

## SER E PERFORMAR NO CIBERESPAÇO 1.5; *Uploads* sobre (re)criações de si para inclusão em uma cultura (popular) digital

*Márcio Henrique Melo de ANDRADE*<sup>61</sup>

**RESUMO:** Este artigo parte de estudos de inclusão digital, *performances* e cultura popular para refletir sobre as expressões e exposições de si com vídeos amadores. Ao compreender esses produtos como parte de uma “cultura popular digital”, pretende-se alinhar os indicadores de uma dimensão comunicativa da inclusão às práticas comunicativas mais prosaicas com tecnologias digitais. Concluiu-se que, mesmo pouco considerados nos estudos de inclusão digital, os vídeos amadores expõem um investimento em (re)significação de identidades que atravessam mais o lazer e o deboche do que ditames mais tradicionais do processo inclusivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Inclusão Digital; *Performance*; Cultura Popular Digital; Vídeos Amadores; Representações de Si

**ABSTRACT:** This article is based on studies about digital inclusion, performances and popular culture to reflect about the expressions and exhibitions of the self with amateur videos. These products are part of a "digital popular culture" and they are essential for allowing us to connect the indicators of a communicative dimension of inclusion to the most prosaic communicative practices with digital technologies. It was concluded that, even few considered in the study of digital inclusion, amateur videos expose an investment in (re) signification of identities that cross more leisure and debauchery than most traditional dictates of the inclusive process.

**KEYWORDS:** Digital Inclusion; Performance; Digital Popular Culture; Amateur Videos; Self Representations

---

<sup>61</sup> Doutorando em Comunicação (PPGCOM/UERJ) e Mestre em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC/UFPE). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). E-mail: marciogh.andrade@gmail.com

## Possibilidades Umas, Várias, Infinitas... – A Dimensão Comunicativa e uma Inclusão Digital Prosaica

Seriam os vídeos virais<sup>62</sup>, *lip syncs*<sup>63</sup>, paródias musicais e outros tantos produtos “internéticos” uma repaginação do polêmico conceito de “cultura popular” dentro das ruelas e becos das comunidades ciberespaciais? E quais seriam as conexões deste tipo de produção com os indicadores de um processo de Inclusão Digital (ID)? Ao perceber que se trata de uma forma de comunicação cada vez mais entranhada no cotidiano de milhares e milhões de sujeitos, parece muito coerente acreditar que os processos inclusivos afetam não somente aspectos considerados mais “tradicionais”, “sérios” ou “nobres” da inclusão, digamos assim, mas também os modos de criar, “zoar” e performar – que também possuem espaço dentro da cultura (digital ou não). Esse artigo pretende enfatizar dimensões que muitos dos estudos relacionados à inclusão digital (BRANDÃO, 2010; CAZELOTO, 2007; WARSCHAUER, 2006) pouco se apropriam: primeiro, de uma noção de *performance*; segundo, de cultura popular e suas hibridizações. Estes três conceitos serão triangulados para um objeto de estudo em comum – os vídeos amadores publicados na internet –, com a finalidade de compreender como o deboche, a paródia e a “zuêra” também atravessam o processo de inclusão digital, mesmo que pouco ressaltado na maioria dos estudos sobre o tema.

Iniciando pelo conceito de inclusão digital, é possível partir da ideia de que não se concebe uma sociedade sem suas tecnologias, já que as demandas da primeira e as funcionalidades das segundas caracterizam o desenvolvimento humano (CASTELLS, 1999). Ao mesmo tempo, considera-se que a cultura transforma os usos primordiais dessas mesmas tecnologias, visto que “a cultura se relaciona com ações, ideias, artefatos que os indivíduos numa dada tradição aprendem, compartilham e avaliam” (SANTAELLA, 2010, p.43), tornando vivas e mutáveis as técnicas que dela fazem parte. Dentre a diversidade tecnológica que a sociedade contemporânea vivencia, o ciberespaço<sup>64</sup>, certamente, apresenta influência seminal ao permitir e condicionar novas formas de sociabilidade e a formação de uma cultura descentralizada que amplia

---

<sup>62</sup> Viralização é um termo que designa os conteúdos que ganham grande repercussão na web. Fonte - <http://blog.penseavanti.com.br/entenda-melhor-o-termo-viralizacao-por-que-um-conteudo-se-torna-viral/>

<sup>63</sup> *Lip Sync* (Sincronia Labial) é um termo técnico para combinar os movimentos dos lábios com a voz que vem ficando mais comum em programas como Ru Paul Drag Race, Lip Sync Battle e vídeos do aplicativo Dubsmash. Fonte - <http://julianokimura.com.br/2015/04/13/o-que-diabos-e-dubsmash-lip-sync-playback/>

<sup>64</sup> Caracterizado como um “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2000, p. 92).

exponencialmente o processo de hibridização que os outros meios de comunicação de massa iniciaram (MARTÍN-BARBERO, 2001; CANCLINI, 1995).

A partir desta ampla difusão tecnológica, André Lemos (2003) caracteriza essa cultura como uma simbiose entre sociedade, cultura e novas tecnologias de base microeletrônica, que promoveram a emergência de novas formas sociais a partir dos anos 60 – denominada “cibercultura” ou “cultura digital”. Parece possível pensar que, se uma das características mais importantes da tecnologia multimídia “seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade” (CASTELLS, 1999, p. 458), seria ela, na verdade, um catalisador e propagador de grupos e elementos culturais que poderiam permanecer desconhecidos, ao permitir que qualquer indivíduo, em tese, emita e receba informações em diversos formatos. Contudo, esse otimismo nem sempre se mostra possível, visto que o acesso a essas tecnologias levanta demandas de cunho político, econômico, técnico, educacional etc., caracterizando um cenário que reverbera muitas das desigualdades vivenciadas em períodos anteriores (CAZELOTO, 2007).

Diante desse contexto, emergem os chamados projetos e programas de Inclusão Digital (ID), caracterizados como ações mobilizadas por setores governamentais e não-governamentais a fim de promover a integração e a acessibilidade dos integrantes de comunidades de baixa renda às tecnologias e, por sua vez, ao desenvolvimento de sua própria cidadania (SANTOS, 2009) através de ações socioeducativas de cunho técnico, social, político ou econômico. Ao conceber uma inclusão de maneira contextualizada e heterogênea, acredita-se que essas estratégias precisam enfatizar os aspectos culturais “com todo o potencial que esse espaço tem para expandir o humano, expandindo o conhecimento e a consciência” (PELLANDA, 2005, p. 43), valorizando as particularidades das formas de utilizar as TICS no cotidiano – das mais prosaicas às mais complexas. Essa perspectiva baseada na emergência de discursos, subjetividades e narrativas faz-se especialmente significativa “quando temos em mente as periferias dos grandes centros urbanos que começam a ser ‘conectadas’ por meio de telefones celulares e centros comunitários de acesso à internet” (BUZATO, 2008, p. 326) em um processo criativo a partir da apropriação técnica e enunciativa dessas tecnologias.

Esse ponto de vista dialoga com a denominada dimensão comunicativa da ID (BRANDÃO, 2010), que, diferente das dimensões técnica, educacional e de competência informacional, relaciona-se às formas de criar, emitir e receber mensagens

com uso de linguagem multimídia – texto, áudio, imagem e imagem em movimento. Ao enfatizar essa dimensão comunicativa, este artigo pretende refletir sobre como os sujeitos, a partir da produção de vídeos amadores diversos, desenvolvem e exibem “suas habilidades técnicas e comunicativas, enquanto tratam de questões de interesse da comunidade e criam conteúdo digital, que ajuda a lhes dar voz” (WARSCHAUER, 2006, p. 131). Essa ênfase nos permite entender a produção de conteúdos para ID não para atender a critérios delineados por sujeitos distantes dessas comunidades, mas como uma forma de desenvolvimento pessoal a partir de experimentações autônomas e prosaicas de *performance* calcadas em (re)criações de si de diversas maneiras.

A presença dessas tecnologias nos nossos hábitos faz-se de maneira tão constante que, por exemplo, “não sabemos apenas narrar como foram nossas férias, precisamos de fotos e vídeos para documentar nossas narrativas” (KENSKI, 2007, p. 48), reconfigurando nossa imaginação a partir de formas que hibridizam o virtual e real. Porém, quando se pesquisa sobre tecnologia e hábitos, certos estudos mais comuns na área de educação e áreas afins (BRANDÃO, 2010; CAZELOTO, 2007; WARSCHAUER, 2006) terminam resvalando em extremismos e dicotomias como “bons e maus usos” – sendo os primeiros os hábitos consideráveis mais “eruditos” (como uma produção artística mais bem “acabada” ou com discursos mais “sérios”) e os segundos, os mais “populares” (como recriações de bordões e *memes* ou paródias de produtos televisivos). Faz-se necessário perceber que a apropriação cada vez mais cotidiana dessas tecnologias permite compreender as práticas culturais que dela emergem com uma percepção menos “elitista” ou excessivamente pragmática, já que o ócio, o lazer, o deboche e a diversidade de prazeres que compõem nosso dia a dia também são aspectos culturais que devem ser considerados num processo inclusivo.

Tratados, pelo senso comum, como produtos de “baixa cultura”, os vídeos amadores virais exibem, na verdade, muitos dos processos de (re)significação das noções de identidade, subjetividade e cultura na contemporaneidade, caracterizando o que, posteriormente nesse artigo, será denominado como uma das formas de exercício e manifestação de uma “cultura popular digital”. A partir das *performances* nesses vídeos, os sujeitos (re)criam subjetividades e formas de se expressar a partir de influências culturais e midiáticas que atravessam, apresentando como gatilho as tecnologias digitais e as formas de sociabilidade que Lévy (2000) e Lemos (2003) mencionam.

**Brendan Jordan, “Don’t Touch! It’s Art”, “O Forninho Caiu”... – Sobre Virais, Performances e Recriações de Si no Ciberespaço**

Esse supracitado *boom* das tecnologias digitais e as formas de sociabilidade que dele emergem favorecem uma espetacularização intensa da intimidade em espaços de exposição e formação de subjetividades, ganhando diversos suportes midiáticos – *blogs*, *flogs*, *vlogs*, perfis em redes sociais, imagens e vídeos amadores etc. Durante muito tempo caracterizado por diversas alcunhas – autobiografias, narrativas de si, autoficção, autorretratos, ego-escritos, autorrepresentação etc. –, esse tipo de construção narrativa focado em memórias sobre experiências pessoais, segundo alguns autores (STERN, 2005; KLINGER, 2008; SIBILIA, 2008), ganha ares de *performance* ao se equilibrar entre “real” e “artifício”, retroalimentando a formação do sujeito como um processo de compreensão sobre si e sua existência: “The ability to repeatedly reinvent oneself is particularly appealing since home pages and blogs can be updated as often as desired and because they may be produced anonymously<sup>65</sup>” (STERN, 2005, p. 57).

Em Klinger (2008), o conceito de *performance* – que, numa conceituação primordial, significa “atuação” ou “desempenho” – revela uma construção cultural profundamente calcada no artifício, na encenação, na concepção de camadas entre a “pessoa” e o “personagem” de forma fluida e nem sempre consciente. A *performance*, nessa linha de pensamento, aparece na representação de si nem como real nem ficcional, mas como um lugar de trânsito do autor, narrador e personagem numa mesma “figura”. Para Jenkins, a *performance* aparece de forma alinhada ao improvisado do próprio existir: “balances problem solving and creative expression, invites a reimagining of self and world, and allows participants to examine a problem from multiple perspectives<sup>66</sup>” (JENKINS, 2009, p. 52-53).

Mesmo sem adentrar no conceito de *performance*, Sibilía (2008) trata deste *boom* da exposição pública através do neologismo “êxtimo”, já que os diários contemporâneos perdem seu caráter “intimo” diante da necessidade do sujeito se “autoconstruir” a partir da visibilidade: “hoy la esfera íntima se convierte em uma espécie de escenario donde cada uno debe montar el espectáculo de su propia

<sup>65</sup> "A capacidade de reinventar a si mesmo repetidamente é particularmente atraente em *home pages* e *blogs* por poderem ser atualizados quantas vezes for desejado e porque eles podem ser produzidos de forma anônima" (Tradução do Autor)

<sup>66</sup> "Equilibra a resolução de problemas e expressão criativa, convida a uma releitura de si e do mundo e permite que os participantes examinem um problema por múltiplas perspectivas" (Tradução do Autor)

personalidade<sup>67</sup>” (SIBILIA 2008, p. 35). Neste cenário, a absorção dos gêneros e formatos narrativos da televisão, do cinema, literatura etc. influencia fortemente nos diálogos entre o artifício e o real: enquanto a ficção se apropria do “real”, os relatos “reais” ganham mais espaço de artifício, revelando cada vez mais esse “êxtimo”. Este amplo fim de “ser visto”, de se tornar uma pessoa pública, abrange não mais “grandes” feitos ou realizações, mas acontecimentos (à primeira vista) cotidianos – mas que carregam algo de inusitado ou imprevisto – ou *performances*, paródias e imitações de artistas e elementos *pop*, em um processo de apropriação tecnológica que absorve não somente as técnicas de uso, mas a linguagem, os códigos de conduta, os elementos culturais que envolvem este universo midiático.

Assim como os produtos de entretenimento concebidos por grandes produtoras, as plataformas de publicação e compartilhamento de vídeos amadores e profissionais como *Youtube* e *Vimeo*, por exemplo, publicizam conteúdos com temas diversos como culinária, artesanato, moda, design, sexo e outros, produzidos por usuários comuns. Esse fenômeno pode vir a caracterizar certa “refuncionalização nos produtos das tradições populares para sobreviverem no mundo da concorrência, automação e tecnologia da informação” (LOSSIO, 2005, p. 10), assim como os livros, os cordéis, os fanzines, as rádios e TVs comunitárias e uma diversidade de outros produtos também possibilitaram. Quando um vídeo destes, por seus aspectos artísticos, estéticos ou informacionais, recebe uma atenção que muitos produtos concebidos para esse fim não recebem, percebe-se como esses “espasmos” da cultura popular no contexto digital podem reverberar além das fronteiras analógicas que, anteriormente, lhes restringiam.

Nestas plataformas de vídeo, alguns produtos terminam, por fatores diversos, ganhando um intenso interesse pelo público em geral, que repassam a URL do vídeo em questão de minutos através de outras plataformas, como redes sociais, e-mails, mensageiros etc., em um processo de intenso de compartilhamento chamado de viralização e os vídeos compartilhados, de virais. *Narcisa na Exposição*<sup>68</sup>, *O Forninho Caiu*<sup>69</sup>, *Luisa Marilac*<sup>70</sup>, *Inês Brasil*<sup>71</sup> ou *Jout Jout Prazer*<sup>72</sup> são apenas alguns dos

<sup>67</sup> “Hoje, a esfera íntima se converte em uma espécie de cenário onde cada um deve montar o espetáculo de sua própria personalidade” (Tradução do Autor)

<sup>68</sup> Vídeo em que a socialite Narcisa Tamborindéguy, ao visitar a Pace Gallery, em Londres, participa como jornalista no Glamurama, webprograma jornalístico, e, com sua personalidade extrovertida, desmonta a formalidade de uma galeria. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=WEUHB6f7PcY>

<sup>69</sup> Vídeo filmado por uma criança que registra sua irmã, Geovana, dançando sensualmente a música “Toda Gostosa”, de MC Leozinho, apoiada em um forno de micro-ondas. Quando o artefato cai na cabeça da irmã, a operadora da câmera afirma: “Eita, Geovana. O forninho caiu!”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=QH-fTk-Ng9o>

exemplos de vídeos que se tornaram fenômenos na internet, gerando, para alguns, fama instantânea fora dos meios digitais. Essa influência perpassa não somente veículos analógicos de comunicação, mas também comportamentos dos indivíduos comuns, que passam a repetir e até mesmo reinventar o contexto dos materiais originais: o bordão “O forminho caiu” se torna “Vamos derrubar vários forminhos na balada hoje!” ou “Don’t Touch! It’s Art!”, “bons drink” e “Alô! Alô! Graças a Deus!” começam a se tornar parte de um imaginário e um repertório cultural de comunicação cotidiana.

A maioria desses vídeos consiste em sujeitos que filmam a si mesmos em alguma situação trivial ou concebida por eles para ser registrada que, de algum modo, parecem carregar algo de inusitado e/ou espontâneo – como se a quebra de certo protocolo ou de normas de conduta social capturasse a identificação do público pelo imperfeito, patético e, portanto, humano: um “eu” que constrói sua identidade ao mesmo tempo em que se torna visível midiaticamente (VALADARES, 2011). Em um exercício em que artifício e real mesclam-se de forma imbricada, a *performance*, nesse contexto, aparece como um ato que revela um “devir” dos sujeitos ao invés de fingimento ou dissimulação (BRASIL, 2010). Essa prática parece remeter mais a um exercício de “colocar a vida em jogo”, submetê-la a um experimento midiático ou artístico (nesse caso, a produção de um vídeo amador), absorvendo o artifício e transformando-o em prática “real”. Estes artificios não se mostram descolados das potencialidades de existência, pois funcionam como forma de “concretizar” este desejo de “vir a ser” e habitam uma “interioridade hipertrofiada” (SIBILIA, 2008).

Este cenário abre, então, as possibilidades para que os sujeitos se apropriem e se (re)criem à sua maneira em diversos formatos, como os vídeos amadores de sexo por *webcam*, os *lip syncs* debochados e as paródias de videocliques com recursos orçamentários menos nobres. Esses produtos, ao evidenciarem certa rua de mão dupla na apropriação tecnológica que implica transformação – enquanto o sujeito transforma o uso da tecnologia, esta apropriação também o faz com o primeiro – condicionam a

---

<sup>70</sup> Vídeo viral em que uma travesti, Luísa Marilac, registra seu cotidiano ao beber drinks e mergulhar na piscina de sua casa na Espanha, exibindo-se para o seu (suposto) público e emitindo o bordão “E ainda disseram que eu estava na pior”. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ikzC29rV75A>

<sup>71</sup> Vídeo em que uma aspirante a participante do Big Brother Brasil, Inês Brasil, faz uma diversidade de números e fala sobre sua própria vida, gerando uma diversidade de *memes* e bordões. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3adl33jR6-s>

<sup>72</sup> Canal no Youtube em que uma mulher, apelidada de Jout Jout, comenta suas diversas opiniões sobre situações cotidianas e questões como assédio sexual, machismo etc., sempre com bom humor. Disponível em <http://www.youtube.com/user/joutjoutprazer>

manifestação de um processo de inclusão digital mais conectado ao lazer e divertimento. Afinal,

ao participarem de atividades em que a tecnologia é relevante, as pessoas adaptam e modificam o significado da mesma, por meio da interação social (negociação de sentidos) em torno de seus usos; mas também de que, ao fazê-lo, as pessoas vão transformando a si mesmas (BUZATO, 2010, p. 290)

Ao mesmo tempo em que a tecnologia é apropriada e tem seu uso – constituído de maneira geral por seu fabricante - ressignificado a partir dos hábitos particulares, os sujeitos alimentam sua própria identidade com este “vir a ser” embebido deste recorte da própria imagem publicizado na rede. Nessa leitura, as imagens e vídeos amadores de sujeitos de dublam seus artistas favoritos ou filmam suas genitálias para alguma plataforma de vídeos pornográficos, por exemplo, podem ser considerados formas de inclusão digital por uma dimensão comunicativa que envolvem não uma prática artística como delimitada pelos cânones tradicionais de “alta cultura”, mas modos de afirmar e recriar aspectos de uma vida cotidiana que evidenciam uma cultura popular em suas manifestações performáticas. Ao adentrar nas plataformas de vídeo, as particularidades de uma comunidade se evidenciam através dos fragmentos de personalidade que seus criadores expõem na rede e, ao viralizarem, influenciam a cultura de usuários que não participaram de seu contexto original, mas que reverberam na reprodução e recriação de seu conteúdo e permitem sua caracterização como produtos de uma “cultura popular digital”.

### **“Meu namorado é mó otário / Ele lava minhas calcinha...” – Visibilidades Digitais de uma Cultura Popular?**

A produção e publicização desses vídeos amadores parece desconstruir (pre)conceitos (aparentemente) solidificados nas noções de cultura de massa, popular ou cultura erudita, já que muitos dos produtos destes âmbitos encontram espaços e públicos semelhantes nos breves minutos (ou semanas) de sucesso de um viral. Contudo, nesse artigo, não se procura reforçar essas dicotomias valorativas, mas, pelo contrário, compreender a cultura popular como um organismo vivo e em constante transformação a partir de uma diversidade de influências (sejam elas midiáticas, digitais ou não).

Por mais rudimentares que pareçam, todas as culturas possuem coerência e sentido nelas mesmas, desenvolvem uma lógica funcional para que existam e se sustentem. Durante o desenvolvimento de estudos antropológicos e sociológicos, a valorização de culturas anteriormente consideradas primitivas vem caracterizando uma quebra na dicotomia entre um “pensamento selvagem” (que se sustentaria no mito, na magia, no sensório e na imaginação) e um “pensamento científico” (calcado na racionalidade e nos conceitos): não se trata do primeiro ser um estágio inferior do segundo, mas de modos distintos (e complementares, em certos sentidos) de experienciar o mundo (CANCLINI, 1995).

Durante a ascensão da chamada cultura de massa através da criação do rádio, do cinema, da televisão etc., muitos teóricos alimentavam certa ingenuidade e reproduziam uma dicotomização entre esta cultura, a cultura “erudita” e a cultura “popular”, como se o processo de massificação tivesse emergido a partir destas tecnologias. Martín-Barbero (2001), em uma ampla pesquisa e reflexão, faz perceber como este processo precede a concepção dos meios eletrônicos: “através da escola e da igreja, da literatura de cordel e do melodrama, da organização massiva da produção industrial e do espaço urbano” (MARTÍN-BARBERO, 2001, p. 23). O trabalho de Martín-Barbero abranda debates românticos e conservadores ao compreender que a cultura não pode se desenvolver sem público massivo, muito menos a noção de povo (que nasce como parte da massificação) pode ser compreendida como um espaço autônomo em relação aos outros.

Desfazendo segregações do senso comum entre os conceitos de cultura “de elite” e cultura “popular” – já incorporadas ao mercado e à indústria cultural –, Martín-Barbero mostra como essas se influenciam mutuamente. Para ele, manter a ideia de que o massivo corresponde a um elemento “externo” (como um parasita) ao popular só se mostra possível a partir da posição dos folcloristas em sua ânsia de “preservar o autêntico, cujo paradigma continua a ser rural e para os quais toda mudança é desagregação” (idem, 2001, p. 310) ou daqueles que pensam que a cultura popular produz como forma de resistir à cultura dominante. Entretanto, tais extremismos ignoram as ambiguidades, hibridismos e flexibilidades que estes espaços abrigam: hoje, sujeitos que exercitam essas manifestações de cultura popular possuem sites para divulgar suas obras ou criaram *fanpages* de humor como Suricate Seboso e Bode Gaiato, que expõem narrativas de conteúdo e linguagem populares.

Ao se desvencilhar da desvalorização e dicotomização em relação à “alta cultura”, faz-se necessário que as concepções em torno da ID entendam que as chamadas “culturas populares” não estão (ou não precisam ser consideradas como) separadas das outras culturas. Além disso, elas já estão desenvolvendo formas de ampliar sua visibilidade através das redes digitais – repercutindo dentro do contexto de onde surgiram e, algumas vezes, além dele. Por esses motivos, parece certo afirmar que as tecnologias digitais favorecem a exposição e transformação da cultura de diversas maneiras, ampliando nossas formas de sociabilidade e comunicação, mas, quando se considera a cultura popular, estes conceitos se transformam. Canclini (1995), quando fala sobre culturas populares, pressupõe desigualdade nos processos de apropriação de

*bens econômicos e culturais de uma nação ou etnia por parte dos setores subalternos, e pela compreensão, reprodução e transformação, real e simbólica, das condições gerais e específicas do trabalho e da vida* (CANCLINI, 1995, p. 42. Grifo no Original)

O autor nega que este conceito abrace certo idealismo ou sensação de que se trata de uma forma etérea, mas defende que é construído em dois espaços: a) nas práticas profissionais, familiares, comunicacionais e de todo tipo através do sistema capitalista; e b) nas práticas e formas de pensamento que os setores populares criam para si próprios, por meio das quais percebem e expressam sua realidade, o seu lugar de subordinação na produção, distribuição e consumo. A cultura popular, segundo Canclini, evidencia ressemantizações da linguagem dos meios de comunicação de massa e opções econômicas, culturais e políticas.

Nem completamente homogênea, nem completamente distinta: as noções de cultura hegemônica e popular não necessitam mais destes extremos. Se, durante certo tempo, foi útil favorecer a afirmação da cultura popular como “sede autêntica do humano e essência pura do nacional” (CANCLINI, 1995, p. 44), contemporaneamente, este entusiasmo e idealização pouco contribuem para uma percepção fluida dos tangenciamentos entre os datados conceitos de “cultura popular”, “cultura erudita” ou “cultura de massa” – principalmente, quando se dá conta do contexto de uma ascendente “cultura digital” que oferece, em teoria, possibilidades mais homogeneizantes de visibilidade. Com foco nas e defesa das formas de produção e distribuição de conteúdo produzido por comunidades de periferia dentro de uma “cultura popular digital” (Hermano Vianna apud BENTES, 2009, p. 59), Bentes acredita que se vivenciam

mudanças consideráveis na produção cultural contemporânea com a emergência das tecnologias digitais e a apropriação destas por uma diversidade de agentes:

rappers, funkeiros, b-boys,, jovens atores, performers, favelados, desempregados, sub-empregados, produtores da chamada economia informal, grupos e discursos que vêm revitalizando os territórios da pobreza e reconfigurando a cena cultural urbana (BENTES, 2009, p.54)

Funkeiros e funkeiras como Carol Bandida, Valesca Popozuda ou MC Guimé, por exemplo, parecem funcionar como alternativa à concepção estereotipada de comunidades de periferia como locais de morte e violência, gerando produções culturais que revelam um celeiro de redes criativas que propõem uma diversidade de representações a respeito desses espaços – como aspectos prosaicos de empoderamento feminino, da reversão de noções de subalternidade, do exercício da sexualidade, do uso de drogas lícitas e ilícitas como hábitos comuns e culturais etc. (TOMMASI, 2011; TANAKA, 2006). Se as práticas de tráfico de drogas e violência também se beneficiam das tecnologias digitais (dadas as notícias constantes que revelam grandes esquemas criminosos a partir de telefones celulares, *smartphones* etc.), as experiências culturais e comunicacionais concebidas nessas comunidades necessitam, portanto, de cada vez mais incentivo. Não se trata de assistencialismo ou de compreender a inclusão digital por um caráter salvacionista, mas de oferecer cada vez maior visibilidade para os sujeitos das práticas cotidianas e expressões culturais prosaicas desses espaços, que já vêm se tornando “habilitados a administrar a própria cultura que produzem, ao mesmo tempo (que) podem ser parceiros significativos de quem detém os meios de produção, difusão, etc.” (BENTES, 2009, p. 56).

Projetos como Companhia de Teatro Nós do Morro, a Rádio Favela (de Minas Gerais), a TV Tagarela (da Favela da Rocinha), o Coque Vive (de Pernambuco) e outros tantos são iniciativas que caminham com as próprias pernas e vem oferecendo formas de visibilidade para comunidades de periferia que investem no potencial artístico-cultural das pessoas que nelas habitam. Contudo, a ideia que se traz de uma “cultura popular digital” nesse artigo não se refere somente à visibilidade de sujeitos excluídos concebidos como vítimas, mas de produções amadoras que envolvam diversos indivíduos que, mesmo que não estejam na mídia de massa, são usuários comuns que produzem seu conteúdo como uma forma de visibilidade de si e de outros que

compartilham os mesmos gostos e experiências – não necessariamente atrelada a uma visão institucionalizada de comunidade.

São os sujeitos que realizam *performances* de divas pop como Beyoncé, Lady Gaga e Britney Spears em seus próprios quartos ou garotos e garotas que fazem dublagens de falas de personagens como Bob Esponja, Paola Bracho ou expõem suas genitálias ao som de *Ela quer pau*, de MC Pikachu no *Dubsmash*<sup>73</sup> e sites de pornografia ou outras tantas formas de (re)criação de si mesmo que envolvem estas imagens produzidas na intimidade de seus *smartphones* e *notebooks*. Estas práticas não necessariamente reverberam ações em prol do desenvolvimento de cidadania como se costuma reproduzir no senso comum, mas por um viés do lazer, do deboche e da paródia – que evidenciam uma sensação de pertencimento a uma comunidade formada pela sociabilidade que envolve o prazer de atividades cuja única pretensão reside em se divertir pela exposição de um si que performa diante de uma câmera.

O desejo de “ser visto” não atravessa somente os sujeitos que sobem e descem morros e favelas todos os dias e participam de projetos socioculturais, mas também os sujeitos que frequentam a universidade e trabalham em lojas de conveniência. Se os contemporâneos vídeos virais terminaram fazendo com que todos acreditassem que podem ser famosos, essas *performances* expõem e, ao mesmo tempo, formam essas subjetividades. As práticas de lazer, do ócio, da zombaria de si e do outro e do exercício da sexualidade por meio do uso prosaico dessas tecnologias evidenciam não somente a possibilidade de apropriações distintas das tecnologias digitais, assim como questiona as noções que envolvem as definições de inclusão digital propostas para expandir o humano, o conhecimento e a consciência, como cita Pellanda (2005). Estas práticas, aparentemente sem propósito, funcionam como fortalecedores de laços entre esses sujeitos pelo viés do divertimento e realizam a manutenção de uma cultura popular digital. Cultura que não mais se limita à oralidade dos causos, dos contos nos textos de cordel ou das esculturas em lojas de artesanato, mas se funda e se mescla com tantos elementos de outros ambientes e contextos nos meios digitais.

Ao se expressarem por meio desses signos difundidos amplamente, estes sujeitos parecem se equilibrar entre o referenciar e reproduzir conteúdos que, de alguma forma, relacionam-se com suas necessidades de produzir e se comunicar com seus semelhantes. Este tipo de produção, como defende Kenski (2007), atua em um modo de oferecer

---

<sup>73</sup> *Dubsmash* é um aplicativo para dispositivo móvel para criar vídeos curtos em que os usuários dublam sons famosos (telenovelas, filmes, trechos musicais etc.) – Fonte - [www.dubsmash.com](http://www.dubsmash.com)

outros sentidos possíveis da utilização das tecnologias no cotidiano, tornando-as apropriadas pelos sujeitos, recontextualizadas por novas práticas, novas aprendizagens, descobertas, valores, comportamentos etc.. A produção de conteúdo atua fortemente dentro da chamada dimensão comunicativa da inclusão digital e não necessariamente influencia nas outras dimensões (técnica, de competência informacional ou educacional), mas se crê que, a partir da prática comunicativa de resistência e exposição como tem se mostrado, este contexto favorece visibilidades e conflitos constantes com formas distintas de ver o mundo. A partir das práticas comunicativas, influenciam-se diversos outros aspectos da vida humana, o que pode reverberar em uma concepção mais diversificada de programas e projetos de inclusão digital, que podem, por sua vez, se ver mais conectados às concepções, perspectivas e hábitos digitais dos participantes. Portanto, o desenvolvimento da cidadania de que falam Santos (2009) e outros tantos autores para caracterizar as ações de ID pode, portanto, ser problematizado e diversificado a partir dessas práticas que consideram a *performance*, o lazer, o deboche e a zombaria como práticas culturais populares que fortalecem os processos de subjetivação e a sociabilidade nos meios digitais e físicos.

### **DubSmash e XVideos por uma inclusão digital mais “elástica”? - Conclusões**

Ao partir de uma possível triangulação entre as práticas de *performance* em vídeos amadores como forma de exercício de uma inclusão digital por uma dimensão comunicativa nas vias de uma “cultura popular digital”, conclui-se que os indivíduos não precisam se restringir às possibilidade de acesso a conteúdos diversos, mas podem “interpretar, criar e compartilhar suas próprias mensagens, de forma que possam contribuir para uma postura mais crítica, ativa e construtiva” (PADILHA; ABRANCHES, 2012, p. 59), assim como se expressar e se expor de formas distintas.

Mesmo que seus interesses sejam se tornar, por alguns minutos, cantoras como Katy Perry ou criar um *vlog* para ofender intencionalmente pessoas com opiniões contrárias ou ainda flagrar parceiros sexuais pela *webcam*, a inclusão digital precisa atravessar todos os âmbitos culturais do ser humano – tanto suas práticas politicamente “corretas” ou “incorretas” como aquelas consideradas moral ou eticamente “aprováveis” ou “reprováveis”. O gesto de Luísa Marilac em se filmar em sua própria piscina para expor sua forma de vida ou de Jout Jout Prazer em falar das séries de TV que a fazem

perder horas diárias de produtividade desvela não somente “eus” que se constroem quanto se tornam visíveis midiaticamente (VALADARES, 2011) ou pessoas que adaptam os usos e significados das tecnologias por meio da interação social e das apropriações particulares que transformam também a si mesmas (BUZATO, 2010). Estes atos e os produtos fazem emergir questões de interesse de comunidades que se identificam com suas mensagens e também descobrem a possibilidade de expor suas próprias vozes (WARSCHAUER, 2006). E, assim, constroem ou permitem a sobrevivência de outras tantas tradições e costumes populares prosaicos “no mundo da concorrência, automação e tecnologia da informação” (LOSSIO, 2005, p. 10), ampliando e diversificando nossos modos de entender o humano, o conhecimento e a consciência (PELLANDA, 2005) por um viés do banal, do coloquial, da “zuêra”.

Se, conforme supracitado “a cultura se relaciona com ações, ideias, artefatos que os indivíduos numa dada tradição aprendem, compartilham e avaliam” (SANTAELLA, 2010, p.43), no instante em que essa cultura habita conflitos com as normas mais “civilizadas” ou “nobres” nos espaços cibernéticos, acredita-se que seja possível se encaminhar para um conceito mais “elástico” e menos “estático” de inclusão – que reverbere e impulse as complexidades dos sujeitos que a praticam e manifeste a contextualização e heterogeneidade que tanto almeja.

## REFERÊNCIAS

BENTES, Ivana. Redes Colaborativas e Precariado Produtivo. In: **Periferia**, vol. I, nº 1, 2009, pp. 53-61.

BRANDÃO, Marco. **Dimensões da inclusão digital**. São Paulo: All Print Editora, 2010.

BRASIL, André. Formas de vida na imagem: da indeterminação à inconstância. In **Revista FAMECOS**, v. 17, nº 3, set/dez 2010, pp. 190-198.

BUZATO, Marcelo. Inclusão digital como invenção do cotidiano: um estudo de caso. **Revista Brasileira de Educação**, v.13, n. 38, maio/ago. 2008.

\_\_\_\_\_. Cultura digital e apropriação ascendente: Apontamentos para uma educação 2.0. In: **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 26, nº 03, dez 2010, p. 283-304.

- CANCLINI, Néstor García. **As Culturas Populares no Capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**: A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CAZELOTO, Edilson. **A inclusão digital e a reprodução do capitalismo contemporâneo**. 2006. 180f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Universidade de São Paulo. 2007.
- JENKINS, Henry et al. **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. Occasional Paper. Boston, MA: MIT/MacArthur Foundation, 2009.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papyrus, 2007.
- KLINGER, Diana. Escrita de si como performance. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, São Paulo, nº 12, 2008.
- LEMOS, André. Cibercultura. Alguns pontos para compreender nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.
- LOSSIO, Rúbia. O uso da tecnologia nas Manifestações populares do Nordeste: Postais das Danças e Folguedos em Pernambuco. **SPBC**, v. 1, p. 1, 2005.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.
- PADILHA, Maria Auxiliadora Soares; ABRANCHES, Sérgio Paulino. Proi-digit@l: espaço de criação e compartilhamento para inclusão digital de jovens da periferia de Recife, Olinda e Caruaru. In: CARVALHO, Liliane Maria Teixeira Lima de; MONTEIRO, Carlos Eduardo Ferreira. **Extensão e Educação**: experiências formadoras, socializantes e inclusivas. Recife: Editora Universitária UFPE, 2012. No prelo.
- PELLANDA, Nize. O sentido profundo da solidariedade. In: PELLANDA, Nize; SCHLÜNZEN, Elisa; SCHLÜNZEN, Klaus (orgs.). **Inclusão Digital**: tecendo redes afetivas/cognitivas. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Maria Salett Tauk. Introdução: Inclusão digital, inclusão social? In: SANTOS, Maria Salett Tauk. **Inclusão Digital, Inclusão Social?** – Uso das tecnologias da informação e comunicação nas culturas populares. Recife: Ed. do autor, 2009.

SIBILIA, Paula. La espectacularización del yo. **El monitor de la Educación**. Buenos Aires, p.34 - 37, 2008

STERN, Susannah. Growing Up Online. In: **Telemidium: The Journal of Media Literacy** 52 nos. 1 and 2, 2005, p. 57.

TANAKA, Giselle. **Periferia**: conceito, práticas e discursos; práticas sociais e processos urbanos na metrópole de São Paulo. 2006. 163f. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo. Área de Concentração: Habitat). Universidade de São Paulo. 2006.

TOMMASI, Livia de. Culturas de periferia: entre o mercado, os dispositivos de gestão e o agir político. In: **XXVIII Congresso Internacional da Associação Latinoamericana de Sociologia**, 2011, Recife. Fronteiras abertas da America Latina, 2011.

VALADARES, Marcus. **Vídeos confessionais do Youtube**: abordagem de um dispositivo biopolítico. 2011. 99f. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC-MG. Minas Gerais, 2011.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social**: a exclusão digital em debate. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.