

Referência - in Pereira, Vinícius A, (org), Cultura Digital Trash: Linguagens, Comportamentos e Desafios., Rio de Janeiro, E-Papers, 2007., ISBN: 978-85-7650-142-8

Lixo ou Luxo na Cibercultura?

Origens e atualidades da Cultura “Digital Trash”¹.

André Lemos²

"The internet, the first many-to-many medium, was going to liberate us from the tyranny of centralised media and the rancid consumerism that says we are merely receptacles for what Big Business, including Big Media..."

Dan Gillmor

Introdução

Para desenvolver o tema proposto nesse seminário, vou abordar a cibercultura sobre o prisma do movimento ciberpunk, mostrando a origem da cultura do “faça você mesmo”, atualizada hoje em movimento sociais como os *blogs*, os *podcastings*, a Web 2.0, os *softwares* livres, as redes P2P. Vamos mostrar que a cultura digital (*trash*) contemporânea é originada no movimento ciberpunk, sendo atualizada hoje em práticas bastante corriqueiras e banais como as citadas acima.

Na atual cibercultura, para além do funcionalismo vigente, a vida social dá marcas de vitalidade a partir de diversas formas de apropriação social das tecnologia de comunicação e informação. O fenômeno da internet está aí para comprovar essa hipótese. O que podemos chamar de cibernsocialidade (Lemos, 1999), empática, afetiva, gregária, vai marcar os diversos momentos da cibercultura (Lemos, 2004). No entanto,

1 Esse artigo retoma e modifica o artigo “Cibercultura Punk”, publicado na revista CULT, n. 96, "Dossier PUNK", outubro de 2005. Foi apresentado no simpósio Digital Trash, realizado na ESPM, Rio de Janeiro, 2006

2 Professor Associado da Faculdade de Comunicação da UFBA. Pesquisador 1 do CNPq. Ver <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos>

toda produção social digital é vista pelos editores da cultura de massa, como excesso, lixo. Esta produção de conteúdo não passaria de banalidade, estetização da baixa cultura popular. Os exemplos são inúmeros como os *blogs*, os jogos eletrônicos, as redes de relacionamento...

Taxar esses produtos frutos da “liberação da emissão” própria da cibercultura contemporânea de “lixo cultural” mostra a desconfiança em relação a tudo que não é mediado pela indústria massiva da cultura: ela que é, por sua vez, vista também como mercantilização e padronização rasteira da cultura. A cultura *copyleft* que emerge nesse começo de século XXI, que surge com pouca ou nenhuma mediação, é rapidamente tachada de lixo, excesso, despesa improdutivo. Vamos mostrar no fim desse ensaio como o “lixo” informacional é na realidade o luxo da cultura.

As origens do Digital Trash. A cultura ciberpunk.

Vamos apontar rapidamente as origens da cultura *digital trash*. Ela se constituiu com a atitude ciberpunk, que cria a micro-informática, com os punks da informática alimentados pelas noções de despesa, de apropriação e desvio. E na contramão do autoritarismo da grande informática que o luxo de termos “*computer for the people*” emerge na Califórnia na década de 1970.

O movimento *punk* surge na década de 70 na Inglaterra, tendo como mote principal o “*do it your self*”, o “*faça você mesmo*”, ganhando expressões na música, na literatura, na moda. A cultura eletrônica contemporânea, a cibercultura, herda essa atitude em diversas formas de suas expressões atuais como *blogs*, *hacking*, *softwares livres*, *games*, *redes p2p*... Na cibercultura, a máxima é “a informação quer ser livre”, “distribua, reutilize, misture conteúdo”, “crie, edite e divulgue informações”.

Mistura de movimento *punk* e de contracultura, a revolução da micro-informática constituiu-se como uma guerrilha (Breton, 1990) contra a informática das grandes empresas e do sistema militar. Invenção de jovens californianos nos anos 70, ela irá combater a centralização da informação, democratizar os computadores e expandir a

participação popular. Foi provavelmente o surgimento dessa atitude (mistura de *punk* e *new age*), junto com as inovações técnicas (miniaturização e barateamento de componentes como *chips* e memórias), que deu origem ao desenvolvimento dos micro-computadores.

Nos anos 80, a invenção do micro-computador (com interfaces gráficas interativas - *mouse*, ícones e janelas) alimenta e é alimentada pelo imaginário “*no future*” da época (aparecendo também na literatura e no cinema ciberpunks). O termo *cyberpunk* tem origem no movimento homônimo de ficção-científica cujos expoentes são Gibson, Sterling, Rucker, Cadigan, entre outros. Os autores associam, nas suas obras, ambientes urbanos, caóticos e violentos, altas tecnologias (redes, *cyborgs*, *hackers*, etc.), a uma visão distópica do futuro. Filmes como “Blade Runner” (1982), Tron (1982), Jogos de Guerra (1983) são ícones desse imaginário, hoje alimentado por filmes como Matrix (1999).

Nos anos 70-80, surgem diversos personagens, os chamados *ciberpunks* reais, figuras do *underground* da micro-informática e das redes telemáticas. Eles invadem sistemas, produzem vírus, alertam para problemas de controle, segurança e vigilância, agregam-se em comunidades eletrônicas... São os *phreakers* (piratas do telefone), os *hackers*, os *cypherpunks*, os *zippies*... Os ciberpunks reais são os porta-vozes do “faça você mesmo”, formando uma emergente subcultura eletrônica que une anti-autoritarismo *punk* e uso intensivo das tecnologias e redes digitais. O trabalho é claramente político. O lema explícito em diversos manifestos é: “*a informação deve ser livre; o acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, faça você mesmo*”.

O *Digital Trash* como apropriação, desvio e despesa improdutiva.

O cultura *digital trash* pode ser vista pelo prisma da apropriação, do desvio e da despesa improdutiva e nesse excesso de informação a cibercultura contemporânea mostra todo o seu luxo: profusão de informação diversificada, produção livre, conversação mundial... O lixo/luxo cultural digital faz parte dessa dinâmica e pode ser visto a partir de uma

análise sobre a astúcia dos usos (Perriault, 1989), o desvio social (Becker, 1966) e a despesa improdutiva (Bataille, 1967). Desenvolvemos esse argumento em outro artigo (Lemos, 2001) e, para o que nos interessa aqui, devemos apenas lembrar que esta dinâmica estabelece-se com a micro-informática, alimentando as indústrias do virtual e fomentando o desenvolvimento da internet.

A apropriação social das máquinas de comunicação, como quer Perriault, se dá como um método de improvisação, onde os desvios do uso são responsáveis pelos desenvolvimentos na indústria da informática e por sua popularização. Assim, a sociedade da informação entra numa fase de excesso e de profusão desenfreada de informações, de “lixo”. Notamos aqui a popularização e até mesmo a trivialização deste imaginário onde a máxima é: tudo pode na Internet, a Rede é livre, a informação deve ser livre, etc. O acesso às redes de computadores, o *hacking*, a criação de fóruns, *blogs*, *chats*, *podcasts*, *software* livre, redes p2p, vão exprimir este espírito transgressor e desviante como forma de apropriação.

O *hacking* é um dos emblemas da cibercultura e da cultura *digital trash*. Ele é a expressão de uma astúcia do quotidiano, de apropriação social da tecnologia, criando desvios e excessos. Podemos ver o *hacker* também sob o prisma do desvio social, pela ótica do *outsider* ou, como propõe Howard Becker, pela lógica da *devience* ("desvio"). Esse comportamento atingiu o planeta, criando possibilidades de operar uma subversão da lógica da produção e consumo das novas tecnologias contemporâneas.

Aliando apropriação e desvio, uma outra noção importante para compreendermos a cibercultura é a noção de despesa (*dépense*) e de excesso. A sociedade contemporânea institui-se como uma disseminação virótica de dados binários sob diversas formas: *samplings* musicais, vírus, pirataria, colagens digitais. G. Bataille vai mostrar que uma sociedade só existe se deixar um espaço reservado para despesas improdutivas, para perdas e excessos. Esta noção de excesso está na contramão do moralismo moderno, no contrapé da acumulação capitalista.

Como hipótese, podemos dizer que a herança *punk* cria a micro-informática nos anos 70, o movimento de ficção *ciberpunk* nos anos 80 e os *ciberpunks* reais (*hackers, crackers, coders, geeks...*). Hoje, nesse começo de século XXI, surgem *podcasts, blogs, sistemas peer to peer* e *softwares* livres. Em todos esses exemplos, o “faça você mesmo”, essência *trash* do *punk*, pode ser traduzido pelos três princípios gerais da cibercultura: emissão, conexão e reconfiguração. Essas três leis devem muito às dinâmicas da apropriação social, do desvio e da despesa improdutivo, como vimos.

Emita, distribua...Modifique!

O primeiro princípio é o da liberação da emissão. Aqui o “faça você mesmo” significa “produza e distribua informação”. As diversas manifestações da cultura eletrônica mostram que o que está em jogo com a circulação planetária de informação é a emergência de vozes e discursos sem a necessidade de passar por “editores”. E isso produz “lixo”. A máxima é “produza informação”. Exemplos não faltam: *chats, “Orkut”, MSN, blogs, fotologs, vlogs, podcasts, peer to peer (p2p), softwares* livres...

O segundo princípio é o da conexão em rede telemática planetária. Não basta produzir sem circular. A máxima *punk* torna-se aqui: “compartilhe, misture (*remix*), colabore, distribua informação”. É o “tudo em rede”; a conexão generalizada (Internet, Wi-Fi, RFID, *bluetooth*, celulares) em todos os lugares (ubiquidade), e de homens, máquinas e objetos entre si. Todos os produtos da era da informação são, ao mesmo tempo, liberação da emissão, difusão em rede e reconfiguração da cultura. Sempre que produzimos informação e compartilhamos com outros, emerge uma potência política e transformadora. O lixo digital reconfigura a cultura contemporânea, principalmente as instituições e práticas da indústria cultural massiva.

Esse é o terceiro princípio: reconfiguração de práticas sociais, instituições e modalidades culturais no século XXI. Aqui o mote *punk* atualiza-se em: “dê sua parcela para modificar a cultura vigente”, “coloque seu ‘lixo’ para fora”, “produza ruído”, “interfira com a sua produção de conteúdo”. Essa modificação não é aniquilação, nem simples substituição da indústria cultural de massa, mas uma crise e uma reorganização.

Há e haverá sempre a convivência de diversos formatos midiáticos e práticas comunicacionais: jornal *on-line* e impresso, espaço urbano e redes, *podcast* e rádio, TV e *Web*, amigos de bar e de MSN.

Funções massivas dos meios de massa e funções pós-massivas das tecnologias digitais complexificam o ambiente comunicacional contemporâneo. A emissão generalizada, distribuída em rede, o “faça você mesmo” eletrônico, o “lixo digital”, cria novos formatos e modifica outros, alterando a cultura através de novas formas de consumo, de bens culturais, de produção de bens simbólicos. Surgem assim novas visões sobre propriedade e autoria, personalização e massificação. Vejamos agora alguns exemplos atuais do que é identificado por muitos como “lixo digital”.

Com os *podcasts*, trata-se de fazer e distribuir emissões sonoras. Essas duas ações (fazer e distribuir) vão reconfigurar a mídia “rádio”. O fenômeno surge no final de 2004, sendo o nome um neologismo dos termos “iPod” (tocador de mp3 da Apple) e “*broadcasting*”. Estima-se que há mais de 6 milhões de usuários no mundo³. Com um computador doméstico e *softwares* gratuitos de edição de som e publicação, você faz sua emissão e difunde pela Internet. Usuários comuns e gigantes da indústria cultural (BBC, por exemplo) produzem diariamente diversos tipos de emissão sob esse novo formato (*news*, *talk shows*, guias de museus, leituras de livros clássicos...). Com os *podcasts* vemos a herança *punk* em ação: 1. Liberação da emissão (qualquer pessoa pode produzir uma emissão sonora), 2. Princípio de conexão (distribuição livre por indexação de *sites* na rede – RSS) e, 3. Reconfiguração dos formatos de emissão de conteúdos sonoros (rádio massiva, *podcasts*, *audioblogs*).

Com os *blogs*, outro fenômeno mundial, as mesmas leis estão em jogo. A máxima é: “produza e distribua você mesmo textos, sons, vídeos, fotos”. *Blogs* são formas de publicação na Internet onde qualquer pessoa pode facilmente dispor e começar a emitir, seja seu diário pessoal, informações jornalísticas, ou emissões de áudio (*audioblogs*), vídeos (*vlogs*⁴) ou fotos (*fotolog*). Os *blogs* podem ainda funcionar em comunidades onde usuários/leitores comentam e adicionam novas informações. Aparecem claramente

3 <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=8761417>.

4 <http://www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpi>

aqui a liberação do pólo da emissão (qualquer um pode fazer seu *blog*), o princípio em rede (*blogs* estão em rede e fazem referência a outros *blogs*) e a reconfiguração: novos formatos de diários, de publicações jornalísticas, de emissões sonoras e imagéticas, etc. Um exemplo interessante é a “Wikipédia”⁵, uma enciclopédia “faça você mesmo”, atualizada constantemente por qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo.

Hoje, há a criação de um novo *blog* a cada segundo. A “blogosfera” dobra a cada seis meses, contando, segundo estatísticas, mais de 100 milhões de publicações. A liberação do pólo da emissão, o princípio da conexão em rede e a conexão têm servido como instrumentos para que vozes autênticas surjam, criando um contraponto à mídia clássica e à censura política. Formam-se o que alguns chamam de “*citizen media*”⁶, as mídias do cidadão.

O sistema de compartilhamento de arquivos conhecido como redes “*peer to peer*” (p2p), como os atuais e-Mule, Kazaa, sistemas Bit Torrent, entre outros, possibilita a troca mundial de arquivos de diversos formatos. A máxima *punk* transforma-se em: “o que eu tenho, eu compartilho”, legalmente ou independente de direitos ou propriedades. Os sistemas “p2p” vão reconfigurar as indústrias fonográfica e cinematográfica, além de questionar noções como propriedade e direito de autor. Vejam, por exemplo, o sistema de venda de música “iTunes” da Apple, ou o surgimento de licenças como “GNU” (*software* livres) ou “Creative Commons”⁷, mostrando possibilidades de criação de novos acordos de distribuição, de venda, de uso e de cópia.

No caso dos *softwares* de código aberto, emerge um novo formato de criação e de compartilhamento de inteligência no desenvolvimento de programas de computadores. Tratam-se de recombinações de linhas de códigos de forma aberta, livre e criativa, construindo um dos mais interessantes fenômenos da cibercultura. O lema *punk* aqui passa a ser: “faça você mesmo os seus programas, colabore, compartilhe e modifique códigos de forma a quebrar a hegemonia dos *softwares* proprietários”.

5 <http://www.wikipedia.org>

6 http://www.cyberjournalist.net/citizen_media_monitor

7 <http://creativecommons.org/worldwide/br/>

A liberação da emissão e o princípio em rede reconfiguram a indústria proprietária, reforçando a cultura do compartilhamento. Emerge desse “lixo digital” a cultura “*copyleft*”, em oposição à lógica proprietária do *copyright* que dominou a dinâmica dos *mass media*. O *copyleft* é um *hacking* do *copyright*. A atual revolução dos *softwares* não proprietários deve-se a essa cultura do compartilhamento, potencializando a distribuição e a cooperação. Estão em ação, também nesse exemplo, as três leis: a liberação da emissão (qualquer um pode trabalhar em códigos e programas), o princípio de conexão (trabalho cooperativo em rede), e reconfiguração da indústria dos *softwares*. O Brasil é reconhecido com um líder na adoção desses *softwares*, tanto na sua administração direta, como em projetos de inclusão digital.

Lixo ou Luxo?

Nos exemplos mostrados nesse rápido ensaio, vimos como a máxima *punk* se propaga pelos três princípios da cibercultura. Ela está presente no surgimento da microinformática, passando pela ficção científica *ciberpunk*, pelos *ciberpunks* reais, até chegar nos fenômenos atuais como os *podcasts*, os *blogs*, os sistemas p2p e os *softwares* livres. Evidenciamos atitudes que buscam democratizar o acesso e facilitar a produção de informação, aumentar a circulação e o consumo dos bens culturais, reconfigurar as diversas práticas sociais e as estruturas da indústria cultural massiva. Trata-se hoje, com a morte dos grandes metarelatos, de uma apropriação generalizada dessas tecnologias. Abrem-se assim novas possibilidades de liberação da emissão, de conexão em rede e de reconfiguração. A produção de “lixo digital” aumenta, transformando a cultura massiva e dando forma a sociedade da informação do século XXI.

Para participar dessa cultura eletrônica, dessa cibercultura *punk*, basta conectar-se à rede. Talvez esse processo de reciclagem seja uma forma cultural a ser explorada para a compreensão da sociedade contemporânea e de suas práticas comunicacionais, seja em vídeos caseiros no YouTube, em *blogs* pessoais, em sites de relacionamento, em produção de códigos com os desenvolvedores de *software* livre, com a troca livre de arquivos em redes P2P... O *digital trash* é a reciclagem planetária da cultura na contemporaneidade.

Todo lixo é refugo de uma produção, aquilo que não serve mais, o resto, seja da produção material, orgânica ou dos bens simbólicos. Na atual cultura digital, o aumento da produção livre e planetária de conteúdo (textos, fotos, vídeos, *games*, *softwares*, comunidades virtuais), proporcionada pela liberação do pólo da emissão (uma das características centrais da cibercultura), não é reconhecida por muitos como vitalismo social, mas como um fenômeno menor. No entanto, esse lixo será constitutivo da sociedade da informação e deve ser mesmo pensado como luxo.

Obviamente os termos, opostos, estão sempre relacionados. Mas me parece mais apropriado vermos os fenômenos das redes telemáticas como oportunidade de garimpagem, de encontro de preciosidades (*links*, *blogs*, fotos, vídeos...) que estariam para sempre perdidos no lixo da indústria de massa. Mais do que “digital trash”, hoje nós temos a nossa disposição um “*digital luxury*”.

A crítica frankfurtiana da cultura de massa era que ela criava uma mercantilização da esfera cultural, uma verdadeira “indústria cultural” (Adorno), ao mesmo tempo homogeneizante, empobrecedora, limitadora das potencialidades libertárias, padronizadora, ligada ao poder totalitário, à imposição (massiva) do gosto, presa à lógica do capital, da publicidade e do *marketing* em busca de lucros e de sucessos (*hits*) (Andersen, 2006) que imporiam um gosto padrão, em escala niveladora, por baixo, das realizações do espírito humano.

Para os frankfurtianos, a indústria cultural é a cultura do lixo, embora, desde a década de 60 e 70 (esse debate está longe de ser uma novidade), reconhece-se em produtos massivos qualidades (o romance policial, os quadrinhos, as telenovelas, os filmes B, etc...) estéticas, narrativas e políticas inquestionáveis. Se pensarmos nos produtos “pós-massivos” da cibercultura contemporânea, podemos ver como, na sua grande maioria, eles funcionam para nichos: posso encontrar aquele livro, aquela música, aquela informação não massiva, que por essa particularidade (ser de massa), não existiria, ou existiria apenas de forma marginal, nos meios massivos. Os produtos em “excesso” na cibercultura não são portanto homogêneos, padronizados, vinculados à uma lógica

mercantil, ao poder totalitário do capital, da publicidade ou do *marketing*. Eles emergem da potência da emissão livre, da conexão generalizada e da reconfiguração midiática e institucional da cultura digital, como mostramos acima.

Se pensarmos bem, a cultura digital é aquela que me permite o luxo da escolha, o luxo da garimpagem, o luxo do excesso e da profusão de coisas para além do gosto médio. Isso é que faz a riqueza da internet⁸. É no excesso que ela ganha seus contornos mais nítidos, assim como nas culturas mais tradicionais, onde era através da despesa improdutiva (Bataille, 1967) que se estabelecia os mais importantes vínculos sociais, o que cria a “cola” identitária e a economia do dom ou da dádiva.

A quantidade de informação disponível hoje na grande rede mundial de computadores nos coloca em uma esfera comunicacional ímpar, e rica, onde, pela primeira vez podemos ter acesso a obras (sob os mais diversos formatos) mediadas pelos instrumentos da indústria massiva (editoras, gravadoras, jornais, revistas, televisão, rádio), mas também, e é aqui que podemos ver o luxo da cibercultura contemporânea, produtos livres, criados por qualquer pessoa, sob qualquer modulação midiática, de qualquer parte do globo e de circulação livre, podendo alimentar nichos excluídos da cultura massiva.

Se a cultura de massa relega para debaixo do tapete aquilo que não é de interesse das massas, criando um lixo artificial e esteticamente questionável, a cibercultura contemporânea, pela mão livre e coletiva de seus usuários, levanta o tapete da história e atira no ventilador as obras “menores”, dando visibilidade planetária ao que estaria para sempre perdido pela imposição do *hit*. Não é a toa que vemos hoje emergir textos, vídeos, filmes, livros, músicas que já estavam embaladas no lixo artificial criado pela indústria massiva (sistemas como Flickr, YouTube, *blogs*, *wikis*, *softwares* livres, redes P2P, entre outros, mostram bem essa volta).

⁸ E evidentemente há lixos que devem ser vistos como tais e só são consumidos como rituais de socialização, como por exemplos, vídeos populares de, digamos, adolescentes arrotando e bebendo cerveja que não incorporam nenhuma estética (suja) ou discurso (*underground*) e que são consumidos por ser “de graça”, “para se divertir”. Reconhecer uma “outra estética” ou um “outro discurso” não significa, aceitar qualquer coisa.

Essas duas funções (massiva e pós-massiva) nos coloca em meio ao maior volume de informação (livre e mediada) da história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer pessoa (sem grandes recursos financeiros, sem concessão do Estado ou sem pedir licença aos editores que filtram o que é publicado) pode produzir conteúdo, mesmo que para um “nicho” específico. A tensão permanente entre as funções massivas e pós-massivas está no bojo das crises criadas na revolução das tecnologias eletrônico-digitais e das redes telemáticas: problemas de *copyright*, propriedade intelectual que afetam a indústria da música, do filme, dos livros, o jornalismo “*open source*” que tenciona o jornalismo empresarial, o ciberativismo que critica as informações filtradas pelas mídias de massa e por governos, a produção livre de fotos, filmes, música que obriga a indústria cultural a criar novas formas de distribuição de conteúdo...os exemplos são numerosos e aparecem a cada dia.

Se pensarmos na evolução da produção de bens simbólicos na modernidade, podemos rapidamente mostrar que nos séculos XVIII e XIX a alta cultura detinha a hegemonia da produção cultural, relegando tudo o que é popular à margem. Nesses séculos de reis e imperadores, tudo o que não era alta cultura era considerado refugio, sem qualidade, lixo. No século XX, com o surgimento dos meios de comunicação massivos, o lixo passa a ser visto por um duplo prisma: o da alta cultura, através da crítica frankfurtiana ao massivo, considerado padronização dos gostos, homogeneização e racionalização da cultura, como vimos acima. Por outro lado, um movimento inverso aparece, colocando ares de nobreza na cultura popular. Assim, a música massiva, os quadrinhos, a literatura policial, a arte pop passam a ter qualidades inerentes, reconhecendo-se o valor da produção popular e das diversas “subculturas”.

Vemos aqui que, com as expressões da cultura popular, mais pessoas e grupos podem produzir informação, embora ainda tenham que negociar com os donos das empresas de difusão em massa (editores de livros, revistas, quadrinhos, gravadoras, etc...). Na modernidade, mesmo controlada por grande *players* mundiais, a informação circula mais amplamente sob diversos formatos, aumentando a riqueza da circulação de mais obras. Riqueza essa que será ampliada de forma inédita na cibercultura. Aumenta assim a circulação de informação (lixo para muitos, mas na realidade, riqueza, luxo),

crescendo em diversidade e em possibilidades de oferta a um público agora cada vez mais mundial e ávido por informações diversificadas e produzidas livremente.

Hoje, com a cultura digital, o ciberespaço é o novo lugar da produção livre e aberta de conteúdo multimidiático e planetário. Com as tecnologias de comunicação e informação, todos podem, com recursos próprios e baratos, produzir o que quiser, como quiser, sobre qualquer modalidade, sem ter que pedir autorização ou concessão a quem quer que seja. Na cibercultura, a produção viral de informação marca essa nova era, emergindo um novo luxo: a gigantesca e diversificada produção de informação, acessível globalmente. Assim, como vimos, o que é taxado de *digital trash* se forma na constituição da micro-informática, da internet e das inúmeras práticas comunicacionais que surgem da liberação da emissão, da conexão generalizada, reconfigurando, reestruturando a cultura contemporânea como uma cultura da “remixagem”, da recombinação, da reciclagem. Trata-se efetivamente de algo que, para moralistas de plantão é excesso como lixo, mas que na realidade é o luxo do excesso.

BIBLIOGRAFIA

Andersen, C., *A Cauda Longa: do Mercado de Massa para o Mercado de Nicho*, SP, Editora Campus, 2006.

Bataille, Georges. *La Part Maudite.*, Paris, Les Editions du Minuit, 1967.

Becker, Howard., *Outsiders. Studies in the sociology of Deviance.* Macmillian, 1966.

Breton, P., *Une histoire de l’informatique*, Paris, Seuil, 1990.

Gillmor, D. *We the Media. Grassroots Journalism by the People, for the People*, disponível em <http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>.

Lemos, André., *Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.* Porto Alegre, Sulina., 2ª. Edição, 2004.

_____, *Ciber-socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.*, in Rubim, A., Bentz, I, Pinto, J.M., *Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea.*, Editora Unisinos, /Compós, 1999, pp.9-22.

_____, *Cyberpunk. Apropriação, Desvio e Despesa na Cibercultura.* Publicado na Revista Famecos, n. 15, 2001.

Perriault, Jacques., La Logique de l'usage. Essais sur les machines à communiquer., Paris, Flammarion, 1989.