

XIX encontro nacional
de pesquisa em
ENANCIB ciência da informação

// SUJEITO INFORMACIONAL E AS
PERSPECTIVAS ATUAIS EM CIÊNCIA
DA INFORMAÇÃO. //

22-26
OUTUBRO
2018
LONDRINA/PR



XIX ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2018

GT-3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

MÍDIAS SOCIAIS E MEDIAÇÃO CULTURAL: TENSIONAMENTOS ENTRE A INTERATIVIDADE E A PARTICIPAÇÃO

Bernardo Perri Galeale (Universidade de São Paulo)

Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira (Universidade de São Paulo)

SOCIAL MEDIA AND CULTURAL MEDIATION: TENSION BETWEEN INTERACTIVITY AND PARTICIPATION

Modalidade da Apresentação: Comunicação Oral

Resumo: A velocidade com que as tecnologias de informação e comunicação digitais se atualizam e permeiam o cotidiano dos indivíduos e organizações demonstra a necessidade da investigação de questões conceituais na Ciência da Informação, campo fortemente afetado por elas. Este estudo exploratório de caráter qualitativo busca compreender a mediação cultural frente à configuração de dinâmicas e práticas culturais emergentes nesse contexto social e sua imbricação com o advento das mídias sociais, visando um melhor entendimento do conceito de mediação cultural e sua operacionalização na contemporaneidade. O espetáculo transmídia “EU – Negociando Sentidos”, da ExCompanhia de Teatro, apresenta-se como disparador das problematizações levantadas pela pesquisa, já que integra em seu processo de construção e realização os elementos que atravessam as formulações teóricas, identificados na revisão da literatura sobre o conceito de mediação cultural. Dessa forma, revelamos linhas de força que tensionam a relação do conceito com mídias sociais, principalmente identificando diferenças entre as ideias de interatividade e participação. A análise aqui empreendida revela que a utilização das mídias sociais em processos culturais encontra obstáculos na potencialização da participação dos sujeitos na cultura como produtores de sentidos.

Palavras-Chave: Mediação cultural; mídias sociais; interatividade; participação.

Abstract: The speed of digital information and communication technologies are updated and permeate the daily life of individuals and organizations demonstrates the need to investigate conceptual issues in Information Science, field strongly affected by it. This qualitative exploratory study seeks to understand cultural mediation in the context of emerging cultural dynamics and practices in this social context and its imbrication with the advent of social media, aiming at a better understanding of the concept of cultural mediation and its operationalization in contemporaneity. The transmedial show "I -

Negotiating Meanings", by ExCompanhia de Teatro, presents itself as a trigger for the problematizations raised by this research, since it integrates in its construction process and its realization elements that cross the theoretical formulations, identified in the literature review about the concept of cultural mediation. This way, we reveal lines of force that stress its relation to social media, mainly identifying the differences between the ideas of interactivity and participation. The analysis carried out here reveals that the use of social media in cultural processes finds obstacles in enhancing the participation of subjects in culture as producers of meanings.

Keywords: Cultural mediation; social media; interactivity; participation.

1 INTRODUÇÃO

Na obra “A sociedade sem relato”, o antropólogo e filósofo Néstor García Canclini apresenta a premissa de que os estudos sobre a sociedade podem ser realizados através da pesquisa e da leitura crítica das práticas artísticas, pois essas estão em constante conexão com os processos sociais e culturais. Aponta ainda que, nos últimos anos, são crescentes as práticas artísticas que se inserem “nos meios de comunicação, espaços urbanos, redes digitais e formas de participação social onde parece diluir-se a diferença estética” (CANCLINI, 2012, p. 24). A partir disso, podemos destacar que os impulsos iniciais para a realização dessa pesquisa surgiram após a produção e realização de um trabalho artístico no qual estive envolvido durante os anos de 2012 e 2013. Trata-se do espetáculo teatral transmídia “EU – Negociando Sentidos”¹, um formato híbrido que misturou o teatro com as redes sociais digitais e a participação do público, buscando construir uma experiência em sentido amplo.

As plataformas digitais de comunicação, ou mídias sociais, como o *Instagram*, *Pinterest*, *YouTube*, *Flickr*, *SoundCloud*, *Facebook*, *Linkedin*, entre outros, surgiram como canais para disponibilização e trocas de informação produzida pelos usuários e para os usuários, facilitando o acesso, a divulgação e o cruzamento de manifestações culturais e formas de expressão artística. Apontamos então como caminho possível para adentrarmos na discussão sobre a mediação cultural na contemporaneidade a análise dos processos de criação e apresentação do espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, aprofundando com mais clareza as propostas apresentadas no decorrer desse artigo, além de descrever como tal prática pode vir a sugerir caminhos para a investigação científica no campo da Ciência da Informação, mais precisamente, para a formulação de novas reflexões a respeito do conceito de mediação cultural.

¹ Espetáculo criado por mim e por Gustavo Vaz, diretores da ExCompanhia de Teatro. Estreou em 2012 em São Paulo e foi apresentado em Munique, no ano de 2013, em residência artística oferecida pela Künstlerhaus Villa Waldberta.

Mais informações em: <http://www.excompanhiadeteatro.com.br/projetos> .

A ideia, portanto, não foi testar ou confirmar uma determinada hipótese, e sim realizar descobertas, explorando quais teorias ou conceitos existentes poderiam ser aplicados a essa questão ou se novas teorias e conceitos devem ser desenvolvidos, alertando sobre potenciais dificuldades, sensibilidades e áreas de resistência, tendo em vista que:

Este desencontro entre as perguntas e os processos sociais é mais contundente em momentos de transformação social, quando não dispomos de evidências empíricas porque tudo estremeceu, nem as coisas, nem as pessoas estão no mesmo lugar. Então pode ser mais produtivo fazer uma sociologia ou antropologia narrativa que permita as pessoas contarem como bolam as coisas para passarem de uma condição social a outra. (CANCLINI, 2016, p. 138).

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” pode ser compreendido como um relato particular através de uma forma de manifestação artística inserida nesse momento de transformação enunciado por Canclini. Por esse motivo, torna-se um objeto provocador para a formulação de questões e problematizações em relação à mediação cultural e às mídias sociais, no tocante à construção de significados e à criação de sentidos nos meios sociais. Portanto, ao invés de nos debruçarmos com veemência sobre dados quantitativos e elementos estatísticos, a estrutura desse artigo se aproxima do que Canclini (2016) indica como possibilidade de procedimento metodológico, face a um contexto de transformação social em movimento. Ao alinharmos a revisão bibliográfica, tendo como ponto de partida para a formulação de questões o surgimento de manifestações culturais e artísticas próprias desse movimento, e que daí decorreram, alcançamos um formato mais fluido, condizente com o caráter exploratório da pesquisa.

Aprofundar o olhar sobre as práticas culturais contemporâneas nos aproxima do conceito de mediação cultural e alarga a sua compreensão dentro de uma área de conhecimento interdisciplinar como a Ciência da Informação. Tendo como pressuposto teórico inicial a ideia de que a mediação cultural pode ser compreendida como dinâmicas que promovem a “aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte” (COELHO, 1999, p. 247), poderiam as mídias sociais então contribuir para qual tipo de mediação cultural? Esta “mediação mediada” pelas (não tão) novas tecnologias deságua em quais propósitos? Esse cenário relacional coletivo do ambiente digital fornecido pelas mídias sociais contribui para uma mediação que vise à participação efetiva dos indivíduos, entendida aqui sob o ponto de vista democrático, na construção simbólica? Essas são perguntas derivadas da reflexão sobre uma manifestação estética no contexto da utilização das mídias sociais, cada vez

mais presentes no cotidiano das pessoas e nos ambientes profissionais. A seguir, buscaremos situá-las no arcabouço teórico da Ciência da Informação e identificar possíveis caminhos para novas contribuições ao conceito de mediação cultural hoje. A partir do cruzamento entre o referencial bibliográfico específico acerca do tema com as propostas desenvolvidas no espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, identificamos vetores essenciais para a compreensão da mediação cultural no cenário atual: as diferenças entre interatividade e participação.

2 AS MÍDIAS SOCIAIS COMO PLATAFORMAS DE PROCESSOS CULTURAIS

Abordar fenômenos que ainda não obtiveram um desfecho histórico e ainda se apresentam em constante movimento e transformação não é uma tarefa muito simples. No entanto, a dinâmica ativa dos processos de inovação tecnológica estimula a curiosidade investigativa para entendermos mais profundamente quais as suas imbricações sociais e de que modo as tecnologias da informação afetam nosso cotidiano. A partir do final dos anos 1990, as mídias sociais se tornaram uma ferramenta digital cada vez mais assídua entre as formas de comunicação entre os indivíduos e organizações, cujo potencial ainda é explorado e o número de adeptos não para de crescer. Segundo pesquisa estatística de 2015², os usuários da Internet na América Latina passam mais tempo *online* com as mídias sociais do que seus homólogos em qualquer outro lugar do mundo. Diante de tamanho alcance, as mídias sociais se tornaram um fenômeno cujo espectro contamina diversas áreas do conhecimento. A Ciência da Informação é certamente um terreno fértil para estudos que busquem refletir sobre as transformações geradas na sociedade a partir desse advento.

A noção de centralidade da cultura, ideia na qual a cultura passa a assumir um papel protagonista na sociedade, penetrando “em cada recanto da vida social contemporânea, fazendo proliferar ambientes secundários, *mediando tudo*” (HALL, 1997, p. 22, grifos do autor), fornece as bases para entender a cultura como um campo autônomo e que se inter-relaciona com outros fenômenos, sociais, políticos e econômicos. Esse ponto de vista possibilita o entendimento de que toda e qualquer prática ou ação social tem instrínseca relação com o sentido, com o seu significado. Trata-se, portanto, de um processo propulsor não só da compreensão da vida em sociedade, mas também de um farol de grande alcance a partir do qual podem ser formuladas contribuições para a conceituação do nosso objeto de pesquisa, a mediação cultural. Tendo em vista novas dinâmicas de interação social entre os indivíduos a

² Disponível em: < <https://goo.gl/Rex6E6> >. Acesso em: 19 jul. 2018.

partir da inclusão das tecnologias digitais da informação – como bem descreve Pierre Levy com seu conceito de cibercultura (1999) e Manuel Castells na análise da sociedade em rede (1999) – podemos observar proposições para o desenvolvimento social e para a construção do conhecimento baseadas não somente em aspectos econômicos, mas que considerem a influência da dimensão dos processos culturais, dando consistência à ampliação da cidadania, da consolidação democrática e da melhora da qualidade de vida dos indivíduos. Assim, de acordo com Castells:

Todas as expressões culturais, da pior a melhor, da mais elitista a mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade. (CASTELLS, 2013, p.394).

A discussão sobre a questão “virtualidade x realidade” foi uma das motivações para a realização do espetáculo “EU – Negociando Sentidos”. Esse experimento cênico mostrou-se interativo de forma bastante incisiva, remetendo-nos ao formato de um RPG³ no qual o participante sente-se atraído para representar o papel de si mesmo em um universo de ficção com traços extremamente semelhantes ao mundo real. O público vivenciava três semanas de imersão em uma realidade ficcional sugerida pela dramaturgia e apoiada na relação com os personagens da história, uma espécie de realidade paralela, misturando a todo o momento o real e o não real – cujo limiar era traçado a partir do relacionamento dos personagens com o público através das mídias sociais. Eles participaram, interferiram e vivenciaram a história, tornando-se também personagens dela. Após adicionarem os personagens fictícios no *Facebook* – de forma consciente, submetidos aos postulados da usual convenção teatral, ou seja, era do conhecimento de todos que se tratava de um espetáculo, não da realidade em si – os espectadores conheceram a trama de um casal que estava de mudança para a cidade de São Paulo. Esses avatares estavam frequentemente conectados nas mídias sociais, estabelecendo contato para conversas no bate-papo e assim envolvendo cada participante individualmente no enredo. Desse momento em diante, apesar do roteiro predefinido, a experiência artística permitiu o surgimento de dramaturgias paralelas, uma vez que o público também interagiu entre si, e não apenas com os atores. As subjetividades eram confrontadas

³ RPG é a sigla inglesa de *Role-Playing Game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens". Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

em diversos momentos no decorrer da experiência, de forma que novas relações foram sendo criadas e as conversas entre o público participante não se limitava a descobertas e fatos do enredo, mas sobre pontos de vista em questões levantadas pela dramaturgia.

A função principal desempenhada pelas mídias sociais foi induzir o público ao encontro real. Através delas o público não só foi apresentado à obra e ao desenrolar de seu conteúdo, como também pode partilhar suas sensações com outros participantes, seus pares na estrutura da dramaturgia, abrindo as portas para um corpo coletivo e para a construção de sentidos em conjunto. É inegável que a utilização do *Facebook* e outras mídias sociais foi crucial para a criação de um ambiente coletivo onde as subjetividades pudessem se confrontar de forma constante, sem um tempo pré-definido. A utilização do termo mídia social, enquanto rede social digital, é bastante frequente. Em princípio, ele parece servir a dois fins: primeiro, configurar o espaço comunicacional num mundo interconectado no qual se produzem formas diferenciadas de ações coletivas, de expressão de identidades, de geração de conhecimento, de circulação de informações e práticas culturais; segundo, indicar mudanças e permanências nos modos de comunicação e transferência de informações, nas formas de sociabilidade, aprendizagem, autorias, escritas e acesso aos patrimônios culturais e saberes da sociedade (ODDONE, 1998). A mídia social se tornou, então, não apenas um meio de comunicação, mas um espaço virtual de convívio, parte integrante da vida cotidiana; apresentam-se como sistemas projetados para possibilitar a interação social a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de informação em diversos formatos (KAPLAN; HAENLEIN, 2010).

Ao refletirmos sobre as funcionalidades comuns das mídias sociais, que as diferenciam das demais ferramentas de comunicação, buscamos listar algumas características que demonstram que, além de meio, a mídia social é também artefato cultural que atua na informação de forma diversa das mídias tradicionais. Primeiramente, os usos da mídia social apontam para um comportamento criativo. A criação de grupos, nomes, montagens textuais e de imagens são constantes nas mídias sociais e incitam seus usuários a continuarem criando para seguirem postando. Uma segunda característica típica trata da conversação, a partir de uma forma em que os usuários podem ocupar posições equilibradas, diferentemente dos meios de comunicação de massa, em que a comunicação se estabelece através de um modelo unidirecional e a possibilidade de interação entre os sujeitos é limitada ou inexistente. Além de uma interação básica com a interface e outros usuários, elas permitem o engajamento coletivo e a possibilidade de estabelecer diálogos ao vivo ou assíncronos. A sua existência não só

possibilita, mas depende fortemente da interação entre as pessoas, porque o debate e a integração entre elas produzem conteúdo a ser compartilhado, utilizando a tecnologia e elementos multimídia como condutores. Em suma, são arquiteturas sugeridas por uma trama relacional de informações, conexões, *links* e dados que ativam o sujeito no espaço virtual e organizam aquele momento de vivência, abrindo espaços para contradições e conflitos, inclusive. As pesquisadoras Danah Boyd e Nicole Ellison também fornecem uma boa descrição da definição das mídias sociais, apresentando-as como “serviços baseados na Web que permitem aos indivíduos (1) construir um perfil público ou semi-público dentro de um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão, e (3) visualizar e percorrer sua lista de conexões e aquelas feitas por outros dentro do sistema” (BOYD; ELLISON, 2007, p. 213, tradução nossa)⁴.

3 A MIDIATIZAÇÃO DAS RELAÇÕES SOCIAIS E A QUESTÃO DA INTERATIVIDADE

Porém, importa-nos mais detidamente as questões que abarcam a temática da tecnologia a fim de efetivarmos um esforço de compreensão das subjetividades em jogo com relação ao ambiente informacional das mídias sociais. Nesse contexto, em que os sistemas de comunicação são compartilhados coletivamente por meio de circunstâncias colaborativas em tempo real, podemos questionar a experiência cultural, tendo em vista que são geradas situações paradoxais sobre fundamentos como a presença, a identidade, a autoria, no tocante ao que é coletivo ou individual. Assim, o sujeito é deslocado constantemente do âmbito pessoal para o coletivo tendo, muitas vezes, os dois sentidos, simultaneamente. Por exemplo, tal situação exemplifica a complexa inscrição na história de artistas que operam com práticas desmaterializadas e transitórias, fora dos centros de decisão do sistema da arte. As ações artísticas em mídias sociais são como não-objetos, não-locais em constante transformação. Seus ambientes são desterritorializados e presentificados ao vivo. Encontramos mudanças no processo da criação artística, no modo de articular as relações de autoria e na maneira como se propõem novas formas de estabelecer contato com o outro. Uma escritura descontínua e em tempo presente: um tipo de experiência capaz de fazer circular a informação por meio de comunidades e geografias inusitadas. Nesse tipo de fenômeno, a rede se coloca como um

⁴ (original) “as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system.”

ambiente de trocas imediatas em escala massiva e cotidiana. As mídias sociais transformam a comunicação num espaço contínuo de trocas e vinculam pessoas separadas pelo espaço (a princípio) e pelo tempo.

Stig Hjarvard (2014), professor do departamento de Mídia, Cognição e Comunicação da Universidade de Copenhague, busca utilizar o conceito de midiaticização para se referir à institucionalização social autônoma, já que, segundo ele, “vivemos uma midiaticização intensiva da cultura e da sociedade que não se limita à formação da opinião pública, mas atravessa quase todas as instituições sociais e culturais” (HJARVARD, 2014, p. 21). Dessa forma, enxerga a existência de um processo crescente de dependência das mídias e de sua lógica, ou seja, da operacionalização institucional e tecnológica da distribuição de recursos e elementos simbólicos através de regras informais. As práticas comunicativas sofrem transformações estruturais de longa duração estabelecendo novos padrões de interação social e de institucionalização da relação mediada. No entanto, entendemos que existe uma lacuna a ser preenchida nesse ponto de vista. Essa interpretação da midiaticização ignora a existência de segmentos sociais que não possuem acesso ao universo digital por sua condição socioeconômica. Dessa forma, indivíduos e grupos que se relacionam às margens de uma prática midiática institucionalizada não podem se encaixar nesses novos padrões de interação social e o desenvolvimento de dinâmicas próprias de socialização podem se constituir não apenas como uma alternativa ao que é apontado pelo autor, mas como resistência a uma relação de dominação. Em outra mão, Hepp (2014) observa a necessidade de estudar a midiaticização de forma mais abrangente e propõe o conceito de “mundos midiaticizados”, considerando as dinâmicas cotidianas. Para o autor, mundos midiaticizados podem ser entendidos como certos “pequenos mundos da vida” que são articulados pela comunicação através de plataformas midiáticas (HEPP, 2014, p. 53). Dessa forma, podemos aferir que a mídia social é hoje um lugar de socialização, não apenas um meio de comunicação, e o conceito de midiaticização pode contribuir para o estudo da mediação cultural como um processo de construção de sentido na configuração social na atualidade ao descrever apontar dinâmicas de transformação que refletem como o processo de mediação tem se modificado com a emergência dos diferentes dispositivos midiáticos.

É uma alternativa abordar as mídias sociais em seu sentido ativo, como algo que media as relações intersubjetivas de maneira constante. A partir do pensamento de Bruno Latour (2002), podemos, dessa forma, pensar nos meios de comunicação em termos de ação. A mídia é uma ação de relativizar o tempo e o espaço. Os meios de comunicação social não são a

substância ou a forma através da qual as ações mediadas ocorrem, mas sim um ambiente de relações. Em outras palavras, as mídias sociais podem ser menos uma questão de comunicação entre os indivíduos do que um meio de engajamento e colocando em relação os processos que pertencem à sua dimensão social. Em artigo de autoria de Alex Primo (2012), professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, encontramos um questionamento bastante pertinente para discutirmos o estatuto “social” das mídias de relacionamento na internet: “Como pode alguém criar uma comunidade simplesmente clicando um botão, mesmo que apenas tal pessoa seja seu único membro?” (PRIMO, 2012, p. 619). Assim, os interagentes coexistem nesse espaço mediado e isso caminha em contraposição às definições de comunicação regidas prioritariamente pela transmissibilidade da informação, nas quais as mensagens são repassadas sem interferência dos participantes no processo. Dessa forma, essas mídias existem então como “sociais” não simplesmente pela sua materialidade ou por serem uma espécie de ponte entre interagentes humanos, mas por serem também atores de um processo comunicacional, enquanto ativadas por outros atores.

A mídia social pode ser traduzida, em partes, por uma espécie de “conversação”, ao permitir que os atores/usuários se engajem de forma coletiva, através da cooperação ou mesmo da competição. O fato de ela permitir que os rastros da interação fiquem visíveis, faz com que a interação seja estendida no tempo e que as redes sociais sejam mais observáveis. Sinteticamente, a interatividade diz respeito ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder à ação do usuário – a possibilidade de trocar de canal na televisão é um exemplo. Dessa maneira, as formas de interação acabam sendo restritas pelas próprias tecnologias, uma vez que o ambiente interativo é previamente determinado pela configuração do próprio aparato. De acordo com Lemos (1997), a interatividade está relacionada ao contato interpessoal, não somente através de um equipamento tecnológico, enquanto o termo “interação” evoca necessariamente a mediação. A interatividade digital seria um tipo de relação tecno-social, um diálogo entre homens e máquinas, em tempo real, localizada em uma zona de contato, zona de negociação, as interfaces gráficas. A proposta de estudo de Primo (2000) para o conceito de interatividade está baseada na diferenciação que estabelece entre o que é interativo e o que é reativo. Um sistema interativo trabalha com a autonomia, enquanto um sistema reativo trabalha com um grupo de possibilidades de escolhas.

Diferente da interatividade, segundo o pesquisador norte-americano especializado em meios de comunicação Henry Jenkins, a participação se resume a uma concepção estrutural de cultura como a produção, construção ou emprego das formas simbólicas, bem como a interpretação das mesmas pelos sujeitos que as recebem (JENKINS, 2009). Na tentativa de diferenciar a interatividade da participação, o mesmo autor, em seu texto intitulado “O que aconteceu antes do *YouTube*” (2009), afirma que há algum tempo algumas tecnologias possibilitaram a identificação de “culturas participativas”. Ainda que sem a integração de linguagens típica das plataformas digitais, os indivíduos já desenvolviam práticas participativas nas mídias, e o surgimento do *YouTube* não representa o ponto de origem para qualquer das práticas culturais associadas a ele (JENKINS, 2009, p. 145). A Internet e as tecnologias digitais de comunicação, dessa forma, foram responsáveis por potencializar práticas anteriormente existentes, facilitando atividades e contribuindo para transformações nos comportamentos dos indivíduos. Para Jenkins, a interatividade é o modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao *feedback* do consumidor, assim podem existir diferentes níveis de interatividade em função de cada tecnologia da comunicação. Já a participação é moldada pelos protocolos culturais e sociais, mais ilimitada que a interatividade e afetada mais pelos consumidores dos produtos midiáticos que por seus produtores. Mais adiante explicitaremos com mais detalhes tais diferenças e como elas são refletidas pelo conceito de mediação cultural.

4 MEDIAÇÃO CULTURAL E DINÂMICAS PARTICIPATIVAS

Resumidamente, a ideia de mediação cultural abarca objetos de análise bastante difusos, que perpassam concepções já antigas como “atendimento ao usuário” e funções de agentes culturais em instituições como museus, arquivos, bibliotecas, teatros, centros culturais e outros equipamentos, ou ainda a confecção de instrumentos e cartilhas visando a iniciação dos indivíduos em determinado universo de informações – na educação, na arte, na área de saúde pública etc. –, sem contar processos de capacitação e acesso a tecnologias da informação, entre outros (CRIPPA; ALMEIDA, 2011). Tendo em vista algumas características básicas da informação, como a sua reprodutibilidade, sua transmissibilidade e a sua estruturação pela ação humana e social (RIBEIRO, 2010), ou seja, qualidades que dizem respeito ao seu potencial comunicacional, é pertinente refletir sobre o papel de intermediário entre emissor e receptor que o conceito de mediação cultural pode vir a ocupar.

De acordo com Davallon (2007), podemos afirmar que existe um reconhecimento de que a mediação tem conexão direta com o processo de construção simbólica de uma sociedade, que acontece através da ideia de um terceiro simbolizante. A mediação cultural aqui se configura como uma ação humana que tem efeito transformador sobre um receptor e simultaneamente em seu contexto. Este é um ponto de vista um pouco limitado por desconsiderar, ou ainda não frisar, que a mediação é uma produção simbólica pertencente ao próprio contexto sociocultural e, portanto, tem em si a expressão de forças que constituem esse mesmo cenário.

Contudo, é possível identificarmos algumas características em comum entre as concepções de diferentes autores que voltaram seus olhares para aspectos variados do que significaria a mediação cultural. A primeira delas, que aparece principalmente nos estudos de Lamizet (1999), Perrotti e Pieruccini (2014) é a afirmativa de que a mediação cultural está intrinsecamente ligada a uma dimensão simbólica partilhada, um espaço social de representação pública. Disso decorre uma segunda característica – explorada por autores como Lafortune (2016), Almeida (2008) e Martín-Barbero (2009) – e diz respeito a necessária participação dos sujeitos sociais no processo de construção dos sentidos, eliminando a passividade dos envolvidos nesse processo.

A partir do ponto de vista de Perrotti e Pieruccini (2014), a mediação cultural vai além da sua operacionalização e se torna uma ação sobre a cultura e o mundo, um modo específico de produção de sentidos. Assim, mediar é vincular e pertencer ao mundo em simultâneo à construção de identidades culturais:

a mediação cultural aparece como categoria que se referenda na esfera pública, nos sistemas axiológicos que fundam “a natureza do tecido social”. Dada a irremediabilidade dos conflitos, não se trata tão somente de fazer a transmissão ou permitir o acesso aos signos. É preciso criar vínculos simbólicos entre os diferentes, espaços de transição, pontos de convivência que tornam possível o “viver juntos”, em especial em época de mudanças que alteram relações de tempo e espaço, via tecnologias virtuais cada vez mais onipresentes na experiência cotidiana, em escala global. (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014, p. 11).

Buscamos, assim, uma perspectiva crítica no tocante a qualidade da participação dos sujeitos nos processos culturais da atualidade, relacionando o conceito de participação não só às perspectivas nos estudos das mídias, mas nos apropriando das ideias difundidas no próprio campo da Ciência da Informação e da cultura. Destacam-se os estudos dos pesquisadores Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini acerca do conceito de protagonismo cultural. A partir do final da década de 1980, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, os

pesquisadores tomaram como foco o desenvolvimento de conceitos que atravessam o programa de pesquisa em Infoeducação⁵, importante e reconhecida área de estudos científicos e ação sociocultural desenvolvida pelos autores. Partindo do pressuposto de que a apropriação cultural da informação ocorre a partir da ação dos sujeitos nas dinâmicas de negociação de significados (PERROTTI; PIERUCCINI, 2007), o conceito de protagonismo cultural diz respeito ao papel dos cidadãos como sujeitos da cultura, participando ativamente da construção dos processos simbólicos, deslocando esses personagens sociais para a centralidade histórica. Desse ponto de vista, o entendimento da atuação dos cidadãos na cultura transcende suas dimensões pessoais e particulares, demonstrando também seu pertencimento ao coletivo, à comunidade. Nesse sentido, a mediação enquanto ação cultural deve ser voltada para práticas que produzam o interesse dos sujeitos em participar dos processos simbólicos, motivando sua autonomia e envolvimento com a coletividade. A mídia social, por si só, não demonstra essa capacidade de forma intrínseca às suas dinâmicas de uso, muito pelo contrário – e resgatando as críticas de Bauman (2001) – incrementa o individualismo em contraposição a uma formação cidadã.

Outra pesquisadora que aborda a questão da participação nas dinâmicas culturais contemporâneas é Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira, professora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Em artigo a respeito das perspectivas para as políticas culturais no século XXI (OLIVEIRA, 2010), a autora destaca a participação dos sujeitos nos processos geradores de cultura como um vetor essencial para a criação e promoção de políticas culturais. Segundo ela, a cultura é “uma força aglutinadora a permitir que indivíduos construam projetos coletivos, que experimentem suas vidas coletivamente” (OLIVEIRA, 2010, p. 96). Então, diante de um contexto social pautado pela interculturalidade (CANCLINI, 2004), a única forma possível de buscar respostas às questões levantadas pelas diferentes subjetividades é através de alternativas que proponham a participação ativa e democrática dos indivíduos, perseguindo, assim, objetivos como melhores condições para o desenvolvimento social e a ampliação das liberdades democráticas:

⁵ Perrotti e Pieruccini definem a *Infoeducação* como “área de estudo, situada nos desvãos das Ciências da Informação e da Educação, voltada à compreensão das conexões existentes entre apropriação simbólica e dispositivos culturais, como condição à sistematização de referências teóricas e metodológicas necessárias ao desenvolvimento dinâmico e articulado de aprendizagens e de dispositivos informacionais, compatíveis com demandas crescentes de protagonismo cultural, bem como de produção científica, constituída sob novas óticas, nas chamadas Sociedades do Conhecimento” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2000, p. 91).

A autonomia da sociedade é fruto da autonomia dos sujeitos. Da mesma forma, a democratização do Estado passa necessariamente pela democratização da sociedade. A razão de ser da democracia é o reconhecimento do outro e deve responder às demandas da maioria. A democracia é a política do sujeito: não é somente um conjunto de garantias institucionais, mas a luta de sujeitos, impregnados de sua cultura e liberdade, contra a lógica dominadora dos sistemas, aponta Alain Touraine (1996). (OLIVEIRA, 2010, p. 95).

Ao observar o caso da Fundação Casa Grande, no sertão do Cariri, Ceará, Oliveira (2009) descreve dinâmicas participativas que contribuem para a construção de um “viver comum”. A casa se torna um espaço de convivência entre os jovens da região, responsáveis pelas atividades ali desenvolvidas, sendo geridas por eles próprios: transmissões de rádio, espetáculos de teatro, apresentações de música, redação de um jornal, entre outras formas de expressão. Dessa forma, “a experimentação de diferentes dimensões culturais e artísticas, quer como usuário, quer como criador, pode deflagrar processos individuais e coletivos de ampliação das perspectivas de vida” (OLIVEIRA, 2009, p. 66). O intuito é reconhecer que o modo de produção da informação passa, necessariamente, por relações de troca e negociação no âmbito da cultura, visando sua apropriação de forma efetiva por parte dos sujeitos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O breve detalhamento acima do desenvolvimento desse trabalho demonstra a complexidade e a dificuldade de abordarmos o tema. A realidade em que estamos inseridos, de convivência entre diferentes culturas, línguas, costumes, cuja potência se realiza nas tecnologias da informação e comunicação digital, necessita de uma compreensão da mediação cultural que contemple a diversidade dos sentidos do viver comum, que opere sobre e através dos conflitos e tensões entre os sujeitos, buscando um equilíbrio de poder que é bastante desigual no mundo atual. Os processos de mediação cultural devem estar intrinsecamente conectados com essas dinâmicas e, conseqüentemente, à própria reflexão sobre a mediação cultural enquanto conceito fundamental do campo da Ciência da Informação. A apropriação desse panorama como base para novas contribuições nessa direção se torna pertinente, além de possibilitar o estudo do impacto das mídias sociais digitais para as práticas culturais na contemporaneidade. Novos hábitos culturais surgem com o avanço dessas tecnologias e a convergência digital influenciada pelo advento das mídias sociais induz a novos entendimentos das relações culturais, tanto nos aspectos que dizem respeito à produção, como também à sua circulação e apropriação. Portanto, a mediação cultural enquanto ação social não pode se limitar à criação

de relações transitórias e temporárias, deve também resultar na produção de um sentido que se concretiza nas dinâmicas que dizem respeito à perenidade da coletividade.

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” explorou as mídias sociais como um dos meios para a sociabilidade dos participantes no contexto da narrativa, no entanto o foco da dramaturgia e seus *plot points* eram promovidos nos encontros presenciais, cenários reais que serviam à participação e ao envolvimento do público participante nas ações dos personagens. A interatividade virtual não era um fim em si, mas um caminho possível para o estímulo à participação do público, tanto que a interação público-público se demonstrou mais frequente e assídua durante os encontros presenciais coletivos do que nas plataformas das mídias sociais.

Embora o termo interatividade se apresente como sinônimo de participação em alguns estudos, principalmente no campo da Comunicação, é necessário ressaltar suas diferenças para buscar proposições positivas para demandas coletivas. Portanto, a ideia de participação aqui desenvolvida difere substancialmente da ideia de interatividade discutida anteriormente, de forma que a mediação cultural passe a ser compreendida a partir da necessidade da incorporação dessas alteridades em seu arcabouço conceitual, numa perspectiva dialógica. As mídias sociais não tornam os processos culturais mais participativos de maneira automática e muito menos as suas ferramentas e funcionalidades são responsáveis por criar autonomamente um ambiente coletivo para a construção simbólica em uma esfera realmente pública, de todos e para todos. A hipótese de que as mídias sociais, como tecnologias de comunicação digital em rede, dispõem de volumoso estoque de informações e mecanismos com potencial para os indivíduos desenvolverem posicionamentos críticos diante de assuntos variados, contribuindo assim para aumentar sua compreensão e argumentação referentes a questões de interesse coletivo, envolve dinâmicas de constante construção simbólica que perpassam pela mediação cultural. Esse acesso às mídias deveria exercitar a oportunidade de envolvimento democrático na esfera do comum, de forma que as diferentes subjetividades pudessem ter espaço para se manifestarem. Tendo isso em vista, no que as mídias sociais poderiam contribuir para essa perspectiva?

Primeiramente, as mídias sociais têm um potencial inegável de superar os limites de tempo e espaço para o envolvimento dos sujeitos nos processos culturais. No entanto, um diálogo genuíno não ocorre somente através da troca incessante de informações, com a finalidade única de acumular conteúdos, além de provavelmente esbarrar em possíveis falsas representações da realidade, construídas em torno de aspectos mercadológicos onde a cultura

passa ser entendida como produto comercial, já que não são apenas relações intersubjetivas que permeiam as mídias sociais. A comodidade, o conforto e a conveniência podem passar de qualidades positivas no contato de longa distância para defeitos irreparáveis no que se refere à participação ativa dos indivíduos na experiência simbólica partilhada. Sua arquitetura em mão dupla, na qual a interatividade impera, não se apresenta como um instrumento formidável para tirar os sujeitos de uma condição de passividade. A simples interação não se realiza como uma forma de incrementar o potencial de construção simbólica partilhada, necessitando de outras formas participativas de sociabilidade. A complexidade das novas dinâmicas informacionais e de emergentes práticas criativas na cultura, envolvendo as tecnologias da informação e comunicação digital, é um assunto que ainda precisa ser bastante explorado, visando um maior entendimento da vida em comum e, assim, contribuindo para a construção de instâncias participativas na estrutura da sociedade, fornecendo elementos que colaborem para uma experiência cultural que potencialize nossa humanidade, a melhor forma de atuar sobre as expectativas diversificadas dos sujeitos e suas individualidades na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, p. 1-23, 2008.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. 278 p.
- BOYD, Danah; ELLISON, Nicole. Social Network Sites: definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 13, n. 1, p. 210-230, 2007. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x.
- CANCLINI, Néstor García. **A sociedade sem relato**. São Paulo: Edusp, 2012. 264 p.
- CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguales y desconectados: mapas de la interculturalidad**. Barcelona: Gedisa, 2004. 223 p.
- CANCLINI, Néstor García. **O mundo inteiro como lugar estranho**. São Paulo: Edusp, 2016. 176 p.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 617 p.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 272 p.
- COELHO, José Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Fapesp Iluminuras, 1999. 383 p.

- CRIPPA, Giulia; ALMEIDA, Marco Antonio de. Mediação cultural, informação e ensino. **Educação Temática Digital**, v. 13, n. 1, p. 189-206, 2011. doi: 10.20396/etd.v13i1.1173.
- DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? **Prisma: Revista de Ciência da Informação e da Comunicação**, n. 4, p. 3-36, 2007.
- HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997.
- HEPP, Andreas. As configurações comunicativas de mundos midiáticos: pesquisa da mediação na era da “mediação de tudo”. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 45-64, 2014. doi: 10.11606/issn.1982-8160.v8i1p45-64.
- HJARVARD, Stig. Mediação: conceituando a mudança social e cultural. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 21-44, 2014. doi: 10.11606/issn.1982-8160.v8i1p21-44.
- JEANNERET, Yves. A relação entre mediação e uso no campo de pesquisa em informação e comunicação na França. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, v. 3, n. 3, p. 25-34. 2009.
- JENKINS, Henry. O que aconteceu antes do YouTube? In: BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009. p. 143-164.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009, 432 p.
- KAPLAN, Andreas Marcus; HAENLEIN, Michael. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. **Business Horizons**, v. 53, n. 1, p. 59-68, 2010. doi: 10.1016/j.bushor.2009.09.003.
- LAFORTUNE, Jean-Marie. Da mediação à mediação: o jogo duplo do poder cultural em animação. **Periódico Permanente**, v. 4, n. 6, p. 1-15, 2016.
- LAMIZET, Bernard. **La médiation culturelle**. Paris: Éditions De L’Harmattan, 1999. 447 p. Collection Communication et Civilisation.
- LATOURET, Bruno; VENN, Couze. Morality and technology. **Theory, Culture & Society**, v. 19, n. 5-6, p. 247-260, 2002. doi: 10.1177/026327602761899246.
- LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>>. Acesso em: 15 jul de 2017, às 11h35.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009. 356 p.
- ODDONE, Nancy. O profissional da informação e a mediação de processos cognitivos: a nova face de um antigo personagem. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 8, n. 1, p. 1-11, 1998.
- OLIVEIRA, Lúcia Maciel Barbosa de. Participação: para pensar políticas culturais no século XXI. **Políticas Culturais em Revista**, v. 3, n. 1, p. 93-101, 2010. doi: 10.9771/1983-3717pcr.v3i1.4766.

OLIVEIRA, Lúcia Maciel Barbosa de. Ação e experimentação: o caso da Fundação Casa Grande. **Políticas Culturais em Revista**, v. 2, n. 2, p. 60-71, 2009. doi: 10.9771/1983-3717pcr.v2i2.4279.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 1-22, 2014. doi: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p01.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. In: LARA, Marilda Lopes Ginez de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires (Org.). **Informação e contemporaneidade: perspectivas**. Recife: Néctar, 2007. p. 47-98.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. O que há de social nas mídias sociais? Reflexões a partir da teoria ator-rede. **Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura**, v. 10, n. 3, p. 618-641, 2012. doi: 10.9771/1809-9386contemporanea.v10i3.6800.

RIBEIRO, Fernanda. Da mediação passiva à mediação pós-custodial: o papel da Ciência da Informação na sociedade em rede. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 20, n. 1, p. 63-70, 2010.