

**MEDIAÇÃO CULTURAL NO ÂMBITO DA WEB 2.0:  
INTERATIVIDADE, PARTICIPAÇÃO E EXPERIÊNCIA**

***CULTURAL MEDIATION IN THE CONTEXT OS WEB 2.0: INTERACTIVITY,  
PARTICIPATION AND EXPERIENCE***

**Bernardo Perri Galeale  
Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira**

**Resumo:** Este estudo exploratório busca compreender o conceito de mediação cultural frente a um contexto social marcado pela crescente imbricação entre dinâmicas e práticas culturais emergentes com o advento das mídias sociais, suscitando diversas reflexões para traçarmos novas perspectivas e contribuições para um melhor entendimento do conceito e sua operacionalização na contemporaneidade. O espetáculo transmídia “EU – Negociando Sentidos” se apresentou como disparador dessas problematizações já que ele integra elementos que atravessam as formulações teóricas, identificadas em revisão bibliográfica, sobre a mediação cultural, como também evidencia formas de manifestações culturais e artísticas desenvolvidas a partir do cenário citado acima. Dessa forma, ao interpretarmos o conceito de mediação cultural como um dispositivo foucaltiano, revelamos linhas de força que tensionam a sua relação com as mídias sociais: as diferenças entre informação e experiência, e entre interatividade e participação. A análise empreendida revela que a utilização das mídias sociais em processos culturais encontra obstáculos tanto no provimento de uma experiência social autêntica, quanto na potencialização da participação dos sujeitos na cultura como produtores de sentidos.

**Palavras-chave:** Interatividade; experiência; mediação cultural; mídias sociais; interatividade; participação.

**Abstract:** This exploratory study seeks to understand the concept of cultural mediation face of a social context defined by a growing imbrication between emergent cultural dynamics and practices with the advent of social media, provoking reflections to formulate new perspectives and contributions to a better understanding of the concept and its operationalization in the contemporaneity. The transmidual show "I - Negotiating Meanings" is a trigger for this problematizations since it integrates elements that cross the theoretical formulations, identified in a bibliographic review, on cultural mediation, as well as evidence forms of cultural and artistic manifestations developed from the scenario mentioned above. This way, when interpreting the concept of cultural mediation as a foucaltian device, we reveal lines of force that stress its relation to social media: the differences between information and experience, and between interactivity and participation. The analysis reveals that the use of social media in cultural processes finds obstacles both in providing an authentic social experience and in enhancing the participation of subjects in culture as producers of meanings.

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

## **1 Introdução**

A velocidade com que as tecnologias da 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. 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 como caminho possível para adentrarmos no assunto sobre a mediação cultural na contemporaneidade abordarmos o processo de criação e produção do espetáculo “EU – Negociando Sentidos”<sup>1</sup> e descrever como tal prática pode vir a sugerir caminhos para a investigação científica no campo da Ciência da Informação, mais precisamente, produzir novas reflexões a respeito do conceito de mediação cultural.

Basicamente, o espetáculo era dividido em três atos (ou três encontros presenciais coletivos na casa dos personagens), um a cada semana, sendo permeado por conversas do público com os personagens na internet. Após adicionarem os personagens fictícios no *Facebook* – conscientes de 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 às mídias sociais, estabelecendo conversas no bate-papo e assim envolvendo cada participante individualmente no enredo, confrontando subjetividades e pontos de vista sobre questões sociais e políticas levantadas pela dramaturgia. Essa experiência cênica constituiu-se profundamente interativa, similar a um RPG<sup>2</sup> onde o jogador fosse estimulado a interpretar o papel de si mesmo em um mundo ficcional que é em tudo parecido com o mundo real, mas que não é real. 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 compartilhar 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.

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 transdisciplinar como a Ciência da Informação. Sendo assim, em decorrência desse trabalho que contempla uma integração complexa de diversos elementos cênicos e plataformas de comunicação e informação, surgiram questões que suscitaram uma investigação com mais profundidade: esse cenário relacional coletivo do ambiente digital

---

<sup>1</sup> 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: <https://vimeo.com/149018362> ou <http://www.excompanhiadeteatro.com.br>.

<sup>2</sup> 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.

fornecido pelas mídias sociais contribui para uma mediação que vise à participação efetiva dos indivíduos na construção simbólica?

## **2 O dispositivo da mediação cultural no campo da Ciência da Informação**

O reconhecimento do planejamento para a criação de estratégias de ação para a cultura na cidade de São Paulo (LIMA; VILUTIS; CORÁ, 2016, p. 211) é um exemplo da existência, em nosso tempo, de dispositivos de mediação cultural especializados, pautados por lógicas e intencionalidades próprias. De acordo com o “paradigma da apropriação cultural”, articulado com a noção de “democracia cultural” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014), esses dispositivos se apresentam como *locus* da negociação simbólica por sujeitos criadores de cultura, e de igual maneira o processo de mediação passa a ser concebido como instância de construção de sentidos. Tendo isso em vista, propomos que a própria mediação cultural seja interpretada como um dispositivo, no entendimento foucaultiano do termo<sup>3</sup>, buscando compreender sua configuração na atualidade e apontando então os efeitos de discurso e de suas contingências sociais e culturais, partindo do advento das mídias sociais como canal de relacionamento entre os sujeitos.

Após revisão bibliográfica e análise de variadas concepções de mediação cultural em diversos autores, pudemos observar algumas características em comum. A primeira delas, que aparece principalmente nos estudos de Lamizet (1999), Perrotti e Pieruccini (2014) e, em parte, em Caune (1999), 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, também extraída da revisão da literatura: a necessária participação dos sujeitos sociais no processo de construção dos sentidos, eliminando a passividade dos envolvidos nesse processo – como exposto por Lafortune (2016), Almeida (2008) e Martín-Barbero (2009). Então, a partir dessa identificação é possível apontarmos intenções ou motivações para a existência da mediação enquanto ação cultural. No nosso entender, a mediação cultural para existir e transcender para além de um conceito teórico, opera, de um lado, no desenvolvimento e promoção da construção de sentidos/significados, seja ela coletiva ou individual, e de outro, no estímulo à participação dos sujeitos sociais que compõem essa coletividade na esfera pública. As mídias sociais, nesse sentido, surgem como redes de interações sociais, espaços de intercâmbios flexíveis e dinâmicos, em constante

---

<sup>3</sup> Gilles Deleuze (1999) considera o dispositivo foucaultiano como um conceito operatório multilinear composto por “processos sempre em desequilíbrio”, que articulam objetos, enunciações, forças e sujeitos como “cadeias de variáveis relacionadas entre si”, como vetores que transpassam por todos os lugares de um dispositivo (DELEUZE, 1999, p. 1). Na medida em que agrupam instâncias de saber e de poder, estas linhas podem demonstrar a criação e a produção de práticas e discursos no dispositivo da mediação cultural.

movimento, que comportam relações de poder expressas nas disputas dos discursos, hierarquias e assimetrias que constituem a esfera da comunicação e da cultura. Balisamos o debate sob dois aspectos que constituem linhas de força essenciais na interpretação do conceito nesse cenário e na sua capacidade de transformação dos indivíduos: as diferenças entre informação e experiência, assim como entre interatividade e participação.

### **3 A imbricação entre as mídias sociais e a mediação cultural**

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” foi atravessado pelos vetores citados acima ao integrar a utilização das mídias sociais com a performance teatral em sua narrativa cênica, já que ao mesmo tempo em que sua dramaturgia trabalhou com dados e informações criadas e disponibilizadas nas mídias sociais, através das interações relacionais entre os participantes, possibilitou a experiência presencial através dos encontros entre os atores/personagens e o público. 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 aqui 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. 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. É verdade que a inclusão dessas tecnologias no cotidiano das pessoas provocou profundas mudanças na dinâmica cultural da contemporaneidade, no entanto, o que não podemos tirar de vista, é a valorização do convívio, da experiência coletiva, conflituosa, negociada, diversificada, mas comum, de todos, através da qual seremos capazes de dar forma e significado aos nossos anseios e através da qual nos reconhecemos humanos.

### **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.

CAUNE, Jean. **Pour une éthique de la médiation: le sens des pratiques culturelles**. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble, 1999. 294 p.

DELEUZE, Gilles. Que es un dispositivo? In: BALBIER, Etienne. et al. **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1999. p. 155-163.

VI Seminário de Pesquisa em Ciência da Informação do PPGCI 2017  
Escola de Comunicações e Artes – Universidade de São Paulo

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.

LIMA, Luciana Piazzon Barbosa; VILUTIS, Luana; CORÁ, Maria Amélia Jundurian (Org.). **Plano Municipal de Cultura de São Paulo**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 2016. 240 p.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009. 356 p.

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.

### **Sobre o autor e a autora**

*Bernardo Perri Galegale*

Mestre em Ciência da Informação pelo PPGCI/ECA-USP.

*Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira*

Doutora em Ciência da Informação pela ECA-USP, é docente e pesquisadora no Departamento de Informação e Cultura e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da ECA-USP.