



## **A separação hiper-consumada: comunidades virtuais sobre política no Orkut<sup>1</sup>**

Bruno LARA<sup>2</sup>

Universidade Estácio de Sá (UNESA) – aluno-pesquisador do Curso de Comunicação Social.

Pablo LAIGNIER<sup>3</sup>

Universidade Estácio de Sá (UNESA) – Professor e pesquisador do Curso de Comunicação Social.

### **Resumo:**

Este artigo é uma comunicação científica dentro de um projeto maior de iniciação científica (PIC – 2008), que se destina a analisar a relação entre as comunidades virtuais e a Política. O presente trabalho é uma breve análise de comunidades virtuais orkutianas relacionadas com o tema “Política”, objetivando perceber o quanto estas comunidades aproximam (ou não) seus usuários fisicamente, fomentando a Política (no sentido clássico do termo). Como base teórica para a análise conceitual, foram utilizadas principalmente as obras de Debord, Santaella e Sodré.

### **Palavras-chave:**

Política; Comunidades Virtuais; Orkut; Sociedade do Espetáculo.

### **O Espetáculo debordiano**

O espetáculo, abordado pelo filósofo francês Guy Debord no livro “A Sociedade do Espetáculo”, de 1967, é um fenômeno característico da atual sociedade, extremamente influenciada por todos os aspectos do modelo capitalista de produção, tais como o desenvolvimento técnico, a divisão do trabalho (especialização), a separação entre produtor e produto, a alta concentração de capital, a abundância de mercadoria, enfim, tudo aquilo ligado ao sistema em vigor.

Guy Debord ataca de forma severa a hegemonia econômica que criou um ambiente propício para a espetacularização do mundo, onde as pessoas cada vez mais valorizam futilidades e o lazer como propósito da vida, em detrimento da reflexão e de ações capazes de alterar o próprio ambiente. Segundo Debord (1997, p.30), “o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Sessão Cibercultura e tecnologias da comunicação, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante do Curso de Comunicação Social da UNESA (Campus Petrópolis II). Contato: [bruno.lara@yahoo.com.br](mailto:bruno.lara@yahoo.com.br).

<sup>3</sup> Mestre em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ e Professor do Curso de Comunicação Social da UNESA. Contato: [pablolaignier@yahoo.com](mailto:pablolaignier@yahoo.com).



apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo”.

A espetacularização, segundo o autor citado (op. cit., p.14), “não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o modelo da vida dominante na sociedade”.

Após captar partes separadas da vida social, o espetáculo as reúne, gerando um ambiente irreal. Este sobrepõe-se ao real, invertendo os valores da própria sociedade. Convivemos, portanto, com bases estruturais bastante frágeis: “no mundo realmente invertido, a verdade é um momento do que é falso”(DEBORD, op. cit., p.16).

Embora bastante pessimista, a passividade apontada por Debord há mais de 40 anos ganha ainda mais corpo quando se fala de espaços virtuais. A respeito do sujeito no “mundo realmente invertido”, o autor comenta (DEBORD, op. cit., p.24): “Quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo”. O espectador que reconhece e aceita a representação dele por outro, segue hábitos não inerentes a ele mesmo. Deste modo (id.), “em relação ao homem que age, a exterioridade do espetáculo aparece no fato de seus próprios gestos já não serem seus, mas de outro que o representa por ele. É por isso que o espectador não se sente em casa em lugar algum, pois o espetáculo está em toda parte.”

É interessante notar que a visão debordiana do espetáculo é bastante apocalíptica. Ao contrário de Douglas Kellner (2006), que acredita em uma visão do espetáculo menos totalitária, Debord contrói um discurso estrutural. Neste sentido, o advento das tecnologias digitais e do ciberespaço vêm contribuir para uma difusão ainda maior do espetáculo totalitário definido por Debord. Se Kellner acredita em um conjunto de espetáculos pontuais que vêm ocupando diversos setores sociais, fortemente baseados na indústria do entretenimento, Debord aponta para uma estrutura social espetacular. Esta estrutura só vem a crescer com a Internet, na medida em que ela acentua a “separação consumada” entre o ser humano e suas reais necessidades.

### **O advento do ciberespaço e a constituição de ambientes imersivos**

Com o advento do ciberespaço (incluindo a Internet) como ferramenta de comunicação que hoje atende a milhões de usuários em diversas partes do mundo, pode-



se afirmar que a história dos computadores chegou a uma fase de imersão. Embora tenha surgido nos anos 60 do século XX, o ciberespaço realmente passou a atingir um número significativo de usuários em meados dos anos 1990, quando ocorreu um processo de padronização das linguagens digitais (como a HTML<sup>4</sup>) e a rede aberta de computadores tornou-se acessível a um público de usuários bem mais amplo. Como afirmam Briggs e Burke (op. cit., p. 310),

o grande avanço aconteceu entre setembro de 1993 e março de 1994, quando uma rede até então dedicada à pesquisa acadêmica se tornou a rede das redes, aberta a todos. No mesmo período, o acesso público a um programa de navegação (Mosaico), descrito na seção de negócios do *New York Times* de dezembro de 1993 como a “primeira janela para o ciberespaço”, tornou possível atrair usuários – na época chamados “adaptadores” – e provedores, os pioneiros em programas.

O termo “ciberespaço” foi criado, em 1984, pelo romancista de ficção científica William Gibson. Porém, é utilizado hoje com relação a aspectos reais da comunicação humana, referindo-se a este “novo mundo” que emerge das redes abertas de comunicação digital. Lévy (1999, p. 92) o define “como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”.

Desde meados dos anos 90, com o desenvolvimento contínuo e acelerado do ciberespaço, os processos que regem a lógica do universo informático não se aplicam somente a cálculos e periféricos; trata-se de um período no qual predominam as interfaces e dispositivos de *software*, criando ambientes imersivos e novas formas de sociabilidade (inclusive entre humanos e máquinas). Segundo Santaella (2003, p. 99), “uma variedade crescente de tecnologias virtuais oferece janelas de entrada nesses ambientes ciberespaciais”, fazendo com que o usuário se sinta presente, mesmo que esta presença seja mais sensorial do que física. Ainda segundo a autora citada, “entrar no ciberespaço é, *sine qua non*, imergir nesse espaço. A imersão é tanto mais profunda, quanto mais o espaço é capaz de envolver o usuário tridimensionalmente, como é o caso da RV<sup>5</sup>” (SANTAELLA, 2004, p. 46).

Assim, embora os computadores ainda sirvam para finalidades utilitárias (como processamento de texto, por exemplo), uma realidade cada vez mais comum para seus usuários vem sendo a utilização de ferramentas de sociabilidade na Internet. Lévy

---

<sup>4</sup> Ou “Hypertext Mark Up Language”: criada no início dos anos 90 pelo inglês Tim Berners-Lee (no âmbito das pesquisas do CERN, na Suíça), esta linguagem facilitou o acesso a documentos digitais por diferentes computadores interligados.



(1999, p. 85-92) define dois tipos de atitude com relação à navegação no ciberespaço: a *caçada* e a *pillagem*. Na primeira, busca-se um objetivo bem definido; na segunda, a imersão no ciberespaço é feita sem um objetivo específico. A *pillagem* denota uma interessante característica decorrente da fase atual da história dos computadores: o prazer subjetivo de “estar” no ciberespaço vem se tornando, para muitos usuários, tão ou mais atraente do que a utilidade objetiva dos computadores. Não há dúvida de que hoje, ainda que possuam múltiplas funções objetivas e utilitárias, os computadores estão se tornando, também, ambientes de imersão. Alguns exemplos de localidades ciberespaciais como o *MSN*<sup>6</sup>, o *Orkut*<sup>7</sup>, o *My Space*<sup>8</sup> e o *Second Life*<sup>9</sup> atestam esta característica imersiva da computação na atualidade.

### **O paradoxo sócio-cognitivo dos ambientes imersivos**

Assim, pode-se afirmar que o ciberespaço cria ambientes simulativos do mundo real e que, embora faça parte dele (e atue sobre a realidade), uma das características mais importantes para se compreender a comunicação mediada por computador (CMC<sup>10</sup>) na atualidade é o caráter imersivo da experiência, que pode estender-se por muitas horas e em mais de um programa ao mesmo tempo. É importante não confundir a imersão ciberespacial com apatia, pois a primeira não necessariamente leva à segunda. Imergir no ciberespaço não significa que o usuário esteja física e mentalmente inerte. Há uma série de movimentos físicos e características sensório-receptivas ativadas através de uma imersão computacional, como afirma Santaella (2004, p. 131-149). Segundo a autora citada (ibid., p. 149), “quando se navega no ciberespaço, por fora, o corpo parece imóvel, mas, por dentro, uma orquestra inteira está tocando, cujos instrumentos são não apenas mentais, mas, ao mesmo tempo, numa coordenação inconsútil, perceptivos, sensórios e mentais”. Ou seja, por trás de uma aparente inércia, a estimulação dos sentidos e até mesmo de alguns músculos causada pela tecnointeração em ambientes imersivos não deve ser negligenciada.

Surge, porém, um interessante paradoxo instaurado pela CMC em seu período imersivo, já apresentado em um trabalho anterior de um dos autores deste artigo

---

<sup>5</sup> Abreviação do termo “Realidade Virtual”.

<sup>6</sup> Que pode ser acessado em: <http://www.msn.com>. Há também a versão brasileira do mesmo programa, que pode ser acessada em: <http://br.msn.com/>.

<sup>7</sup> Que pode ser acessado em: <http://www.orkut.com/>.

<sup>8</sup> Que pode ser acessado em: <http://www.myspace.com/>.

<sup>9</sup> Que pode ser acessado em: <http://secondlife.com/>. Há também a versão brasileira do mesmo programa, que pode ser acessada em: <http://www.mainlandbrasil.com.br/>.

<sup>10</sup> Expressão utilizada por Rheingold (1996).



(LAIGNIER, 2008): o *paradoxo sócio-cognitivo da fase de imersão*. Se, por um lado, a imersão nas redes ciberespaciais permite a interação entre pessoas e grupos sociais em escala global, por outro lado leva também muitos indivíduos a um isolamento parcial (nunca o isolamento será total, pois o ser humano se constitui historicamente como ser social e a própria interação promovida pelo ambiente imersivo contraria a totalidade do isolamento humano). Computadores são normalmente utilizados por um usuário de cada vez, ao contrário, por exemplo, da televisão, cuja relação de mediação pode ser estendida a vários espectadores. Muitas famílias ainda se reúnem, em países latino-americanos, ao redor da Tv para assistirem juntas a uma telenovela ou a um *reality-show*. Ainda assim, a recepção televisiva permite um grau muito baixo de interação com o veículo comunicacional em questão, pois se trata de transmissão da informação e não de uma relação comunicativa dialógica.

Assim, os computadores permitem uma interação efetiva de dois tipos: a) usuário/usuário e b) usuário/máquina. Estas interações ocorrem em um espaço virtual e, do ponto de vista temporal, podem ocorrer de forma sucessiva ou simultânea. Esta última forma costuma receber o nome, inclusive no uso corrente, de “comunicação em tempo real”. Porém, se os computadores, atualmente, reconfiguram virtualmente a relação espaço-temporal entre seus usuários, também acentuam pelo seu próprio uso, paradoxalmente, interações mediadas à distância, isolando parcialmente seus usuários em terminais individuais. Deste modo,

embora seja, de fato, compensador, há que se levar em consideração que, de um lado, as redes nos dotam com o poder de virtualmente atravessar o planeta de ponta a ponta em frações de segundos, de outro lado, na medida mesma em que as conexões se multiplicam, as comunidades que se criam correm o risco de se tornarem cada vez mais aéreas, frágeis e efêmeras (SANTAELLA, 2003, p. 123).

A importância da discussão com relação à instauração deste paradoxo reside no fato de que, a partir de uma leitura mcluhiana dos meios, em que estes se configuram como extensões do Homem, conformando nossa cognição das próprias mensagens mediadas (como na célebre frase do autor: “o meio é a mensagem”<sup>11</sup>) por estes aparatos tecnológicos, a utilização sistemática dos computadores com finalidades imersivas (em diferentes graus) condiciona um tipo de ser humano:

em um sentido mcluhiano fundamental, essas coisas são partes de nós mesmos. Como ocorre em todas as formas de discurso, sua existência nos conforma. Uma vez que elas são linguagens, é difícil ver o que elas fazem, pois o que

---

<sup>11</sup> A respeito da visão mcluhiana a respeito dos meios, ver: MCLUHAN, 2003; e MCLUHAN; FIORE, 2001.



fazem é estruturar a própria visão. Elas agem nos sistemas – sociais, culturais, neurológicos – através dos quais nós produzimos sentido. Suas mensagens implícitas nos modificam (SANTAELLA, 2003, p. 125).

A sincronização simbólico-operacional instituída pelo uso sistemático dos computadores enquanto sistemas de imersão social opera uma nova forma de exclusão, que, somada às formas de exclusão social tradicionais, acentua o abismo entre grupamentos sociais hegemônicos e grupamentos sociais não-hegemônicos. Se o analfabetismo ainda é a realidade de quase 1/3 da população brasileira e o semi-analfabetismo ocupa outro terço (SODRÉ, 2002), dados coletados junto ao IBGE em 2007<sup>12</sup> revelam que somente 1/6 dos mais de 186 milhões de brasileiros utilizam regularmente o ciberespaço<sup>13</sup>. Portanto, não acessar regularmente o ciberespaço significa não estar sincronizado simbólico-operacionalmente (ou sócio-cognitivamente) às exigências cada vez mais exclusivas do mercado de trabalho em uma “sociedade de controle<sup>14</sup>”, na qual aparatos tecnológicos digitais estão, a cada ano, mais presentes no cotidiano pessoal/profissional dos diferentes grupamentos sociais, e a relação entre espaço e tempo vem sendo reconfigurada tanto simbólica quanto operacionalmente pelo amplo uso das tecnologias computacionais em sua fase imersiva<sup>15</sup>.

### **Comunidades políticas no Orkut**

De que forma a política acontece nestes ambientes imersivos? Pode-se falar em política na Internet? Como não daria para contemplar a vastidão de sites existentes na rede aberta ciberespacial, a parte empírica deste artigo concentrou-se em uma análise inicial de comunidades virtuais relacionadas ao tema “política” contidas no site de relacionamentos conhecido como Orkut<sup>16</sup> (já citado anteriormente neste artigo).

Durante os meses de abril e maio de 2008, 14 comunidades do Orkut (mais especificamente as primeiras de uma listagem resultante de uma busca por palavra-chave utilizando as ferramentas próprias do site em questão, nas quais o termo “política” aparece no título) foram analisadas com o objetivo de iniciar uma verificação de como a movimentação política ocorre no site citado. Notou-se uma significativa aderência dos internautas às comunidades, seja reforçando ou repudiando tal atividade,

---

<sup>12</sup> Referentes ao ano de 2005.

<sup>13</sup> Estes dados também podem ser obtidos em: MONTEIRO, 2006.

<sup>14</sup> O termo é utilizado por Deleuze (1992) para caracterizar as práticas de poder no mundo globalizado, a partir da Segunda Guerra Mundial. A respeito da exclusão social no período atual, ver também: BAUMAN, 2005; e SANTOS, 2000.

<sup>15</sup> A respeito da relação espaço/tempo, ver: DELEUZE, op. cit.; SODRÉ, 2002; e BAUMAN, 2001.



como é o caso das comunidades “Repúdio à Ignorância Política”<sup>17</sup> e “Eu odeio a política do Brasil”<sup>18</sup>, respectivamente.

No primeiro caso, faziam parte da comunidade virtual mais de 54 mil pessoas. Todas elas, em tese, com a intenção “de divulgar a importância da conscientização política em nosso país”, conforme ressalta parte do texto inserido na descrição. Nele, havia severas críticas ao “ignorante político”, que estaria afastado da vida e descompromissado com temas que o tocam diretamente.

Não havia uma contagem oficial, mas o número de tópicos era elevado, condizendo com o número de membros da comunidade. Em um deles, “Che Guevara saboreando as delícias do capitalismo”, 363 postagens discutiam uma foto do ex-guerrilheiro argentino, que estaria bebendo o refrigerante Coca-Cola, um dos símbolos do capitalismo, modo de produção combatido por Che.

Outro tópico interessante era “Aécio Neves: presidente 2010”, que se dedicava a discutir, no espaço virtual da comunidade em questão, a viabilização da candidatura do governador de Minas Gerais para a próxima eleição à Presidente da República. Apesar do título aparentemente favorável a Aécio, os ataques contra o nome dele eram numerosos. Havia, inclusive, membros que se diziam do Partido Democratas, historicamente aliado do PSDB (partido de Aécio), expressando desconforto com o presidencialismo:

Lembro de uma época em que eu estava atrás de uma biografia do Lincoln. Tinha um quadro na Veja sobre o que algumas pessoas estavam lendo. O Aécio estava lendo Lincoln do Gore Vidal. Eu não tinha muitas referências a respeito do autor e resolvi comprar. O livro é uma porcaria. É um romance e não uma biografia. Também não esclarece nada sobre Lincoln, pois o romance se passa do lado de fora da Casa Branca, na periferia. Descobri então que o Vidal é uma espécie de Regina Casé. Deve ser bem essa a visão de mundo do Aécio”.<sup>19</sup>

Os dois tópicos descritos acima demonstram que a movimentação política no Orkut é distante do cotidiano, das interferências e das necessidades da vida de cada cidadão. Os exemplos apresentados mostram que as discussões ocorrem no conforto do ambiente virtual, sem prolongamentos e alterações fora da rede. Consistem muito mais em tópicos com argumentações subjetivas da ordem da opinião do que em confrontos argumentativos que, mesmo quando opinativos, gerariam reflexos no cotidiano físico

---

<sup>16</sup> Site de relacionamento criado em janeiro de 2004 pelo turco Orkut Buyukokkten, ex-aluno da Universidade de Stanford.

<sup>17</sup> <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=2078498>

<sup>18</sup> <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=1528424>



dos integrantes das próprias comunidades em questão. Trata-se, portanto, como afirmam Bauman (2001) e Santos (2000), da “política-vida” individualista tão associada ao cotidiano do capitalismo pós-industrial, ao contrário da “Política com P Maiúsculo”, que gera discussão face a face, comprometimento com o todo social e projetos coletivos.

O espaço reservado a eventos, logo no fim da página à esquerda era pouco valorizado pelos usuários da comunidade virtual em questão, em comparação com os tópicos de discussão já apontados. Havia, na parte de eventos, um número reduzido de tópicos disponíveis (somente dois), o que confirma a posição colocada no parágrafo anterior com relação ao tipo de política condicionada pelo Orkut: um deles apresentava um site com notícias internacionais; o outro apresentava o link de um *blog* não mais disponível para acesso quando da visita descrita neste artigo.

A comunidade “Eu odeio a política do Brasil”, que, no momento da pesquisa, contava com 13.774 membros, é outro exemplo da subutilização da parte destinada aos “eventos”: havia somente um tópico, no qual um internauta discutia o título da comunidade.

No fórum de discussão desta comunidade virtual, um dos tópicos era “Por que os brasileiros não protestam?” (23 postagens) também criado na comunidade “Política e História”<sup>20</sup>. Em ambos os casos, a apatia da população frente à política praticada no Brasil e as injustiças sociais são alvos de críticas dos membros. Um internauta que se autodenominava “Marcus” provocou os demais, convidando-os a “ir às ruas amanhã”, revelando a falta de ação inclusive de quem dizia estar indignado com o modo de praticar política no Brasil:

Isso me faz lembrar um cachorro que eu tive... Era um poodle... Enfim, toda hora em que o pitbull do vizinho passava, ele latia até não poder mais.... Foi um belo dia em que se viu cara-a-cara com o cachorro de meu vizinho... Sabe o que ele fez? Correu pra trás de mim com o rabo entre as pernas...<sup>21</sup>

Outro tópico de discussão na comunidade “Eu odeio a política do Brasil” era o “Brasil Resumo Em Uma Frase”, com 29 postagens. Nele, os participantes apresentavam uma visão negativa em relação ao país, culpando a classe política pela condição em que o Brasil se encontra, destacando a corrupção. O criador da

---

<sup>19</sup><http://www.orkut.com.br/CommMsgs.aspx?cmm=2078498&tid=2571745972117682504&kw=A%C3%A9cio+Neves%3A+presidente+2010>.

<sup>20</sup> <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=93253>.

<sup>21</sup> Trecho da postagem inserida no tópico da comunidade Política e História.





comunidade citou uma frase que é atribuída a Adolf Hitler: “o Brasil é um país mestiço e corrupto”.

Mais da metade de todas as comunidades pesquisadas, oito, não desfrutava do espaço destinado aos eventos. Entre estas, a mais numerosa era a de nome “Abaixo a hipocrisia política”<sup>22</sup>, que somava 18.391 integrantes. Tal número de integrantes demonstra, ao menos aparentemente, um interesse significativo dos jovens pela política, o que poderia ser um estímulo para que houvesse uma organização fora da rede capaz de lutar por direitos e igualdade social.

O tópico “O que podemos fazer politicamente pelo Brasil” abria a possibilidade de um debate para que os membros discutam soluções para problemas já amplamente conhecidos no Brasil. Os participantes desse tópico questionavam a legislação brasileira, que beneficiaria muitos corruptos. Além disso, os usuários também culpavam o povo pelos erros eleitorais e acusavam o próprio ser humano, que seria egoísta por natureza. O número de postagens não ultrapassava 167.

Por outro lado, a comunidade “LJTE – Política & Polêmica”<sup>23</sup> continha o seguinte tópico: “Bar Clube da Esquina/Orange Cat”. O objetivo era estabelecer uma conversa informal, sem muito aprofundamento. A idéia é a de que cada usuário agisse como se estivesse em um bar. Foram identificadas 82.607 postagens, configurando-se como o tópico mais comentado de todas as 14 comunidades pesquisadas. O êxito numérico de tal tópico pode ser considerado um fracasso para a comunidade, cuja proposta apresentada é a de “debates em alto nível, a respeito de política e polêmica,” segundo afirmação contida em sua própria descrição.

Este não era o único exemplo de atividades não condizentes com os objetivos das comunidades e que se desviavam da proposta de agir politicamente no sentido de organizar, discutir e lutar por ideais e medidas capazes de satisfazer as necessidades da população. Havia quatro eventos em “Política e História”: dois deles referiam-se à obtenção de dinheiro pela Internet; um era sobre turismo na cidade de Paraty-RJ; e o último era um anúncio de um evento sobre História Antiga, que ocorreria no Rio Grande do Sul.

---

<sup>22</sup> <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=360113>.

<sup>23</sup> <http://www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=11431697>.



### **Considerações finais: a separação hiper-consumada no ciberespaço**

Segundo Debord, a ilusão da sociedade (pós) moderna envolve a história própria de cada indivíduo, embora este de fato não tenha domínio sobre ela. Ele vivencia acontecimentos distantes de si próprio fisicamente, acontecimentos com os quais pouca ou nenhuma relação possui. São “pseudoacontecimentos”. Da mesma forma, a realidade de cada um não possui elo com a sociedade espetacular, que precisa suprimir a memória para manter-se vigorosa.

Durante as 221 teses que compõem o livro citado, Guy Debord enfatiza que o espetacular visa separar, causar cisão. É o que ocorre com a vida cotidiana há muito. O fenômeno gera alterações consistentes no espaço físico, já que o urbanismo seria a manifestação do capitalismo no território:

A sociedade que modela tudo o que a cerca construiu uma técnica especial para agir sobre o que dá sustentação a essas tarefas: o próprio território. O urbanismo é a tomada de posse do ambiente natural e humano pelo capitalismo que, ao desenvolver sua lógica de dominação absoluta, pode e deve agora refazer a totalidade do espaço como seu próprio cenário (DEBORD, 1997, p. 112).

Da mesma forma que as forças capitalistas são separatistas, as pessoas, aglomeradas nos ambientes urbanos, estão cada vez mais distantes. Mais uma vez em sua já citada obra, Debord adota um termo composto pelo prefixo “pseudo”: pseudocoletividade.

Nas cidades modernas (e isto foi escrito pelo autor nos anos 1960), os encontros são artificiais, como os ocorridos em clubes de férias e centros culturais. Para viver cultura, é preciso estar em um ambiente construído, como museus e eventos musicais. Todos eles orientados pela lógicas do consumo.

Assim, em “A Sociedade do Espetáculo” Debord afirma que a realização dos trabalhos dos meios de comunicação de massa contribuem, e muito, para o isolamento, já que o conteúdo transmitido está distante da realidade de cada um, impedindo uma integração social. A dinamização e o inchaço das grandes cidades criam um movimento centrífugo, espalhando o crescimento para as áreas menos desenvolvidas economicamente (DEBORD, op. cit.).

De fato, a inserção do ambiente urbano é uma degradação, pois destrói tanto a própria cidade quanto o campo. Tanto as relações naturais, características do espaço rural, como as relações sociais são perdidas.

Para que a soberania econômica possa imperar é necessário um território vazio, sem história, nem consciência crítica. A cidade, tradicionalmente o lugar onde se



concentrava a administração estatal, passa a ser um pseudocampesinato, pois deixa de se constituir como o espaço da história.

Neste sentido, o ciberespaço parece acentuar a “separação consumada” apontada por Debord. Mesmo ao se levar em conta que há um paradoxo sócio-cognitivo da imersão computacional, ou seja, que o computador, ao mesmo tempo em que aparta fisicamente, amplia as potencialidades comunicativas, esta ampliação é feita à distância, o que no caso da política é, no mínimo, contraditório. Pelo menos em seu sentido tradicional (BAUMAN, 2001; SANTOS, 2000; SODRÉ, 2002), política está associada às discussões e a atividades de ordem prática que visem instaurar a homeostase social ou a busca do bem comum. Sem face-a-face ou comprometimento coletivo, que só ocorrem sistematicamente quando há presença física dos indivíduos integrantes das atividades políticas é que a “Política com P maiúsculo” pode realmente ocorrer.

Seria muito prematuro fazer qualquer conclusão definitiva diante da diversidade de possibilidades condicionadas pelo advento do ciberespaço; porém, as comunidades virtuais orkutianas analisadas neste artigo contribuem para a formulação de uma hipótese: a de que a “política-vida” impera neste contexto.

## Referências:

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

\_\_\_\_\_. *Vidas desperdiçadas*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2005.

BENJAMIN, César (org.). *Marx e o Socialismo*. São Paulo: Expressão Popular, 2003.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Trad. Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CARITÀ, Enrico. “Já estamos no futuro”. In: GIOVANNINI, Giovanni (org). *Evolução na comunicação: do sílex ao silício*. Trad. Wilma Freitas Ronald de Carvalho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira Ed., 1987, p. 281-318.

CASTELLS, Manuel. “Internet e sociedade em rede”. In: MORAES, Denis de (org). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2003, p. 255-287.

\_\_\_\_\_. “Inovação, liberdade e poder na era da informação”. In: MORAES, Dênis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Trad. Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimentel. Rio de Janeiro: Ed. Mauad, 2006, p. 225-231.



DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 1997.

DEFLEUR, Melvin L.; BALL-ROKEACH, Sandra. *Teorias da comunicação de massa*. Trad. Octavio Alves Velho. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

DELEUZE, Gilles. “Post-scriptum sobre as sociedades de controle”. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 219-226.

DIZARD, Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Trad. Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

FERRARI, Pollyana. *Jornalismo digital*. São Paulo: Ed. Contexto, 2004.

FIGUEIRA, Mara. Second Life: febre na rede. In: *Sociologia*, São Paulo, ano I, n. 9, 2007, p. 16-25.

KELLNER, Douglas. “Cultura da mídia e o triunfo do espetáculo”. In: MORAES, Dênis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Trad. Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimentel. Rio de Janeiro: Ed. Mauad, 2006, p. 119-147.

LAIGNIER, Pablo. *Breve história dos computadores e do ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital do VI Congresso Nacional de História da Mídia, UFF, Niterói, RJ, 2008.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michele. *História das teorias da comunicação*. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Loyola, 1999.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Ed. Cultrix, 2003.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *The medium is the message: an inventory of effects*. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2001.

MONTEIRO, Elis. Web é coisa nossa. *O Globo*, Rio de Janeiro, 18 set. 2006, Caderno Info etc., p. 1 e 3.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massas de Século XX: Neurose*. 9.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Trad. Helder Aranha. Lisboa: Gradiva Publicações, 1996.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.



\_\_\_\_\_. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Ed. Paulus, 2004.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. São Paulo: Ed. Record, 2000.

SARLO, Beatriz. *Cenas da Vida Pós-Moderna: Intelectuais, Arte e Videocultura na Argentina*. 3.ed., Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2002.

VIRILIO, Paul. *A bomba informática*. Trad. Luciano Vieira Machado. São Paulo: Ed. Estação Liberdade, 1999.