

CIBERESPAÇO, CIBERCULTURA E METAVERSO: A SOCIEDADE VIRTUAL E TERRITÓRIO CIBERNÉTICO

CYBERSPACE, CYBERCULTURE AND METAVERSE: THE VIRTUAL SOCIETY AND CYBERNETIC TERRITORY

Danilo Morais da Silva **1**
Valdir Fernandes **2**

Resumo: Este artigo tem o objetivo de, através de uma reflexão teórica, justificar a existência de um território virtual, denominado ciberespaço, e de uma cultura, presente neste meio e expressada pelos usuários nela inseridos, denominada cibercultura. Aponta-se algumas dinâmicas existentes nas relações entre os seus usuários conectados à web a qual sustenta esta territorialidade, visto que possui uma economia baseada nas criptomoedas, também uma ciberlinguagem, entre outros, destacando, também, os reflexos e características que a configuram como uma sociedade virtual e que possibilitam, assim, justificá-la como componente deste espaço territorial que possui dimensão simbólica, econômica e sociopolítica, relevando a importância da Internet para os dias atuais, no auge dos seus 53 anos.

Palavras-chave: Cibercultura. Ciberespaço. Território Cibernético. Internet. Sociedade Virtual.

Abstract: This article aims to, through a theoretical reflection, justify the existence of a virtual territory, called cyberspace, and of a culture, present in this environment and expressed by the users inserted in it, called cyberculture, pointing out some dynamics in the relations between its users connected to the web, which sustains this territoriality, since it has its own currency, bitcoin, a language, cyberlanguage, among others, also highlighting the reflexes and characteristics that configure it as a virtual society and that make it possible, thus, justifying it as a component of this territorial space that has a symbolic, economic and sociopolitical highlighting the importance of the Internet for the present day, at the height of its 53 years.

Keywords: Cyberculture. Cyberspace. Cyber Territory. Internet. Virtual Society.

Especialista em Gestão da Tecnologia da Informação pelo Centro
Universitário da Grande Dourados (UNIGRAN). Especialista em Sistemas
de Informação pela Faculdade Cidade Verde (FCV). Tecnólogo em Análise e
Desenvolvimento de Sistemas pelo Centro Universitário da Grande Dourados
(UNIGRAN). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7159986007035372>.
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8208-5583>.
E-mail: danilo_pvhro@outlook.com

Cientista Social, Mestre e Doutor em Engenharia Ambiental pela
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professor Titular-Livre na
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7651683680159601>.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0568-2920>.
E-mail: vfernandes@utfpr.edu.br

Introdução

A internet tem mudado a vida das pessoas na sociedade, seja através da comunicação ou nos relacionamentos, no entretenimento, nos estudos, nos jogos virtuais, nas formas de fazer compras e até nas possibilidades de trabalho. As pessoas estão conectadas e inseridas nela através das mais variadas formas de conexão existente. A internet já possui 53 anos (AVIS, 2019) e vem revolucionando o mundo sempre com novas inovações, trazendo mais agilidade aos processos e rotinas, colaborando para que a sociedade esteja mais inclusiva.

Diante do advento das Mídias Sociais, percebe-se que as pessoas estão buscando uma vida virtual, construindo uma cultura própria em um espaço compartilhado onde podem se expressar, manifestar e mobilizar, aliando-se a diversos outros usuários no mundo. Assim, pode-se afirmar que a sociedade digital é uma realidade moderna através dos usuários que estão online na web ou que deixam ali registros de suas atividades quando conectados.

Através do mundo virtual, é possível encontrar novas possibilidades como: a transparência dos atos da administração pública; profissões, como os famosos *Digital influencers* que vem revolucionando o ramo do entretenimento; conexão entre objetos do cotidiano por meio da Internet das Coisas (AVIS, 2019), entre outros.

Assim, é possível questionar se esta sociedade virtual compõe, de fato, um território virtual? Partindo das discussões de Lévy (1999) e Albagli (2004) e apoiando-se em Fernandes (2021), pode-se afirmar que o ciberespaço configura uma nova territorialidade proporcionada pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC). Da mesma forma, no contexto desse novo território, a cibercultura faz parte da atual condição humana, como espaço da sociedade, que altera hábitos, valores e costumes e tempos, redefinindo compreensões de mundo e até mesmo processos cognitivos. O objetivo deste ensaio é explorar esses aspectos.

O Ciberespaço é o Território Cibernético

Para compreender o significado da palavra território é importante perfazer uma busca originária da palavra que vem do latim *territorium*, derivado de terra que significa pedaço de terra apropriado. Albagli (2004) contextualiza que, em francês *territoire* deu origem à palavra *terroire*, este último representando o prolongamento do corpo do príncipe, aquilo sobre o qual o príncipe reina, incluindo a terra e seus habitantes. Ela também afirma que: o território não se reduz então à sua dimensão material ou concreta; assume significados distintos em cada formação socioespacial; vinculam-se a uma variedade de dimensões sendo física, econômica, simbólica, sociopolítica, política-organizacional, com regionalizações geoeconômica, geocultural e geopolítica. A autora também esclarece que territorialidade foi usualmente entendida como princípio jurídico vinculado à base territorial dos Estados, referindo-se à territorialidade das leis, regras normas que se aplicam aos habitantes e coisas de um país e enfatiza que possui:

- Limite – individual ou coletivo;
- Fronteira – naturais, sócio-político espaciais, descontinuidade geopolítica, delimitação de um conjunto espacial contínuo;
- Escala – tamanho/dimensão, diferenciação/especificidade, autonomia, nível de complexidade;
- Redes – abstratas, visíveis ou invisíveis, técnicas, informação (Albagli, 2004, p. 57);

Diante do ponto de vista de Albagli (2004) em sua concepção de territorialidade individual (espaço inviolável) e coletiva (meio de regular as interações sociais e reforçar a identidade do grupo ou comunidade) é possível entender este espaço virtual como elemento de coesão social, fomentando sociabilidade e solidariedade, mas, também, pode ser fonte ou estímulo de hostilidades, ódios e exclusões.

Dantas e Morais (2008, p. 3) afirmam que:

Na atualidade, a discussão sobre território está associada ao contexto do meio técnico-científico-informacional, ou seja, da sociedade em rede. Neste, a leitura dos processos sócio-espaciais permite a discussão sobre a noção de território como

unidade geográfica fixa, colocando a coexistência de ações como uma teia das complexas relações que se estabelecem, ampliando os horizontes de leitura e reconhecimento da existência das modalidades espaciais que colocam em contato a realidade multifacetada da sociedade em sua relação com o espaço. Nesse contexto, o território vai ser discutido na interface da dinâmica social, que é capaz de articular, a partir de pontos distintos, relações de trocas, sejam elas simbólicas, materiais, econômicas, políticas.... O território define-se a partir de sua rede de interações, seus limites e fronteiras são estabelecidos de forma mais flexível, sua compreensão torna-se mais complexa.

As autoras ratificam o conhecimento de Albagli (2004) ao afirmarem que o território possui dimensões política, cultural, econômica, natural, concepções naturalistas e econômicas, além de uma vertente jurídico-política.

A construção da territorialidade, é um processo de construção social e de identidade em determinado espaço. Do ponto de vista da geografia é uma construção humana e social, com bases etológicas e ecológicas, composta por uma dimensão existencial, onde a vida ocorre dentro de concepções psicológicas, socioculturais e políticas; uma dimensão física, o ambiente e os recursos que a possibilitam e; uma dimensão organizacional, as formas de organização social, entes governamentais, sociedade civil, família etc. Do ponto de vista da sociologia e da antropologia, o território é uma construção social como espaço de cidadania; é estruturado pelas redes sociais, culturais e econômicas; é o lugar, espacial e simbólico, onde se desenvolve a identidade (CHAMPOLLION, 2006).

Para Da Silva (2014, p. 1) “o ciberespaço é um espaço abstrato, que se constrói sobre um suporte físico, produto de nossa cultura”, visto que:

O mundo é uma aldeia global, as distâncias tornaram-se nulas. O conhecimento físico dos lugares, países, continentes pelo deslocamento físico não existem mais. A possibilidade de informação sobre qualquer lugar e assunto tornou-se infinita. Dessa forma, por exemplo, pode-se estabelecer um novo conceito para o termo “viagem”. Segundo o Aurélio (2008, p. 815), viagem significa “ato de ir de um a outro lugar mais ou menos afastado”. Com o paradigma virtual o deslocamento físico fundamentalmente não é mais necessário, ou seja, o deslocamento físico não é a única fonte de conhecimento de outros lugares, mas, isto não exclui sua necessidade como fonte de conhecimento. (DA SILVA, 2014, p. 1).

A expressão “ciberespaço” surgiu com William Gibson em “Neuromancer” (DA SILVA, 2014, p. 2; LÉVY, 1999, p. 92), quando “foi utilizado para designar um ambiente artificial onde trafegam dados e relações sociais de forma indiscriminada” e torna-se “sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível”.

Tal conceito se encaixa no debate sobre territorialidade em redes abstratas feito por Albagli (2004, p. 35) pois, para ela, as redes “estabelecem ligações e conexidades, mas também exclusões e seletividades” uma vez que representam as verticalidades do território uma vez que “têm sido instrumento precípuos do processo de globalização, frequentemente à custa da ‘desconstrução’ de territorialidades”.

Aderente a este raciocínio, surgem as redes sociais da internet (RECUERO, 2009), que é representada pelo conjunto de atores e suas conexões (p. 2), que podem ser divididos em duas partes: I. atores, pessoas, instituições, grupos, etc; II. conexões, interações, relações ou laços sociais.

Para Lévy (1999, p. 92) o ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, incluindo, nesta definição os sistemas de comunicação eletrônicos, tendo como funções a transferência de dados e upload, troca de mensagens (p. 94), permitindo “a combinação de vários modos de comunicação”. Além do mais a world wide web (www) “é um mundo virtual que favorece a inteligência

coletiva. Para uma melhor compreensão da dinâmica de interatividade tem-se:

Quadro 1. Os diferentes tipos de interatividade

Relação com a Mensagem	Mensagem Linear não-alterável em tempo real	Interrupção e reorientação do Fluxo informacional em tempo real	Implicação do participante na mensagem
Dispositivo de Comunicação			
Difusão unilateral	Imprensa Rádio Televisão Cinema	- Bancos de dados multimodais - Hiperdocumentos fixos - Simulações sem imersão nem possibilidade de modificar o modelo	- Videogames com um só participante - Simulações com imersão (simulador de voo) sem modificação possível do modelo
Diálogo, reciprocidade	Correspondência postal entre duas pessoas	- Telefone - Videofone	Diálogos através de mundos virtuais, cibersexo
Diálogo entre vários participantes	- Rede de Correspondência - Sistema das publicações em uma comunidade de pesquisa - Correio eletrônico - Conferências eletrônicas	- Teleconferência ou videoconferência com vários participantes - Hiperdocumentos abertos acessíveis <i>on-line</i> , frutos da escrita/leitura de uma comunidade - Simulações (com possibilidade de atuar sobre o modelo) como de suportes de debates de uma comunidade	- RPG multiusuário no ciberespaço - Videogame em “realidade virtual” com vários participantes - Comunicação em mundos virtuais, negociação contínua dos participantes sobre suas imagens e sua situação comum

Fonte: Lévy (1999, p. 82).

Assim é possível afirmar que a internet é um território abstrato sustentável denominado ciberespaço composto por redes que são sustentadas por atores e conexões que consistem na dinâmica de troca de informações, caracterizando um espaço democrático de relações e manifestações de expressão particulares e coletivas. Portanto o território cibernético propriamente dito.

A Cibercultura e a Sociedade Virtual

Para Albagli (2004, p. 56) a cultura local pode ser “entendida como a cultura particular de um grupo que, a partir de relações cotidianas em espaços geográficos relativamente pequenos e delimitados, estabelece códigos comuns e sistemas próprios de representação”, esta discussão também é ratificada em Featherstone (1993, APUD SANTUÁRIO, 2010), onde também considera que:

Dessa ótica, as redes de comunicação, atuando como cadeias de fluxos contínuos de ideários e valores externos à localidade, estariam contribuindo para “descolar” os indivíduos e comunidades de seu ambiente imediato, vinculando-os a outros espaços de referência que não mais o território, enquanto continente de memória coletiva. “O indivíduo constrói então seu próprio espaço de referência, identifica-se com lugares que não correspondem mais ao seu bairro, à

sua região, nem mesmo a seu país.” O caráter crescentemente urbano da vida social acentua a tendência ao estabelecimento de padrões comuns entre as diferentes localidades. Nesse contexto, “o urbano não designa mais a cidade nem a vida na cidade, mas passa a designar a sociedade, que constitui uma realidade que engloba e transcende a cidade enquanto lugar”, estabelecendo-se um padrão global de vida em sociedade. (ALBAGLI, 2004, p. 56).

Para Da Silva (2014, p. 3) a cultura “como a comida, as vestes, as danças, os ritos religiosos, a poligamia, o ritmo, a maneira de sentir, de agir, de crer e de pensar, legada de uma geração para outra geração”. Além do mais:

O meio no qual o homem vive, usa compreensão, nos leva a entender o comportamento social, os objetos, a artes, a técnica, as instituições, os eventos, ou seja, a cultura de uma sociedade humana qualquer, determina direta ou indiretamente o comportamento humano. E Castells (2000) acrescenta que “culturas são formadas por processos de comunicação e todas as formas de comunicação são baseadas na produção e consumo de sinais”. O comportamento humano dentro da realidade virtual é a essência da cibercultura.

Portanto, entendemos cibercultura como o comportamento sociocultural que provém da relação entre a sociedade, cultura e o espaço eletrônico virtual. (DA SILVA, 2014, p. 3).

Estas discussões podem ser ratificadas em Lévy (1999, p. 145), pois afirma que a cibercultura “é o mundo virtual” composto por um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, que possui como principal motor a inteligência coletiva (p. 28), que tem como constante paradoxal a velocidade de transformação (p. 27) cuja história testemunha o processo de “retroação positiva, ou seja, sobre a automanutenção da revolução das redes digitais” que é um fenômeno complexo e ambivalente (p. 29), tendo como um dos principais efeitos a aceleração do ritmo de alteração tecno-social, fator que torna necessária a participação ativa dos usuários (p. 30). Ela (a cibercultura) configura-se por correntes literárias, musicais, artísticas e políticas (LÉVY, 1999, p. 92) que possui como reflexo de sua expressão, debatidos no fórum BBS do *Atelier*, o comércio eletrônico, as auto-estradas da informação, realidade virtual, democracia, novas tecnologias, cidades digitais, CD-ROMs, etc (p. 103).

No contexto atual, esse processo é dinamizado pela transformação digital, que consiste nas mudanças influências que a tecnologia digital causa na vida humana e nas relações sociais (STOLTERNAM; FORS, 2004 apud PACHECO *et al.*, 2020).

Esse processo ocorre graças aos desenvolvimentos das TIC e ao acesso a tecnologias para que ocorra a conexão entre um usuário e a internet, é necessário compreender as formas de acesso que se dão através dos meios de conexão e dispositivos conectáveis (DA SILVA *et al.*, 2018, p. 270), sendo eles:

- Meios de conexão – ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line), Cabo coaxial de fio de cobre, Fibra óptica, via rádio, redes móveis;
- Dispositivos conectáveis – Desktops, notebooks, tablets, smartphones, smart TVs e demais aparelhos de utensílio profissional e domésticos que apresentem uma função smart agregada.

Lavado (2019), apresenta uma pesquisa, realizada no ano de 2018, na qual revela que 70% dos brasileiros estão conectados, cerca de 126,9 milhões. Metade da população rural e das classes D e E já possui acesso à internet. Os dispositivos mais utilizados para se conectar, são, 97% celular, ou smartphone, 43% computador e 30% smartTVs, A figura 1 ilustra esse cenário:

Figura 01. Pesquisa “O Brasil na Internet” Divulgado pelo Portal G1 em 2019

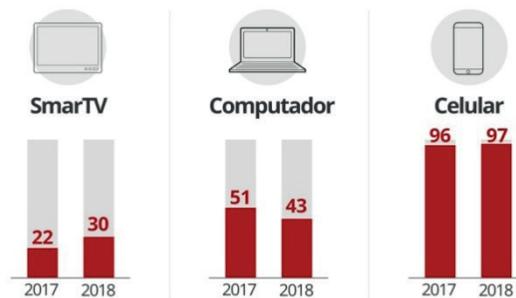
O Brasil na internet

Dados da edição 2018 da pesquisa TIC Domicílios mostram crescimento do acesso no país



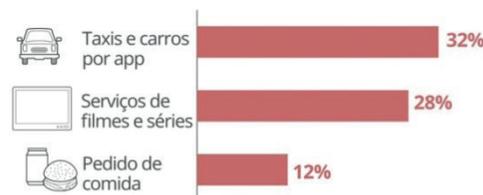
DISPOSITIVO DE ACESSO

Brasileiro continua usando o celular como meio principal para conexão. Computador ficou pra trás, enquanto que TVs subiram. Dados em %



OS SERVIÇOS MAIS USADOS

Usuários de internet no Brasil deram preferência aos aplicativos de carro e táxi, aos serviços de filmes e séries e aos pedidos de comida online



Infográfico elaborado em: 27/08/2019

Fonte: Lavado (2019).

Na atualidade é possível ver reflexos da cultura cibernética ou *ciberculture* (cibercultura) como, por exemplo:

- *Memes* – “mensagem que é replicada diversas vezes, podendo ser uma ideia, frases de efeito, melodia ou imagens” (SILVA, 2016, p. 46);
- Uso de *Hashtags*– “são uma maneira de identificar e agrupar conteúdo, facilitando a pesquisa de coisas relacionadas a um tema, além de serem muito utilizadas em eventos e ocasiões especiais sendo representada pelo símbolo “#” (cerquilha)” (DA SILVA *et al.*, 2018, p. 278);
- *Like* – ato de curtir uma publicação feita por algum usuário, seja ele pertencente à rede de amigos em mídias sociais ou não;
- *Deep Web* – “utilizada por empresas de software, organizações governamentais, setores militares entre outros deixam seus dados na *Deep Web*, ou seja, escondido do “público comum” (SILVA, 2016, p. 44);
- *Bitcoin* – “moeda digital com criptografia usada em algumas operações *online*” (SILVA, 2016, p. 44);
- Rede Social ou Mídias Sociais– “ambiente no qual se tem desde notícias e entretenimento até contatos profissionais ou com amigos e familiares” (SILVA, 2016, p. 46) como *Facebook, Instagram e Twitter*;
- *Stickers* – configura uma forma de comunicação visual feita através de figuras

- compartilhadas em aplicativos de mensagens instantâneas como o whatsapp;
- *Apps* para oferta de serviços profissionais – são aplicativos que surgiram para solucionar um grande problema social, o desemprego, pois permite que os usuários se cadastrem e ofereçam seus serviços profissionais como *Uber*, *BlablaCar*, *Tiider*, etc;
 - Sites e *Apps* de relacionamentos – são sites que surgiram para possibilitar novas formas de relacionamentos através da internet por intermédio de chats;
 - *Policies* – Termos de serviços ou Políticas de Privacidade (KANASHIRO *et al.*, 2013, p. 25);
 - Serviços da Google – são serviços para busca de informações ou localidades e armazenamento de informações diversas presentes nos aplicativos do Google como *GoogleMaps*, Pesquisa, Translator, *Google Play*, *GMail*, *Google Drive*;
 - *Big Data* – “quantidade e variedade de dados disponíveis na internet e as ferramentas para lidar” com o universo cibernético (KANASHIRO *et al.*, 2013, p. 32);
 - Plataformas de Reprodução *Streaming* – Sites que possibilitam a reprodução de áudio e vídeo online como *Soundcloud*, *Youtube*, *Netflix*, etc;
 - Ciberlinguagem – modalidade de linguagem e expressão constituídas em um espaço reduzido para acomodar uma mensagem com o mínimo de caracteres utilizando muitos abreviaturas, siglas, neologismos, palavras cifradas, ícones e símbolos (BARRETO, 2010, p. 4);
 - Educação à Distância (EaD) – modalidade utilizada para designar a educação à distância;
 - *E-commerce* - comércio virtual;
 - *Fake News* – boatos, ou notícias falsas, divulgadas, sem fontes confiáveis de informação, com o intuito de prejudicar a imagem de uma pessoa ou instituição e que podem ser compartilhadas por outros usuários ganhando, assim, uma grande repercussão na internet.

Assim, considerando que a internet e seus usuários possuem uma linguagem, bem como uma moeda e diversas outras características que compõe uma cultura própria, é possível afirmar que a cibercultura configura-se como a cultura virtual presente na internet através do ciberespaço (território cibernético) que é manifestada através dos comportamentos, das interações e das relações entre os seus usuários ou atores, bem como as diversas formas que são expressadas nas plataformas virtuais sejam elas mídias sociais digitais ou portais que possibilitam a interação e manifestação da opinião pública através de comentários, compartilhamentos, curtidas (likes), entre outras.

A Sociedade Virtual Compõe o Território Cibernético

Em entrevista à TV Cultura em 2001 através do programa Roda Viva, Pierre Lévy realizou uma participação importante o qual expressava a sua visão de mundo e sociedade virtual. Ele afirmava que:

A chegada da Internet e dos novos métodos, dos novos meios de comunicação, que são, também, novas formas do pensamento coletivo, novas formas de acesso ao conhecimento vão acelerar o processo geral de emancipação [...]. Será, certamente, algo lento e que exigirá muitos esforços. Mas acho que a Internet poderá ajudar para esta saída da miséria. Até pessoas que não podem ter um computador em casa ou se conectar com a Internet, poderão ter acesso ao ciberespaço através de um computador providenciado [...]. No futuro, a tendência será ler e escrever na internet [...]. Para quem sabe ler e escrever, todas as portas se abrem, especialmente pela internet. E eu acho que em dez, vinte, trinta anos, a escola será completamente diferente do que ela é hoje. E, certamente, será uma escola virtual, em rede, com o aprendizado cooperativo [...]. Há uma correlação muito forte entre o progresso das técnicas de comunicação, em especial, e a democracia [...]. Quando há muitas comunicações

transversais numa sociedade, quando a informação circula facilmente e sabemos o que ocorre fora, a mente não pode mais ser controlada por uma ditadura totalitária. E, aliás, é por este motivo que, hoje, todos os regimes ditatoriais do planeta tentam, desesperadamente, controlar a Internet, pois é uma ameaça para eles [...]. Há uma relação profunda entre o progresso das formas de comunicação e o progresso da democracia, o progresso da emancipação do ser humano [...]. Muitas vezes as pessoas imaginam a democracia eletrônica como um sistema de votação pela internet. E, para mim, a democracia eletrônica não é nada disso [...]. Com as novas técnicas de comunicação, as pessoas podem, muito facilmente, ter acesso a documentos complexos, ter acesso às informações que antes pertenciam a uma pequena minoria [...]. Uma das propostas que fiz à Comissão Européia foi a possibilidade de imaginar fazer uma espécie de mundo virtual acessível pela internet, uma simulação, em três dimensões [...]. Vivemos numa época em que a sociedade, cada vez mais, quer assumir suas próprias questões e em que não se espera mais a salvação dos políticos [...]. A ideia da engenharia dos laços sociais, no fundo, é a de explorar ao máximo todas as riquezas humanas existentes nas populações [...]. Vocês sabem que as comunidades virtuais são grupos de discussão na Internet nos quais as pessoas trocam perguntas às quais tentam responder [...]. E hoje, na Internet, existem centenas, milhares, dezenas de milhares de comunidades virtuais com os mais variados temas. E acho que essa noção de comunidades virtuais tem um grande futuro. Hoje, cada vez mais, a sociabilidade vai passar por esses laços sociais, cuja base não é mais de alçada territorial, mas que, cada vez mais, são da alçada dos processos de inteligência coletiva, processos de intercâmbio de conhecimento, processos de... imaginação coletiva [...]. No fundo, os grupos humanos, no futuro, irão se organizar sob a forma da inteligência coletiva e, cada vez menos, sob um padrão formal e hierárquico, digamos. Construiremos a sociedade com o aprendizado cooperativo, muito mais que com as relações de poder, ou da exploração mútua. E o faremos porque essa forma de organização irá nos proporcionar mais poder e felicidade. (LÉVY, 2001).

Esta visão não está muito distante da realidade presenciada, uma vez que esta sociedade virtual possui diversas moedas, as criptomoedas, uma linguagem, a ciberlinguagem, *stickers* e *memes*, suas políticas, as *policies*, entre outras características que configuram uma rede abstrata através da internet como sendo um território virtual, o ciberespaço, com dimensão simbólica, econômica e sociopolítica e que tem uma cultura que é expressada pelos seus usuários, a cibercultura.

Hoje é possível presenciar os reflexos desta teoria dos “laços sociais” de Pierre Lévy (1999), ratificada em Recuero (2009), através das Mídias e Redes Sociais Digitais, também através das formas de comércio online, ensino à distância através da internet, da conexão de diversos dispositivos pela Internet das Coisas (*Internet of Things – IoT*), das formas de Política de Privacidade e da transparência (*accountability*), com reflexos na condição humana, com alteração de hábitos, valores, costumes e tempos, redefinindo compreensões de mundo e até mesmo processos cognitivos, conforme Fernandes (2021).

A Internet, em 53 anos, mudou o mundo e hoje a sociedade está virtualizada, e, como reflexo deste progresso, tem-se as dinâmicas de interação elencadas por Recuero (2009), onde, também, é possível compreender melhor o Ciberespaço e a Cibercultura de Lévy (1999) e, assim, afirmar que a sociedade virtual é composta por usuários que se conectam a rede da web através das mais variadas conexões disponíveis (DA SILVA *et al.*, 2018, p. 270-271) e que permitem realizar assinaturas digitais de documentos, a interação e relacionamento com

outros usuários, a manifestação e expressão da opinião particular e coletiva, a realização de transações financeiras, de compras, o ensino e aprendizagem, a publicidade do conhecimento em amplitude universal, entre outras diversas utilidades que a internet possibilita nesta era globalizada contemporânea.

Importante destacar que as ações realizadas pela sociedade virtual, refletem na sociedade presente no “mundo real”, reflexo disto tem-se as grandes mobilizações on-line (DA SILVA *et al.*, 2018, p. 278), onde muitos usuários utilizam-se das *hashtags* para se agruparem num mesmo ideal, formando-se em grupos. Um grande acontecimento que surgiu destas manifestações foi o famoso *impeachment* da Presidente Dilma Roussef, quando os usuários iniciaram uma campanha de manifestações através do uso da expressão “#VemPraRua”, em suas publicações nas mídias sociais, levando milhares de brasileiros à rua. Outro exemplo, foi a mobilização em apoio aos familiares dos jogadores do time Chapecoense, em 2016, quando utilizavam a expressão “#ForçaChape”, além das atuais mobilizações em prol da educação brasileira através da expressão “#EmDefesaDaEducação”, “#UniversidadePública”, “#EuDefendo”.

Figura 2. Faixa da UFPR durante mobilização em prol da educação em 2019 com as *hashtags*



Fonte: Imagem coletada da internet.

Analisando a aplicação do uso de *hashtags* num contexto global, é possível encontrar registros de campanhas como “#PrayForAmazônia”, recentemente disseminado pelo Vaticano em prol do Sínodo da Amazônia. Vinculado aos recentes indícios de queimadas ocorridas em 2019, outro registro importante se deu através da campanha “#PrayForFrance” por conta do incêndio ocorrido na catedral de Notre Dame em Paris e; “#PrayForVietnam” devido aos constantes ataques terroristas ocorridos neste país, o Vietnam.

Atualmente, em 2022, com a guerra entre Rússia e Ucrânia, é muito comum presenciar usuários que utilizam a *hashtag* #PrayForUkraine, num ato de solidariedade ao povo ucraniano.

Estas dinâmicas virtuais que refletem na sociedade presente no “mundo real” é, justamente, demonstra a capacidade de permitir novas compreensões acerca das territorialidades abstratos em suas diversas variações e pluralidades.

Portanto, assim, percebe-se que a sociedade virtual está presente no território virtual (ciberespaço) em sua complexidade, pluralidade e diversidade a qual se agregam seus valores e objetivos no mundo globalizado da atualidade.

Metaverso e as Novas Realidades Virtuais

Em outubro de 2021, um dos fundadores do *Facebook*, Mark Zuckerberg, anunciou que a empresa passaria a se chamar “Meta”, o que popularizou o termo “Metaverso” (GARCIA, 2021). Porém esta expressão é mais antiga, data de 1992 com o livro de ficção científica “*Snow Cash*” de Neal Stephenson, cuja história as pessoas buscavam o metaverso para fugir da realidade, vivendo, assim, num mundo virtual através de seus avatares (BASSO, 2021).

Para Garcia (2021):

Antes de mais nada, importa compreender isoladamente as partes que compõem a palavra. Nos estudos feitos por Alves (2019), o prefixo *meta-* carrega consigo o valor semântico de mudança, posteridade, transcendência e, ainda, as ideias de comunidade e participação. Ambas as abordagens fazem sentido com o termo metaverso pois, conforme será demonstrado a seguir, o conceito pressupõe tanto uma superação/ampliação do significado de presencialidade quanto a existência de uma sociedade em rede. Já o *-verso* faz referência justamente à palavra universo, o que traz a ideia de “tudo aquilo que existe”.

Schlemmer e Backes (2015, APUD GARCIA, 2021) dizem que o metaverso é um “não lugar” no ciberespaço: “um contexto de simulação, uma ampliação do espaço real que fornece experiências sociais por meio de tecnologias como a realidade virtual, a realidade aumentada, a web 3D, entre outras”. Para essas autoras um ambiente virtual híbrido, um espaço de comunicação instantânea e convivência, sendo este “conviver” um item de compreensão do metaverso.

Para Leyva (2022):

O chamado metaverso pretende ser um conjunto de software e hardware que permite replicar todas as interações humanas do dia a dia, indo do trabalho às atividades recreativas sociais, servindo a uma experiência imersiva e multissensorial que impossibilita a diferenciação entre realidade e realidade. (LEYVA, 2022, Tradução do autor).

Este autor também revela que o metaverso seria composto por várias plataformas entrelaçadas entre si e estas, por sua vez, ligadas ao respectivo *hardware* para tornar a experiência mais real. Dessa forma, é possível ter um lugar que se tenha a função de casa, onde se descansa, se estuda, se trabalha, se exercita, ou faz qualquer outra atividade que possa ser feita em uma casa real. Haverá uma área de trabalho onde serão realizadas as reuniões, ou onde o comércio virtual poderá ocorrer. Serão locais de interação social que replicam boates, cinemas, parques e todo tipo de lugar que a imaginação dos programadores pode criar. Para tudo isso, além disso, haverá um avatar dependendo da ocasião, seja um modelo completamente realista, um modelo animado ou um completamente fictício para sua vida em videogames de realidade aumentada.

Portanto o ciberespaço, através do entendimento do metaverso, torna-se um território abstrato onde as pessoas presentes no mundo virtual podem interagir e conviver num espaço 3D de realidade ampliada.

Considerações Finais

A visão de Pierre Lévy em 2001 não é muito diferente da realidade presenciada hoje, na qual com as novas formas de educação pela internet, relacionamentos virtuais e formas de democratização do acesso, encontram expressão no mundo online possibilitado pela internet.

Em mais de 50 anos de existência da internet houve uma grande evolução de sua utilidade e, hoje, nota-se uma sociedade mais conectada, devido à democratização de acesso também às novas tecnologias, inclusive as móveis presentes nos *smartphones*, *tablets*, *note-*

books, smart TVs, e demais aparelhos que se conectam e caracterizam a Internet of Things (IoT) ou internet das coisas.

O mundo está mais conectado e a vida virtual já é uma grande realidade presente na vida da maioria das pessoas. Reflexo disto são os diversos perfis existentes nas mídias sociais e nos mais variados sites que oferecem seus serviços através de cadastros, possibilitando que os usuários possam realizar diversas transações através das IDs ou *logins* pessoais.

Assim, diante de um território que possui suas características econômicas, culturais, políticas e todos os demais reflexos de territorialidade expostos por Albagli (2004), é possível afirmar que a sociedade virtual é fruto do ciberespaço ou território cibernético que tem constantemente crescido e se aprimorado, transformando valores, costumes, cognição e a própria condição humana, conforme evidencia Fernandes (2021).

Referências

ALBAGLI, Sarita. Território e Territorialidade. In: BRAGA, Christiano; MORELLI, Gustavo; LAGES, Vinícius Nobre. **Territórios em Movimento: Cultura e Identidade como Estratégia de Inserção Competitiva**. SEBRAE: Brasília, 2004. Disponível em: [https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/E1C3CE6A43DBDB3203256FD6004907B7/\\$File/NT00031436.pdf](https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/E1C3CE6A43DBDB3203256FD6004907B7/$File/NT00031436.pdf). Acessado em 02 out. 2019.

ALVES, Ieda Maria. Empregos do prefixo meta-. *Acta Semiótica Et Linguística*, v. 24, n.3, p. 54-62, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/actas/article/view/50959>. Acesso em 21 mar. 2022.

AVIS, Maria Carolina. **50 anos da Internet: Mudança radical na sociedade**. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/internet/50-anos-da-internet-mudanca-radical-na-sociedade-133481/>. Acessado em 02 out. 2019.

BARRETO, Robério Pereira. **Por uma Pedagogia da Ciberlinguagem: Explorando Redes Sociais Orkut, Twitter e Weblog**. *Hipertextus Revista Digital*: n. 5, 2010. Disponível em: <http://www.hipertextus.net/volume5/Roberio-Pereira-Barreto.pdf>. Acessado em 20 out. 2019.

BASSO, Letícia. **O Metaverso já está na nossa realidade, você sabe o que é?**. *Voitto*. 2021. Disponível em: <https://voitto.com.br/blog/artigo/metaverso>. Acesso em 21 mar. 2022.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Paz e Terra: 2ª ed., São Paulo, 2000. Disponível em: ftp://ftp.ige.unicamp.br/pub/aulas_prof_a_leda/Castells,M.%20A%20sociedade%20em%20rede.%20Cap%206.pdf. Acessado em 24 out. 2019.

CHAMPOLLION, P. **Territory and territorialization: present state of the caenti thought**. *International conference of territorial intelligence*. Alba Iulia, 2006.

DA SILVA, Danilo Moraes; RIBEIRO, Ana Claudia Dias; FILHO, Esiomar Andrade Silva. **As Redes Sociais como Ferramenta para Acesso à Informação na Administração Pública**. In: *Políticas Públicas e Participação Social. Revista Perspectivas em Políticas Públicas: Belo Horizonte, UEMG*, v. 11, n. 21, p. 267-294, 2018. Disponível em: <http://revista.uemg.br/index.php/revistappp/article/view/2894>. Acessado em 10 out. 2019.

DA SILVA, Eduardo Araújo. **Ciberespaço e Cibercultura: Definições e Realidades Virtuais Inseridas na Práxis do Homem Moderno**. *Portal Só Pedagogia*, 2014. Disponível em: https://www.pedagogia.com.br/artigos/ciberespaco_cibercultura/?pagina=0. Acessado em 20 out. 2019.

DANTAS, Eugênia Maria; MORAIS, Ione Rodrigues Diniz. **Território e Territorialidade: Abordagens Conceituais**. UFRN: 2008. Disponível em: http://www.ead.uepb.edu.br/ava/arquivos/cursos/geografia/organizacao_do_espaco/Org_Esp_A07_I_WEB_SF_SI_050805.pdf. Acessado em 02 out. 2019.

FEATHERSTONE, M. **The body: social process and cultural theory**. London: Sage, 1993.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FERNANDES, V.. Reflexões sobre educação no mundo das TIC. In: Cleverton V. Andreoli; Patrícia Lupion Torres. (Org.). **Ciência, inovação e ética: tecendo redes e conexões para a sustentabilidade**. 1ed. Curitiba: SENAR AR-PR, 2021, p. 117-128.

GARCIA, Jardel Lucas. Resignificando o conceito de presencialidade: o conceito de metaverso e suas potencialidades. In: GARCIA, Jardel Lucas; MEHLECKE, Querte Teresinha Conzi. **COMBINE: Pessoas, Virtualidade e Finanças**. Faculdade CMB: Porto Alegre, 2021. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=9ctUEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA28&dq=metaverso&ots=17vTp2_bsV&sig=N4VfdgKoi1luwr9Y4dla7EB0dHA#v=onepage&q=metaverso&f=false. Acesso em 21 mar. 2022.

KANASHIRO, Marta Mourão; BRUNO, Fernanda Glória; EVANGELISTA, Rafael de Almeida; FIRMINO, Rodrigo José. **Maquinaria da Privacidade**. Revista Rua: n. 19, v. 2, Campinas, 2013. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rua/article/view/8638005/5691>. Acessado em 02 out. 2019.

LAVADO, Thiago. **Uso da Internet no Brasil cresce, e 70% da População está Conectada**. Portal G1, 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/08/28/uso-da-internet-no-brasil-cresce-e-70percent-da-populacao-esta-conectada.ghtml>. Acessado em 25 out. 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34: São Paulo, 1999. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=7L29Np0d2YcC&lpq=PA11&dq=pierre%20%C3%A9vy%20cyberculture&lr=&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. Acessado em 20 out. 2019.

LÉVY, Pierre. **Entrevista ao Programa Roda Viva**. Tv Cultura. 2001. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DzfrKr2nUj8k&t=4553s>. Acessado em 10 out. 2019.

LEYVA, José Martín Gálvez. **Metaverso: quando a realidade supera a la ficción**. Revista + Ciencia: (28), 16-18. Disponível em: <https://revistas.anahuac.mx/masciencia/article/view/1234>. Acesso em 21 mar. 2022.

PACHECO, Roberto; SANTOS, Neri; WAHRHAFTIG, Ramiro. **Transformação digital na Educação Superior: modos e impactos na universidade**. Revista do NUPEM, v. 12, p. 94-128, 2020.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet, Difusão de Informação e Jornalismo: Elementos para discussão**. 2009. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/artigos/artigoredesjornalismorecuero.pdf>. Acessado em 24 out. 2019.

SANTUÁRIO, Marcos. **Qualidade da Formação na Modernidade Líquida**. Observatório da Imprensa: São Paulo, 2010. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/qualidade-da-formacao-na-modernidade-liquida/>. Acessado em 31 out. 2019.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana. **Aprender e ensinar em um contexto híbrido**. São Leopoldo: UNISINOS, 2015.

SILVA, Diego Leonardo Santana. **Seriam as Máquinas Capazes de Sonhar? Uma Introdução Histórica da Internet.** Revista Boletim Escolar: UFS, n. 15, p. 41-55, São Cristóvão, 2016. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/historiar/article/view/5584/4598>. Acessado em 20 out. 2019.

Recebido em: 06 de novembro de 2019.

Aceito em: 13 de dezembro de 2021.