



**(CIBER)ENSAIO:
por uma antropologia urbana e da tecnologia**

(Cyber)paper: For an Urban and Technology Anthropology

(Ciber)ensayo: Hacia una Antropología Urbana y de la Tecnología

Alice Pereira dos Santos¹

Resumo

Este ensaio pretende permear entre algumas discussões que envolvem o ciberespaço e suas implicações e delimitações, bem como apresentar a possibilidade de se pensar em uma ponte entre a Antropologia Urbana e a da Tecnologia, observando os fenômenos que se dão entre a cidade, os cidadãos e a tecnologia.

Palavras-chave: Ciberespaço; Antropologia Urbana; Antropologia da Tecnologia; Cidade.

Abstract

This paper aims to delve into some discussions surrounding cyberspace and its implications, limitations, as well as to present the possibility of considering a connection between Urban Anthropology and Technology, observing the phenomena that occur between the city, its inhabitants, and technology.

Keywords: Cyberspace; Urban Anthropology; Anthropology of Technology; City.

¹ Graduanda em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Montes Claros (UNIMONTES).
E-mail: aliceperdsantos@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8941-5956>

Artigo submetido em: 03 de junho de 2024
Artigo aceito em: 03 de outubro de 2024
Artigo publicado em: 28 de outubro de 2024



Resumen

Este ensayo tiene como objetivo adentrarse en algunas discusiones que rodean al ciberespacio y sus implicaciones y limitaciones, así como presentar la posibilidad de considerar un puente entre la Antropología Urbana y la Tecnología, observando los fenómenos que ocurren entre la ciudad, sus ciudadanos y la tecnología.

Palabras-clave: Ciberespacio; Antropología Urbana; Antropología de la Tecnología; Ciudad.

Introdução

O período pós-industrial, entendido por uns e outros enquanto pós-moderno, com todos os seus grandes feitos e revoluções, tem como marco de passagem a tecnologia e suas implicações, estabelecendo, por conseguinte, como faz qualquer outro acontecimento na história, uma nova e repaginada dinâmica social, introduzindo elementos que pareciam, desde absurdos no sentido prático até impossíveis de serem um dia elaborados. Nesse sentido, vê-se novas formas comunicativas e processuais: computadores, softwares, hardwares, smartphones, internet, entre outros, que ganham espaço à medida que o tempo social avança, lançando mão do que até então era apenas um novo fenômeno, para além de tantos outros: o ciberespaço.

Embora não exista um consenso, paira sobre nossas cabeças a noção do que é este tal novo “lugar”, entendendo que se dá por algo semelhante a um novo mundo, uma nova terra que, muitas vezes colocada enquanto sem lei, acontece somente em smartphones e computadores, mas que, paralelo ao senso comum, é um conceito que surge da literatura e, desde seu início, é delimitado e categorizado. Para William Gibson (2016), que cunha, o ciberespaço se dá por uma alucinação coletiva, um grande banco de dados que guarda aquilo que foi tirado do “computador”, que é o sistema e o cérebro humano (Gibson, 2016, p. 77). Obviamente, esta descrição parte de algo que é muito caro pra nós enquanto auxílio teórico: a ficção científica, mais especificamente o livro *Neuromancer* (2016), que retrata um “cowboy do ciberespaço”, onde, em sua temporalidade, um futuro distópico distante é o que, em nossa contemporaneidade, chamamos de hacker, embora este não se limite apenas ao uso de computadores de mesa e notebooks, já que naquele momento da história as pessoas se tornaram parte dos computadores, e o processo de hackear é uma viagem imersiva ao mundo virtual, o ciberespaço, cuja única barreira de acesso é a do corpo físico.

Esta categoria de espaço não se limita aos muros da ficção e literatura, ganhando lugar à medida que as sociedades caminham e, ao mesmo tempo, se torna fruto de debate desde que iniciou a ter algum impacto social, ou seja, desde seu nascimento. O ciberespaço, portanto, apesar de fortemente atrelado às áreas exatas, ganha novos ares em meio às Ciências Sociais do ponto de vista da existência, tendo suas generalidades e especificidades muito bem colocadas. Esse movimento surge de um fenômeno curioso, mas que não se encontra agarrado somente a este nicho de estudo: o uso da literatura sci-fi, que, como coloca Kellner (2011), “[...] os autores cyberpunk destruíram as fronteiras entre filosofia, teoria social, literatura e cultura de mídia, criando textos que tentam captar as vertiginosas vicissitudes e a pungente intensidade de nossos ambientes high-tech.” (Kellner, 2011, p. 381)

Com a menção do “Cyberpunk”, o autor resgata o subgênero da ficção científica que, ainda que em sua polissemia, é explicado a partir da frase “*high tech, low life*” ou, em português, “alta tecnologia, baixa qualidade de vida”, que denota uma condição dicotômica onde, no contexto societal, coloca em cheque uma vida coletiva que é ao mesmo tempo distópica para uns e utópica para outros. Ainda em Kellner (2011), coloca-se que a ficção Cyberpunk faz o exercício de uma tentativa de mapear a realidade social, permeando aspectos tecnológicos, econômicos, culturais, políticos, entre outros (Kellner, 2011, p. 385), e, portanto, se entendemos que existe esse movimento, ainda que na literatura, podemos dispor de pensar também a possibilidade da observação das cidades e suas gentes pela ótica do *sci-fi*.

Tudo o que foi falado é, em primazia, para marcar, portanto, algo que as ciências humanas e sociais já vêm fazendo, o que se dá por pensar na realidade social a partir da literatura e, aqui no caso, a ficção científica. Não somente o Cyberpunk aparece com força, justamente pelo seu caráter híbrido e múltiplo, que permite a sujeitos sociais transitarem entre realidades e virtualidades ou pelo humano e o não-humano, seja pela necessidade, pela conveniência ou por um *habitus*, mas, ao mesmo tempo, dotar de certa circunstância social que envolve aparelhos tecnológicos, sobrepujando a condição humana.

Dentre todos estes múltiplos e compostos lugares, o que se encontra enquanto indissociável às questões aqui propostas como pauta de discussão são as cidades, o perímetro urbano que se reinventa à medida que novas questões surgem e influenciam sua existência e dinâmica, seja pela ofensiva do capital, dos meios culturais e simbólicos. E, nessa linha,

sabendo que quem faz a cidade são os sujeitos urbanos e entendendo que “na perspectiva clássica (mesmo cibernética) a tecnologia é um prolongamento do corpo [...], a sofisticação funcional do organismo humano [...]” (Baudrillard, 1991, p. 139), podemos lançar mão de pensar que essas três categorias (cidade, cidadãos e a tecnologia) criam uma relação simbiótica, pois, na contemporaneidade, cada vez mais encontramos a necessidade do uso de apetrechos tecnológicos que facilitem nossa vida e produção, sendo a vida urbana uma produção, antes de qualquer outra coisa, social.

Seguindo, portanto, a ideia de que há possibilidade de pensar numa simbiose entre estas três categorias aqui colocadas, voltamos a nos debruçar na multiplicidade do ciberespaço e como se dá essa relação com a cidade ou, em outras palavras, como o ciberespaço, enquanto uma preocupação da Antropologia da Tecnologia, pode partilhar de questões com a Antropologia Urbana. Muitos autores contemporâneos, sobretudo da geografia, estabelecem muito bem a questão do mapeamento desses espaços ou até onde vai o real em detrimento do virtual e como esses dois estabelecem uma relação. Apesar disso, as virtualidades e o ciberespaço permitem possibilidades no mundo real através de uma espécie de simulação, mas o ato de simular é nada mais, nada menos que um exercício do real e, assim, o ciberespaço e o espaço real se convergem em alguma medida (Silva; Tancman, p. 58, 2009). Essa convergência nos instiga a pensar por uma outra lente que, para além de um novo ponto de vista, é também uma nova proposta de se entender todas as questões aqui já colocadas: há possibilidade de falar, para além do ciberespaço enquanto telecidade ou realidade virtualizada, sobre a cidade enquanto um ciberespaço palpável?

A conceituação do ciberespaço palpável é, obviamente, metafórica. Não há, pelo menos no tempo social atual em que vivemos, como falar de existir fisicamente num plano virtual, já que é literalmente impossível que entremos dentro de uma rede social de corpo e tudo, por exemplo. Apesar disso, podemos despender de certa imaginação sociológica, como coloca Wright Mills (1982), ou até filosófica, para cogitar a ideia de que a existência online e concreta se fundiram, como a simbiose que foi colocada anteriormente. Essa fusão, que antes de tudo observamos pela ótica da literatura — uma vez que Lefebvre (2000), um dos grandes nomes na Antropologia Urbana, coloca como válido pensar o futuro da realidade social e, não dissociado disso, o urbanismo, através do sci-fi (Lefebvre, 2000, p. 21, tradução nossa) — nos leva a associar fenômenos literários e reais e, se a Antropologia nos permite uma infinidade

de interpretações no que tange à humanidade e seu comportamento social, não há por que não embarcar na provocação que é pensar numa virtualidade física e palpável.

Temos médias e grandes cidades, gigantes metrópoles, todas tomadas por telas, uma mobilidade envolvida por aplicativos de viagem, a vida acontecendo dentro de um celular. Sobre essa última frase, engano nosso é pensar dessa maneira: a vida no celular não se limita ao aparelho; os smartphones são como instrumentos de viagem no espaço, como fazem os Cowboys do Ciberespaço em *Neuromancer* (2016), que fazem a ponte entre o virtual e o real, cujo corpo, ainda que de carne e osso em vez de pixels, em maneira alguma os impede da experimentação e da vivência abstrata. O que queremos dizer é: nunca se trocou telas pelo mundo real, ou sequer o virtual é sinônimo de irreal. O que há é uma simbiose de realidades distintas, mundos diferentes que não existem mais de maneira solitária, mas necessitam um do outro para seguirem seu funcionamento. Kellner (2011) coloca que a definição de ciberespaço proposta por Gibson (2016) em *Neuromancer* é enganadora, pois aquilo que, no presente momento de escrita do livro, poderia ser entendido enquanto uma alucinação coletiva, nas palavras do próprio autor, agora acontece efetivamente, como sistemas bancários, novas maneiras de se comunicar, televisão por satélite, jogos e máquinas que utilizam VR (*Virtual Reality*). Todas essas coisas são reais e palpáveis, embora antes fossem concebidas somente por um ciberespaço literário (Kellner, 2011, p. 394).

Quando entramos nas discussões da cidade e tecnologia, estamos frequentemente expostos a uma pauta que vem ganhando cada vez mais espaço na academia: as tecnopolíticas e ciberpolíticas, que “enquanto a primeira refere-se às disputas sobre as configurações sociotécnicas do dispositivo, portanto, constitutivas da própria tecnologia, a segunda diz respeito às ações políticas que se utilizam dessas tecnologias, sem necessariamente interrogar suas pré configurações” (Parra, 2012, p. 110). Em suma, ambas, quando envolvidas na questão urbana, abarcam a construção e manutenção da cidade por meio de configurações tecnológicas, e, sabendo que as tecnopolíticas perpassam o uso dos algoritmos virtuais para execução de suas propostas, podemos entender que há uma movimentação inicial no ciberespaço, mas cujo envolve transitar entre o virtual e o real ou práticas num mundo virtual que redefinem, em larga escala, práticas do mundo real (Pimenta, 2016, p. 78). Seguindo esta linha de pensamento, temos, ainda como coloca Ana Isabel de Sá (2015), à medida que os métodos do uso das redes sociais e plataformas digitais de comunicação se transformam de

forma diversificada, a fim de promover a difusão do conhecimento deliberada, facilitar a produção colaborativa, desenvolver softwares de código aberto, estabelecer canais de mídia independentes e compartilhar conteúdo, práticas e discursos característicos do ciberespaço e de grupos relativamente fechados, como, por exemplo, a comunidade hacker ou os ciberativistas, estão tornando-se cada vez mais difundidos na sociedade de forma geral. E essas práticas e discursos têm se mesclado cada vez mais com o cotidiano e a vida urbana, influenciando e sendo influenciados pela dinâmica das cidades e das ruas (de Sá, 2015, p. 79).

O exemplo que antecede nos convida a pensar e entender que somos, enquanto plano real, frequentemente atravessados pelos desdobramentos do ciberespaço e, portanto, não há como dissociar dois espaços que conversam entre si o tempo inteiro. Podemos, nesse sentido, pensar, por exemplo, no VAR (Vídeo Assistant Referee), equipamento utilizado para verificar os lances dos jogadores no futebol, e, portanto, é uma tecnologia que, embora todo o seu funcionamento passe pelo virtual — o software que identifica os lances da bola e o modo como foram conduzidos pelos jogadores —, toda sua implicação prática se dá no mundo real. O campo de futebol, em um fragmento de tempo, perde seu destaque em plano físico e passa a existir sob uma lógica virtual, uma tela, para, só depois da resolução do lance, voltar à sua originalidade espacial. Desta maneira, se é possível, ainda que a ideia inicial tenha partido de uma máquina e suas virtualidades, vivenciar os desdobramentos enquanto físicos e reais, a ideia metafórica do ciberespaço palpável ganha sentido, já que o hibridismo se torna intrínseco e fundamental.

Outra questão acerca das urbanidades virtualizadas são as *Smart Cities*, ou “cidades inteligentes”, que são espaços urbanos, geralmente metrópoles ou grandes cidades, que usam de um planejamento estratégico que envolve desde estrutura à comunicação, implementando tecnologias e, conseqüentemente, facilitando a vida dos sujeitos que habitam o espaço (SECTI, 2019). A partir das implicações utópicas e distópicas que o cenário das *Smart Cities* cria, uma vez que, como já colocado, a utopia de uns pode ser distopia de outros, e a tecnologia, ao mesmo tempo que pode ser uma ferramenta facilitadora, também pode ser um apetrecho de segregação social e gentrificação, podemos entender que essas cidades inteligentes, antes de tudo, utilizam da informática para sua manutenção e a infiltração desses meios tecnológicos na vida cotidiana transforma a forma como o espaço é experimentado, percebido, modificado e apresentado. Portanto, “o universo físico e informacional estão tão

profundamente associados que não faz mais sentido analisá-los como fenômenos distintos” (de Sá, 2015, p. 79).

Nesse sentido, entendendo que, da mesma forma em que os sujeitos são diretamente influenciados pelo meio tecnológico e pelas implicações do ciberespaço, e não dissociado disso a forma como vivem também, para além de saber que são esses indivíduos que fazem cidade, percebe-se que há uma conexão entre os sujeitos e a cidade, os sujeitos e a tecnologia e a tecnologia e a cidade, o que nos instiga a pensar em uma conexão entre os três. Por isso, é desejável que se faça uma combinação entre as questões que envolvem, de maneira geral, a Antropologia Urbana e a Antropologia da Tecnologia. Quando se pensa no âmbito político, do lazer ou até mesmo nas dinâmicas costumeiras que envolvem as cidades e metrópoles, fica claro que políticas urbanas são cotidianamente atravessadas pela questão tecnológica e, não dissociado disso, as cidades influenciam identidades e culturas de mídia; de igual maneira, a movimentação dos sujeitos do ciberespaço tem sua influência no que tange à vivência urbana.

Podemos levar em consideração ainda as discussões que envolvem o *online* e *offline*, onde, como coloca o antropólogo Mário Guimarães Júnior (2000): “o virtual não é o oposto do real, mas sim uma esfera singular da realidade, onde as categorias de espaço e tempo estão submetidas a um regime diferenciado” (Júnior, 2000, p. 142). Ou seja, se temos isso em mente, podemos entender que as problemáticas que envolvem o “ciber” não fogem ao “real” e vice-versa, pois há, de certa maneira, uma convergência espacial que permite transitar entre ambos, sejam os sujeitos, sejam as cidades.

Assim, ambos nichos antropológicos se encontram, em tempos contemporâneos, alinhados um ao outro, pois, se as barreiras entre virtual e real, ou espaço e ciberespaço, são dadas como quase inexistentes, cada vez mais haverá a necessidade de lançar mão de buscar as respostas das estruturas e dinâmicas sociais, que são uma preocupação das ciências sociais no geral, por ambos caminhos: seja por meio de redes sociais, softwares, aplicativos e etnografias virtuais, seja por meio da investigação empírica e clássica, do deslocamento humano e sua vida prática, embora esta também não escape de certa virtualidade.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Ed. 1. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

Entenda o que é uma Smart City. *SECTI - Secretaria de Ciência, Tecnologia e Informação*, 2019. Disponível em: <https://www.secti.df.gov.br/entenda-o-que-e-uma-smart-city/>.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Ed. 5. São Paulo: Editora Aleph, 2016.

JÚNIOR, Mário José Lopes Guimarães. O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais. *Ilha Revista de Antropologia*, Florianópolis, v. 2, n. 1, p. 139–154, 2000. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/14652>.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Ed. 1. São Paulo: EDUSC, 2001.

LEFEBVRE, Henri. *La production de l'espace*. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000.

MILLS, Charles W. *A Imaginação Sociológica*. Ed. 6. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1982.

PARRA, H. Controle social e prática hacker: tecnopolítica e ciberpolítica em redes digitais. *Sociedade e Cultura*, Goiânia, v. 15, n. 1, p. 109-120, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fcs/article/view/20677>.

PIMENTA, Ricardo. As rugosidades do ciberespaço: um contributo teórico aos estudos dos web espaços informacionais. *Informação & Sociedade*, João Pessoa, v.26, n.2, p. 77-90, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/28116/16202>.

SILVA, Carlos; TANCAMAN, Michéle. A Dimensão Socioespacial do Ciberespaço: Uma nota. *GEOgraphia*, v. 1, n. 2, p. 55-66, 16 set. 2009. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/geographia/article/view/13351>.