pelo ciberespaço; como também *lato sensu*, o que se dá em qualquer lugar em que não haja tecnologia mas se fale, converse, priorize e tematize assuntos que circulam nas redes, sendo uma atuação em contexto glocalizado, substituindo os temas que seriam os da dimensão concreta da cidade: os temas

que são os da esquina, os da comunidade, nossos particulares, do próprio grupo, enfim, temas ou assuntos mais locais.

Embora o conceito de cibercultura pressuponha que, desde pelo menos o início dos anos 90 do século passado, tais relações e práticas tenham por referência exponencial o (ou gire em torno do) *cyberspace*, a presença do caráter *online* não é nem necessária, nem exclusiva. A cibercultura se joga tanto no universo dos fatos e processos exclusivamente internos ao *cyberspace*, quanto no dos que vicejam e se esgotam em contexto *off-line*. Esse aspecto ratifica a aceção sociológica do conceito. (TRIVINHO, 2012, p. 74-75).

A glocalidade traz a internacionalização, a mundialização de culturas. Ela nos une ao mesmo que estamos isolados no glocal. E quando falamos em isolamento, podemos ser literais ou não.

Na glocalidade estamos isolados, tanto no glocal lato sensu quanto no glocal stricto sensu, pois no primeiro estamos isolados por falta de acesso à internet, no segundo estamos isolados do mundo territorial ao nosso redor protegidos por um bunker glocal, “por mais forte que seja a imagem do bunker quando transposta para o entendimento da dimensão civil [...] do social-histórico, trata-se de uma metáfora cognitiva inegavelmente adequada e expressivamente ilustrativa em razão da própria natureza das tendências sociotecnológicas e mediáticas do atual processo civilizatório” (TRIVINHO, 2012, p. 148). Isto é, nossos infinitos gadgets que nos separam do ambiente físico em que nosso corpo se encontra. “A hibridação comunicacional entre global e local sob a égide das tecnologias do tempo real culmina na instauração *partout* da cultura da bunkerização glocalizada” (TRIVINHO, 2012, p. 25-26). Estamos isolados territorialmente, mas unidos ao mundo todo pelo ciberespaço. Um indivíduo pode se isolar da tecnologia, mas jamais pode fugir do processo irreversível da glocalidade. Cada pessoa, todos, de todos lugares do planeta, tem acesso de uma maneira ou de outra, sofrem influência cultural de uma maneira ou de outra de todas as culturas simultaneamente. É claro que em era de *Big Data*, jamais seremos pessoalmente capazes de acessar todo o conteúdo do ciberespaço, mas o significado maior da glocalidade é o de que toda informação disponível tem o potencial de ser alcançada por qualquer pessoa.

O arco de significação da categoria do glocal implica, pois, em síntese, a ambiência da hipercondutibilidade (pretensamente sem estrias) que liquefaz o que originalmente o constitui. Sob tal pressão em nome da homogeneização infraestrutural relativa de todos os contextos de vida – para que se tornem contextos de acesso a e/ou recepção/retransmissão de fluxos mediáticos – global e local ou globalização/globalismo e localização/lo-

calismo vêm suspensa a sua identidade isolada e típica em favor de um processo único, doravante hegemônico. (TRIVINHO, 2012, p. 160).

O processo de glocalização significa necessariamente repercussão e/ou desenvolvimento cultural, já que o território físico deu lugar a outras dimensões da realidade, permitindo a existência de processos culturais que operam na transversalidade de uma realidade que substitui o que é próprio e local sem desautorizá-lo porque o transcende; sem desqualificá-lo o substitui por códigos alternativos que são regidos por uma realidade reestruturada – da rede comunicacional global, universal que sofre adaptações locais e transmuta-se na condição glocal: aquela de um planeta territorialmente dado, mas mundializado, portanto apequenado, pelas redes de comunicação.

De tal forma, conforme anteriormente referido, nesta contemporaneidade mundializada de um planeta apequenado, cada indivíduo sofre influência cultural de conteúdos do ciberespaço, e mesmo as pessoas que não têm acesso a ele sofrem essa influência de forma indireta (Glocal Lato Sensu). A influência global atemporal e ageográfica traz como consequência novos produtos, ou novos bens culturais que estimularam a evolução do conceito de hibridismo para um “além-hibridismo” e tornaram-se inclassificáveis devido à interatividade típica da cibercultura.

O século XX potencializou diversos fenômenos culturais e fez surgir diversos outros novos. A cultura se desenvolveu plenamente. Com a convergência de fatores comunicacionais, culturais e sociais como o hibridismo, a cibercultura e a globalização, se fertilizou o terreno para o nascimento, na virada de milênios, do além-hibridismo: um novo fenômeno comunicacional diretamente ligado às novas tecnologias e novas mídias, em especial ao ciberespaço, que fez surgir uma nova cultura de mesmo nome com o fluxo cultural e o diálogo universalizado de informações proporcionado pelo empoderamento tecnológico em escala mundial; trazendo consequentemente uma democratização dos bens materiais e imateriais criados pela cultura.

Na cibercultura, não há uma evolução, um claro delineamento temporal da cultura, pois esta torna possível que um indivíduo seja influenciado por culturas e movimentos completamente desconectados, completamente fora de uma determinada ordem temporal ou geográfica. O ciberespaço nos trouxe um enorme número de possibilidades de influências vindas de diversas culturas, de diferentes épocas e localizações. Somos inundados com influências infinitas, muitas vezes não sendo pessoalmente capazes de reconhecer quais são estas ou sua origem, consequentemente criando uma grande

dificuldade em nomear-nos ou nos integrarmos a um movimento cultural singular, já que hoje somos aqueles que vivem completamente em dimensões atemporais e ageográficas. É pela articulação social no ciberespaço que a estética dessa cultura inclassificável além-híbrida e seus bens culturais são internacionalmente estabelecidos.

A construção da cidadania que se entrelaça ao processo do desenvolvimento humano propriamente dito e delinea a própria evolução humana, pode ser contemplada no cotidiano da era cibercultural. O Brincar que traduz Criatividade pode trazer luz à realidade atual que superou o Hibridismo Cultural que alcança os limites da noção de cidadania.

A cidadania constituída no convívio social nos tempos atuais nos apresenta um desafio relevante – a inclusão social, que introduz uma exigência de revisão e reconstrução da percepção e relacionamento social. Neste panorama, a Criatividade como a renovação e contínua evolução das capacidades humanas e das potencialidades de transcendência e reconstrução da realidade, pode ser tomada como ação libertadora e atuante, na abordagem interativa com o mundo externo (WINNICOTT, 1975).

Brincar é uma atividade de interação com o mundo que remete a formas genuínas de inclusão social, na medida em que a espontaneidade se encarrega de desmobilizar barreiras entre aqueles que brincam, ou seja, que interagem com liberdade de *ser* e estar no ambiente.

O Brincar enquanto interação e participação social pode dar sustentação para a formação de grupos na construção da sociedade e desenvolvimento da cidadania, especialmente tendo em vista que sua ocorrência permite a identificação entre pares, a instituição de costumes, o compartilhamento de crenças e a reformulação de padrões de comportamentos.

A presente discussão indica uma direção interessante a refletir sobre a era cibercultural, que projeta possibilidades em rede e introduz o impensável no cotidiano da sociedade global – que viver é atualizar o potencial criativo que flui incessante no cotidiano que se faz extraordinário e não mais rotineiro e estável. Brincar, ou seja, Criar, hoje, permite perceber que mais que liberdade para agir, natural é dar lugar ao vir-a-ser que gera o novo. Brincar é ação de libertar o inesperado que habita em cada um.

Referências Bibliográficas

BARALDI, Claudio. **Comunicazione interculturale e diversità**. Roma: Carocci, 2003.

BHABHA, Homi. O local da cultura. Belo Horizonte: UFMG, 2013.

- CASTELLS, Manuel. **Redes de Indignação e Esperança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- FREUD, Sigmund. **Escritores criativos e Devaneio**. In: Edição Standard Brasileira das Obras Completas de _____. v. IX, p.149 – 162, 1969.
- FLUSSER, Vilém. **Ensaio sobre a fotografia**: para uma filosofia da técnica. Lisboa: Relógio d'Água, 1988.
- HABERMAS, Jürgen. **A inclusão do outro**: estudos de teoria política. São Paulo: Loyola, 2002.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000. Disponível em: << http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf >> Acesso em: 20 de out. 2016.
- KOSSOY, Boris. **Fotografia e História**. Cotia: Ateliê, 2012.
- LAZARFELD, Paul F. & KATZ, Elihu. **Personal Influence**: The part played by people in the flow of mass communications. New Brunswick: Transaction Publishers, 2006.
- LOTMAN, Yuri. **Cultura y explosión**: lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Gedisa, 1999.
- MARCONDES FILHO, Ciro. **Nova teoria da comunicação**, v.1: o rosto e a máquina: o fenômeno da comunicação visto dos ângulos humano, medial e tecnológico. São Paulo: Paulus, 2013.
- MARTINS, José de Souza. **Sociologia da fotografia e da imagem**. São Paulo: Contexto, 2011.
- MATTELART, Armand & MATTELART, Michele. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Loyola, 2011.
- MELO, José Marques; FERNANDES, Guilherme Moreira (org.). **Metamorfose da folkcomunicação**: antologia brasileira. São Paulo: Editae Cultural, 2013.
- MIÈGE, Bernard. **A sociedade tecida pela comunicação**: técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social. São Paulo: Paulus, 2009.
- SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Glocal**: visibilidade mediática, imaginário bunker e existência em tempo real. São Paulo: Annablume, 2012.
- WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade**. Tradução de Jayme Salomão, Rio de Janeiro, Imago, 2014.