



O fim das distâncias e a comunicação: análise crítica da aproximação em tempo real¹

Jefferson Sérgio PARADELLO²
Tales Augusto Queiroz TOMAZ³

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

Resumo

Abraçados pela cibercultura, um número cada vez maior de indivíduos tem aderido aos meios digitais, intensificado suas atividades no ambiente virtual e reproduzido suas práticas sociais no universo *online*. Após a virada do século, e de forma explosiva nos últimos anos, permanecer conectado a ele tornou-se para muitos uma prioridade, levando-os, inclusive, a inverter a forma como se relacionam com outras pessoas. Isso os tem levado a não compreender o verdadeiro significado da comunicação, passando a viver uma fantasia em relação ao processo comunicativo. Frente ao fenômeno de encurtamento de distâncias trazido pelas recentes formas de conexão em tempo real, o que se compreende é que o mundo imaterial tem colaborado mais para o distanciamento do que para a aproximação daqueles que estão inseridos nesse contexto.

Palavras-chave: cibercultura; ciberespaço; encurtamento de distâncias; tempo real.

Introdução

Em uma sociedade que passou a viver sob as asas da tecnologia, as conexões de alta velocidade e a possibilidade de interação em tempo real parecem ter se tornado uma necessidade primária de seus cidadãos. Um retorno a décadas passadas mostra que o rompimento das barreiras geográficas, principalmente com a explosão da Internet na virada do século, causou uma transformação na forma como as pessoas se relacionam e desenvolvem suas atividades cotidianas. A minimização das distâncias, a instantaneidade e a lógica do imediatismo parecem ter facilitado a comunicação em todas as suas instâncias. É por essas razões que na última década houve um crescimento na oferta e procura de ferramentas conectivas, especificamente aquelas que permitem a navegação na Internet, e que ganharam uma dimensão não imaginada. E as possibilidades oferecidas por essa digitalização são diversas. Ao mesmo tempo, ela é responsável por uma divisão daquilo que conhecemos, separando tudo em um ambiente

¹ Trabalho apresentado no DT 5 - Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior, do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul e realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

² Recém graduado no curso de Jornalismo do Centro Universitário Adventista de São Paulo, email: jeffersonparadello@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo do Centro Universitário Adventista de São Paulo, email: tales.tomaz@unasp.edu.br.



físico e em um virtual. Diante disso, Lemos (1999, p.12) afirma que essa virtualização do mundo afeta a sociedade de forma irreversível.

Com isso, o que se percebe é que essas novas possibilidades estão contribuindo para a intensificação das atividades no ambiente *online*, já que boa parte das práticas humanas, antes puramente analógicas, está rumando para a Internet. É o que também está acontecendo com os relacionamentos interpessoais. Cada vez mais têm se trocado mensagens pela rede mundial de computadores, que interliga não apenas quem está longe, mas também quem está perto, na sala ao lado ou no outro extremo do escritório. No entanto, o que se procura compreender é a situação do indivíduo e a condição dos relacionamentos sociais no ciberespaço⁴ e, não menos importante, se a experiência de encurtamento de distâncias proporcionada por esse ambiente digital favorece a comunicação entre as pessoas.

Para isso é necessário esclarecer os conceitos que definem a ideia de comunicação e as revoluções pelas quais esta tem passado nas últimas décadas, especificamente no contexto da cibercultura. A abordagem também se inclina para a situação da espectralização do indivíduo perante as redes virtuais e o papel dela na aproximação e distanciamento do homem no mundo imaterial. As bases da presente pesquisa tomam como pressuposto marcantes os pensamentos de Virilio, Marcondes e Trivinho, que oferecem um panorama social para se refletir o assunto a partir de suas contribuições.

A nova realidade da comunicação

Até a década de 1970, o mundo já havia passado por diversas transformações nas esferas sociais, econômicas e culturais. O historiador inglês Eric Hobsbawn intitulou aquela que é considerada sua obra prima de *A era dos extremos* (1995), que analisa os acontecimentos do século XX, considerado por alguns como o período mais sangrento da História. Essas transformações partiram de ideologias de filósofos e estudiosos das mais diversas áreas e ocasionaram uma mudança de pensamento por parte das classes sociais eruditas (ou dominantes), assim como se pode perceber no decorrer dos acontecimentos do centenário passado. Elas também não pouparam o campo da comunicação, que se desenvolveu ao longo das décadas. Hobsbawn (1995, p. 22) descreve que em 1980 o mundo estava envolto por uma tecnologia em constante

⁴ O ciberespaço é o ambiente virtual comunicacional nascido após os anos 1990, inserido no contexto da cibercultura e caracterizado pela própria Internet.



avanço, cujas mais impressionantes diziam respeito às revoluções nos transportes e na comunicação, que encurtaram o tempo e as distâncias e facilitaram a troca de informações. Em meio a essa perspectiva, uma série de pequenas revoluções foi ocorrendo no mundo, e que de certa forma influenciaram a estrutura não apenas da comunicação, mas da vida como um todo. Uma delas, que diz respeito a uma tentativa de duplicação da realidade no ambiente virtual, ficou conhecida como ciberespaço, e é uma das mais dominantes no cenário contemporâneo. Por isso, para compreender a época atual, cercada pelas tecnologias digitais e conectivas, é importante entender seu papel e importância no cenário atual, assim como a condição do mundo e os ideais que vigoram no presente.

Na década de 1970 um novo capítulo da história é escrito de forma paralela ao início da Pós-Modernidade. Batizada de cibercultura, ela nasce em um contexto de expansão tecnológica onde o desenvolvimento de um universo virtual começa a chamar a atenção da humanidade. O termo sugere uma nova forma de cultura com forte presença de máquinas e aparatos digitais. É nesse período que outras mudanças relacionadas à condição da sociedade passam a ficar evidentes. A questão da velocidade e da urgência da comunicação, das trocas de mensagens e do interesse por aquilo que a tecnologia poderia proporcionar para a humanidade tornam-se cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. Embora ganhe força apenas na década de 1990, a cibercultura preparava 20 anos antes o campo que a legitimaria posteriormente como um fenômeno importante. Ao mesmo tempo em que a Modernidade ruía e dava lugar às visões pós-modernas, a descrença nas metanarrativas aos poucos começou a ser preenchida pelas possibilidades que poderiam ser proporcionadas pelo desenvolvimento e compreensão do virtual. Era um mundo novo, cheio de ideias ainda não inventadas (mas já ensaiadas pelo cinema) e que logo deveriam invadir a realidade.

Isso, de certa forma, alavancou o desejo de progresso sonhado, e até conquistado, pelos modernistas. O desenvolvimento da comunicação e da computação impulsionou a era da informação, que agora via maiores possibilidades de emissão de conteúdos e trocas de mensagens em um curto período de tempo. Assim como a conquista do espaço, a sociedade via na informática um amplo leque a ser explorado. A cibercultura, cujo “prefixo ‘ciber’ designa controle, governo” (MONTEIRO, 2006, p. 41), está diretamente ligada ao campo da informática, das redes digitais e dos computadores, e sugere uma era de controle social por parte dessas ferramentas e



tecnologias. Entretanto, o conceito possui dois desdobramentos, duas visões distintas em relação à forma como é vista.

Cibercultura e sua onipresença social

Trivinho (2007a) vê a cibercultura como uma categoria de época que se estende a toda a sociedade, independentemente da presença ou não do indivíduo no mundo virtual. Seu diferencial em relação a outros autores é que ele trabalha uma perspectiva crítica, mostrando que a cibercultura não trouxe benefícios para a humanidade, como outros pensadores atestam. Para ele, que em sua obra *Dromocracia*⁵ *cibercultural* dissecou esse conceito, vivemos em uma era de velocidade, regida pelas tecnologias e pela necessidade de constante aperfeiçoamento digital. Esse último fator separa a humanidade em dois grupos de pessoas: aqueles que conseguem acompanhar a lógica da reciclagem estrutural⁶, e aqueles que ficam à margem dela. Se na Pós-Modernidade nasce o império da informação, na cibercultura o que desponta é o império da velocidade, que a cada avanço exige mais de seus liderados. O conceito de dromocracia utilizado por Trivinho parte dos escritos de Virilio (1996), publicado no ensaio *Velocidade e política*. Na obra, a questão da velocidade está ligada à guerra e, conseqüentemente, à violência gerada por ela.

Para Virilio (1996), vivemos em estado de emergência, em que as guerras não são mais travadas pelo controle e ocupação territorial, ou seja, do espaço, mas pelo domínio do tempo. O lugar, nessa lógica, é substituído pelo não-lugar. “*De fato, o valor estratégico do não-lugar da velocidade suplantou definitivamente o do lugar, e a questão da posse do Tempo renovou o da posse territorial.*” (VIRILIO, 1996, p. 123). A velocidade, na ótica de Virilio, é um fenômeno capaz de diminuir a liberdade daqueles que não estão atentos a “probabilidades catastróficas” (1996, p. 130). Nessa era, ela também é uma arma de guerra não apenas social, mas política. Quem detém a velocidade detém o poder e a riqueza. Diante dessas constatações, Trivinho (2007a) compreende que a cibercultura vai além do ambiente das redes de comunicação. Essa velocidade, segundo ele, já não é um acontecimento, e sim o que caracteriza a própria

⁵O prefixo *Dromos* vem do grego, e quer dizer rapidez (TRIVINHO, 2007, p 45 e 46). Na obra de Paul Virilio (1996), de onde brota o conceito, tanto as palavras dromologia, dromocrático, dromocracia e dromocrata são neologismos utilizados por ele como variante de dromos, que se volta para a ideia de corrida, curso e marcha.

⁶O conceito do autor diz que com a constante atualização e desenvolvimento da tecnologia, os novos lançamentos sucateiam o que é anterior e exigem atualização por parte da sociedade, que precisaria acompanhar esse fluxo para estar inserido nessa era. Esse aspecto, no entanto, é apenas um dos pontos que permitiriam ao indivíduo participar dessa época.



época (2007a, p. 91). Com tal rapidez, conectividade e a expansão de recursos tecnológicos, a sociedade passa a viver em um contexto de influência e dependência dessas ferramentas para a realização de suas atividades.

Cibercultura designa a configuração material, simbólica e imaginária da vida humana correspondente à predominância mundial das tecnologias e redes digitais avançadas, na esfera do trabalho, do tempo livre e do lazer. Nessa perspectiva, o conceito de cibercultura, trabalhado em sua real amplitude, não se equaciona somente a processos internos no *cyberspace*[...]; mais que isso, diz respeito a um arranjo estrutural e estruturante de época que abrange o próprio contexto tecnológico responsável pelo aparecimento do *cyberespace*. Rompe-se, aqui, com o conceito reducionista de cibercultura, correspondente à visão mais comum hoje em dia sobre a matéria (cf. Trivinho, 1999, parte II, capítulo I). Embora doravante conflua para o *cyberspace*, a cibercultura está tanto além quanto aquém dele. Ela se conforma, a rigor, como a atmosfera tecnológica integral do último quartel do século XX, em especial os anos 90, marcados pelo surpreendente advento, desenvolvimento acelerado e multiaplicação civil da *web*. A cibercultura é, propriamente, o mundo em curso, em todos os setores. (TRIVINHO, 2007a, p. 116).

Para ele, todas as atividades humanas passam pela cibercultura, mesmo que nem todas as pessoas compreendam essa lógica. Um agricultor, por exemplo, mesmo que não esteja intimamente ligado ao ambiente estritamente tecnológico, será afetado pelo preço dos grãos que planta e pelo valor do produto que colhe quando fizer suas transações comerciais, estas sim ligadas ao mundo informatizado. Trivinho demonstra preocupação em relação a essa nova fase da civilização humana. A dromoaptidão, capacidade ou habilidade de ser veloz, cria uma separação entre aqueles que dominam a tecnologia e aqueles que não se “reciclam” estruturalmente. É por isso que o autor lembra que o incluído hoje pode ser o excluído amanhã, já que é impossível a toda a população acompanhar esse violento desenvolvimento tecnológico, onde o novo sucateia o que é anterior. Esse domínio passa desde *softwares* de computadores a línguas estrangeiras, principalmente a inglesa (TRIVINHO, 2007a, p. 221).

Além disso, no ciberespaço há uma série de restrições para o indivíduo. Uma delas são as senhas infotécnicas de acesso, que barram a total liberdade para a navegação no ambiente virtual. Quem as detém, possui poder. Quem as controla, ou as distribui, possui mais poder ainda. É por esses motivos que Trivinho (2009) diz que a



inclusão digital é uma utopia. Ele é ainda mais incisivo em dizer que o decreto condenatório daqueles que não possuem senhas de acesso, ou uma contínua atualização nesse ambiente, é a morte simbólica do indivíduo ou de empresas que lutam pela sobrevivência, mas que, fracos, não conseguem remar contra a maré (TRIVINHO, 2007a, p.224).

Autores como Lévy (1999) e Lemos (2002) são mais otimistas e acreditam que cibercultura é um fenômeno em que as coisas estão convergindo para o ciberespaço. Para Lévy, a informática não surgiu por meio de iniciativas governamentais ou privadas, mas foi impulsionada pelo movimento social. A data que inaugura a cibercultura para esses pesquisadores é também a década de 1970, cujo nascimento foi uma fusão entre a informática e as telecomunicações, tendo o computador como suporte para a realização de suas atividades.

No entanto, ela só ganha força na década de 1990, quando a Internet desponta, e rompe com a ideia de que na comunicação existe uma separação entre aqueles que publicam informações e os que apenas a recebem (LÉVY, 1999, p. 237). Para ele, esse é um ambiente de liberdade, onde as pessoas podem expressar suas ideias e compartilhá-las com outros navegantes (LÉVY, 2001).

Encontramos-nos diante de determinadas redes de transmissão que funcionam de maneira informativa e não necessariamente hierarquizadas, nas quais os consumidores da informação são, com frequência, seus próprios provedores e emissores. (CEBRIÁN, 1999, p. 52).

Este também é um período em que as mídias se convergem. A televisão passa a ter seu portal na Internet e disponibilizar textos, fotos e vídeos. Os jornais, cujo suporte é puramente o texto, na rede oferecem mais opções a seus leitores ao complementarem suas produções com vídeos, áudios, infográficos, hiperlinks e endereços de suas redes sociais, buscando assim interagir com seu público. Assim, as mais diversas mídias fundem-se e complementam-se para oferecerem conteúdos nas mais variadas plataformas. É a necessidade de estar presente onde quer que o cidadão esteja.

A análise de Lévy (1999) sobre a cibercultura parte de uma perspectiva otimista, como ele mesmo confirma (p. 11). No entanto, ele defende que esse otimismo não significa que ele veja a Internet como uma ferramenta que vai solucionar, do dia para a noite, os problemas sociais e culturais da humanidade. O filósofo diz que com isso apenas reconhece dois fenômenos. O primeiro deles é o crescimento do ciberespaço por



meio da empolgação de jovens de todo mundo diante da possibilidade de experimentarem, com outros, novas formas de comunicação. O segundo diz respeito à abertura de um novo espaço comunicacional, o qual deve ter suas potencialidades positivas exploradas para contribuir com o desenvolvimento de todas as esferas da sociedade. Essa nova era de “convergência midiática” iniciada pela cibercultura vai levar o homem a experimentar algo novo no que diz respeito à forma de interação entre os indivíduos, cujas relações agora também podem ser mediadas pelas máquinas informatizadas. Essas mesmas tecnologias que tinham por finalidade encurtar distâncias criaram um mundo paralelo e imaterial. Dessa forma, toda lógica humana passa a ter sua representatividade nesse universo.

Interligados em tempo real

Depois de sua popularização nas sociedades informatizadas, a acessibilidade à rede e a troca de mensagens via campo virtual tornaram-se indispensáveis para as atividades realizadas nesta civilização midiaticizada. Mas isso se deve às ferramentas que nasceram com a intenção de encurtar distâncias quanto à troca de informações, interligando indivíduos e otimizando as frentes de trabalho. Estas representam e constituem um pilar significativo para a mudança de status no que se diz respeito às relações sociais. Porém, o convívio e o exercício de atividades coletivas, seja no ambiente de trabalho ou nos momentos de lazer, parecem ter perdido força diante da velocidade com a qual o homem passou a se envolver diariamente. Essa pressa resultou na escassez de tempo, o que justifica, de certa forma, a intensificação dos relacionamentos no ciberespaço, visto a possibilidade multitarefa para a prática de atividades e a multiconexão com outros em um mesmo período de tempo.

Por outro lado, uma hipótese secundária pode ser o fato de o indivíduo passar tanto tempo conectado desenvolvendo suas atividades que agora ele tenha aderido a ideia de também ter seus relacionamentos mediados pela máquina. Seguindo essa lógica, o indivíduo começa a viver uma virtualização com frequência cada vez mais habitual. Diante disso, talvez ele seja mais facilmente encontrado em uma rede social ou via telefone do que pessoalmente. Isso faz com que alguns navegantes se fechem em si mesmos e, em determinados casos, quando necessário, prefiram se relacionar com quem está *online*, vista a facilidade ou até mesmo a “privacidade” que a rede e/ou essas conexões podem oferecer. Mas a situação de quem chega a esse estágio não deixa de ser curiosa e até mesmo preocupante, como aponta Cebrián.



O cibernauta de nossos dias não é apenas um navegante: é também um navegante solitário, ainda que ele mesmo não tenha consciência de sua condição. Sua capacidade de relacionar-se com os outros, nesse universo global por que passeia, vai conduzi-lo a um ensimesmamento, a um fechamento em si mesmo em relação aos que lhe estão mais próximos. (CEBRIÁN, 1999, p. 65).

É claro que essa não é a realidade de todo navegante, mas não deixa de ocorrer em algumas situações. Essa transformação tecnológica não atinge apenas a forma como o indivíduo se relaciona interpessoalmente, mas também todos os outros diversos setores com os quais ele se envolve dentro da sociedade em que está inserido. A situação não diz respeito apenas a ele, mas a todos os que estão de alguma forma ligados à rede. Como exemplo, Christofolletti (2008, p. 94) aponta que essas mudanças se estenderam às formas de aprendizagem, à pesquisa, educação, sociabilidade, ao modo como se consomem produtos da indústria cultural e às formas de compreensão do ambiente que circundam o homem. O grau tecnológico atingido nas últimas décadas trouxe ferramentas que hoje são indispensáveis tanto para a comunicação quanto para outras atividades humanas. E, ao que tudo indica, são revoluções que já não poderiam mais ser excluídas da lógica social, corporativa e pessoal.

O fato é que o surgimento das condições tecnológicas que possibilitaram o desenvolvimento da informática modificou radicalmente a forma como nos relacionamos com as pessoas e com o mundo. Dá para imaginar a vida hoje sem computadores, telefones celulares e internet? A economia poderia abrir mão da integração dos mercados? Os bancos poderiam renunciar à automação das redes? Como faríamos sem urnas eletrônicas, CDS e DVDS, rastreamento e localização por satélite, câmeras digitais, fornos de microondas e controles remotos? Em maior ou menor grau, os avanços tecnológicos afetam todos, mesmo aqueles que são excluídos de seus benefícios. (CHRISTOFOLETTI, 2008, p. 94).

Ante essas constatações, o impacto da tecnologia na forma como o indivíduo passa a se relacionar com o mundo e seus habitantes toma um caráter cada vez mais virtualizado, emulado e simulado da realidade. Marcondes (2009, p. 153) insiste que a lógica da instantaneidade e da vivência em um ambiente imaterial rondam não apenas a situação social, mas a própria engrenagem das atividades cotidianas, que sofrem com as mudanças de comportamentos que a época apresenta. Ele julga que a velocidade na lógica dos relacionamentos é um dos componentes que mais se sobressaem ao buscar definir o momento atual da civilização e que esta é a que mais apresenta transformações



na vida contemporânea. Para ele, não é que tenhamos nos tornado mais rápidos de uma hora para outra, mas agora as tecnologias fornecem muitas possibilidades tanto de trabalho, lazer e diversas outras atividades ao mesmo tempo.

Depois que as tecnologias de comunicação em tempo real tornaram-se populares, tendo a Internet como maior expoente, o indivíduo que possui as senhas de acesso ao ciberespaço passou a contar com mais facilidades para se conectar aos que estão distantes visto a não necessidade de ter que se deslocar corporalmente.

Glocal e a espectralização do ser

Esse fenômeno que une um indivíduo em tempo real a outro situado em qualquer parte do planeta foi batizado de glocal, uma mescla entre as palavras local e global, e que provavelmente foi utilizada pela primeira vez, no contexto da crítica dentro do campo das ciências humanas, por Paul Virilio (TRIVINHO, 2007a, p. 242). O fenômeno teve seu nascimento não muito distante da década presente, vindo a surgir a partir da tecnologia convencional da telefonia (TRIVINHO, 2007a, p. 244) e exige, necessariamente, uma intermediação tecnológica, materialmente palpável para interligar ambas as partes que participam do processo.

Apesar de ainda não permitir total interação entre emissor e receptor, a TV também pode ser considerada um veículo de comunicação que integra a categoria glocal. O rádio é outro exemplo que também pode ser inserido nessa temática. A possibilidade de transmissões de ambos em tempo real é o que garante que as programações televisivas e radiofônicas as tornem integrantes do fenômeno. Porém, as considerações deste trabalho buscam discutir o glocal a partir da ótica da cibercultura. Mesmo porque, apesar de outras tecnologias que se encaixem na categoria possuírem maturidade tecnológica, é no ciberespaço que ele se desenvolve e ganha amplitude.

Não deixa de ser pitorescamente interessante o fato de o fenômeno glocal ter sido mais amplamente percebido em relação ao *cyberspace* do que à rede televisiva, e menos ainda em relação à rede de rádio e de telefonia. O conceito de glocal, tal como se expressa na presente obra, nasce na vigência da cibercultura, configuração material, simbólica e imaginária da era pós-industrial avançada correspondente ao predomínio internacional da matriz digital de tecnologia, seja no âmbito do trabalho, seja no do tempo livre e de lazer. (TRIVINHO, 2007a, p.245 e 246).



Os estudos sobre o glocal indicam que diante dessas tecnologias, aquele que interage é apenas uma representação do indivíduo na rede, já que nesse processo não é possível a utilização do próprio corpo. Dentro do ambiente da cibercultura, Trivinho aponta que o indivíduo perdeu sua corporalidade e que esta já não é mais percebida no que se refere à conexão entre virtual e real, visto que o que se relaciona na rede, quem navega ou interage é uma representação do ser, o qual ele chama de espectro. O que invade a tela é uma projeção do eu que não tem domínio e identidade própria.

[...] a alteridade é tecnologicamente substituída por seu espectro expressivo. De concreta, sensorial, tangível, ela se converte em *alteridade espectral*, técnica, desmaterializada, satelizada, abstrata, no mesmo compasso em que a sociabilidade *tête-à-tête*, *in loco*, se sobrepõe, *pari passu*, a sociabilidade humana. (TRIVINHO, 2007a, p. 340).

Como base e apoio complementar a este pensamento, a ideia de simbolismo e representação emerge da teoria proposta por Jean Baudrillard em sua obra *Simulacros e simulações* (1991), que por sua vez diz que é na simulação que o indivíduo inserido no contexto das representações foi reduzido a espectro e agora tenta reverter o quadro. Por isso, entender quem se relaciona dentro do ambiente do ciberespaço é fundamental para compreender as formas de interação social na cibercultura. Cardoso (1999, p. 41) assegura que durante o contato com o mundo virtual, não há desprendimento do corpo para que ocorra o processo comunicativo ou a decodificação das mensagens que nos são endereçadas. Ora, se a comunicação entre os seres humanos não se dá sem corpo, então ela não existe no ciberespaço, já que não é possível adentrar na tela. Dal Bello (2009), por outro lado, constata que este ambiente de virtualidade não permite a participação do corpo, como ocorre na vida real, e que a alteridade física precisa se ausentar para dar lugar a algo que o represente virtualmente. Lemos (1999, p. 20) afirma que no processo para adentrar esse universo digital o corpo desaparece e dá lugar a espectros que circulam como informações. “O espectro é um corpo-sígnico capaz de adentrar a fluidez das intensidades informacionais.” (cf. GUILLAUME apud DAL BELLO, 2009). Dal Bello (2009, p. 33) entende que o ciberespaço requer uma transformação, uma conversão do internauta em mensagem/imagem. “Sua experiência interativa não cabe mais na dicotomia *emissor/receptor*”. Trivinho (2007a, p. 340) anuncia que nesse ambiente o corpo morre e é tecnologicamente substituído por aquilo que ele chama de espectro expressivo.



De concreta, sensorial, tangível, ela se converte em *alteridade espectral*, técnica, desmaterializada, satelitizada, abstrata, no mesmo compasso em que à sociabilidade *tête-à-tête, in loco*, se sobrepõe, *pari passu*, a sociabilidade *on-line*. É a ideia do pós-humano no sentido perverso: o ente, isto é, o estrato concreto do ser (estrato inseparável de sua densidade espiritual, na acepção filosófica do termo) – para evocar uma distinção (entre ente e ser) cara a Heidegger (1958, 2002) – desaparece do artifício técnico. (TRIVINHO, 2007a, p.341 e 342).

Ele reforça ainda que com a emergência do virtual, os espectros presidem e justificam a tendência irreversível da espectralização da vida humana na civilização mediática. (TRIVINHO, 2007a, p. 344). Diante deste novo ambiente, Guillaume (apud DAL BELLO, 2009) vê que o deslocamento de grande parte dos relacionamentos pessoais do mundo real para o virtual traz hábitos culturais totalmente novos. E é por meio do espectro que o indivíduo vai interagir com outros no ciberespaço.

Sabemos nos comunicar?

Com essa visão sobre o indivíduo que migra para o ambiente virtual em um século que é inaugurado como um período em que todos querem dizer algo, como compreender se nossa troca de informações pode ser considerada uma forma de comunicação? Marcondes (2004) analisa a situação da comunicação no início do século XXI, argumenta sobre as falhas e ilusões no processo comunicativo e defende que, na verdade, não nos comunicamos. E, quando o fazemos, isso ocorre muito pouco e em raras ocasiões (p. 10). Para ele, na sociedade atual a verdadeira comunicação é cada vez mais rara e o que se vive é uma encenação, já que ela não ocorre plenamente. Ele constata que as pessoas inventam e utilizam todas as máquinas possíveis para comunicar porque já não conseguem fazer isso de forma eficiente, seja emitindo ou recebendo mensagens. Mesmo diante de toda tecnologia, aparelhos, cabos, dispositivos e uma diversidade de equipamentos, o homem não consegue fazer aquilo para o qual essas ferramentas foram criadas: comunicar.

Esses aparatos, segundo ele, integram cada vez mais os objetos utilizados no cotidiano “porque precisam substituir alguma coisa que dificilmente será preenchida: o distanciamento, a separação entre as pessoas, as muralhas que erguemos e que nos barram de todos os demais” (MARCONDES, 2004, p. 8 e 9). A argumentação atesta que cada vez mais essas alternativas estão em uso na tentativa de encurtar distâncias, mas que, na verdade, o problema também está na forma, no conteúdo e na essência do



que se busca comunicar. O processo comunicativo tornou-se tão mecânico em algumas ocasiões que o que se faz é apenas repetir as mesmas palavras, as mesmas saudações, os mesmos diálogos, as mesmas perguntas e as mesmas frases. E quando isso é feito, “quase não falamos nada” (Marcondes, 2004, p. 9). Marcondes (2004) concorda com Cebrián (1999) quando este fala que cada vez mais as pessoas fecham-se em si mesmas.

É perceptível que nos últimos anos o processo comunicativo tem sofrido alterações devido à própria lógica do funcionamento da sociedade. Enquanto a facilidade técnica para trocar informações cresce, a qualidade e relevância de seu conteúdo cai. A situação se apresenta de forma contraditória. Enquanto (aparentemente) se tem muito o que falar, na verdade não se consegue dizer nada. Marcondes (2004, p. 10) defende que as raras ocasiões em que verdadeiramente nos comunicamos sejam “talvez na infância, nas situações incomuns em que estamos amando outra pessoa, em algumas situações de diálogo.” Em outros casos, “a comunicação é uma farsa, um equívoco, um jogo que mais ilude do que realiza aquilo a que se pretende.” Ele argumenta que nos comunicamos quando preenchemos alguns requisitos, só que, no entanto, essa comunicação jamais será absoluta ou plena.

Em Marcondes (2004, p. 15), o conceito de comunicação está relacionado a um processo, “um acontecimento, um encontro feliz, o momento mágico entre duas intencionalidades, que se produz no ‘atrito dos corpos’.” Para ele, trata-se de um ambiente comum em que duas pessoas participam e extraem desse momento algo novo. Quando se trata daquilo que chega aos olhos e ouvidos por meio de jornais, revistas, rádios, anúncios publicitários, entre outros, o que ocorre é a difusão de informações que é captada por alguém, mas isso não se trata de comunicação, já que não existe interação, troca. O fenômeno comunicacional só acontece, de fato, quando há câmbio. Ele, no entanto, não é composto apenas de palavras, não está reduzido à linguagem falada ou escrita. “Ela ultrapassa e é mais eficiente que esse formato, realizando-se no silêncio, no contato dos corpos, nos olhares, nos ambientes.” (MARCONDES, 2004, p. 16). Comunicação está ligada também a relacionamento, emissão, recepção e nova emissão em resposta ou complemento à primeira. Enquanto alguns autores defendem que a comunicação está presente em tudo, de diversas formas, outros são mais críticos em relação a isso. Eles estão preocupados não com a emissão de sinais, mas com a participação de ambos os envolvidos, um envolvimento em que se sinta o outro. Reconhecem que a comunicação não é algo simples, mas que também não é algo impossível de acontecer. Portanto, para Marcondes o que se entende por comunicação



hoje está totalmente desvinculado de seu significado real. O que se faz, portanto, é uma emissão de frases e ações que verdadeiramente não comunicam, mas enganam.

Conclusão

Ao longo dos últimos séculos o processo comunicativo passou por enormes transformações em relação à sua forma de transmissão, suportes e velocidade com que atinge seu destinatário. Marcondes (2004) diz que, depois de todas as revoluções que trouxeram a sociedade à situação atual, a comunicação contemporânea é uma ilusão, algo que de fato não ocorre. O que há é a incomunicabilidade. Apesar das muitas trocas de mensagens que acontecem todos os dias, a todos os momentos por meio da rede, isso não pode ser considerado comunicação. Essas trocas são estimuladas pela facilidade de contato entre os indivíduos, já que são encontrados com frequência no ciberespaço, mas ao final, não comunicam. Apenas simulam. Portanto, o encurtamento de distâncias não favorece a comunicação, apenas a mascara e a faz passar por algo que ela não é. Nunca se teve tantos amigos como na era das redes sociais, na era da interatividade e da conexão em tempo real. No entanto, esses amigos, que por vezes vivem tão distantes e em alguns casos são desconhecidos, geralmente servem apenas para contabilizar o número de pessoas com quem se tem “contato” em um site de relacionamentos. A comunicação mediante o encurtamento de distâncias fica, na verdade, distante. A interatividade possibilitada pelo ambiente não deve ser confundida com o processo comunicativo.

Outra constatação evidente é que nesse universo, o corpo não adentra a tela, dando espaço para que o espectro interaja e funcione como um representante, um avatar do indivíduo que se posiciona atrás de uma tela. E essa experiência proporcionada por esse fenômeno de aproximação dos espectros não estabelece a verdadeira comunicação. Nota-se, então, que o ciberespaço e seus tentáculos não favorecem o processo comunicativo, como comumente se acredita fora de qualquer ótica crítica, analítica e reflexiva. As bases para se atingir tal percepção partem das observações de Virilio (1997 e 2000) sobre a mudança da condição das distâncias geográficas; Marcondes (2004), que aponta por meio de diversos argumentos que a comunicação na fase atual da civilização não é realizada como se pretende ou imagina; e, por fim, nos escritos de Trivinho (2007a), que trabalha de forma detalhada o fenômeno glocal e suas implicações para a lógica da vida humana atreladas à condição do indivíduo, de seu corpo, de seu ser e de sua representatividade no universo virtual.



Tais constatações levam a pensar em um caminho sem volta. Já que não é possível reverter a situação em que as ferramentas de comunicação chegaram, a tendência é ver o verdadeiro processo comunicativo cada vez mais restrito aos círculos sociais e contatos pessoais em caráter presencial, enquanto que, mesmo com as novas invenções que a tecnologia ainda trará, é provável que as redes não cheguem a proporcionar uma experiência verídica nesse sentido. No entanto, é necessário destacar que a condição da comunicação descrita por Marcondes (2004) não se restringe apenas ao virtual. É uma constatação que se estende para a lógica da civilização imersa na era da velocidade que transcende os limites da informática e da Internet. A velocidade da cibercultura também altera de forma violenta o andar da humanidade, levando o homem ao caos de uma necessidade criada por ele mesmo. E como Marcondes (2004) assegura, frequenta-se lugares onde não se é visto, não se é notado e nem percebido. Tentamos nos expressar, mas não conseguimos. Corremos tanto e não sabemos quando parar. É uma característica da época.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Ética pós-moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede: como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação**. São Paulo: Summus, 1999.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. **Ética no jornalismo**. São Paulo: Contexto, 2008.

DAL BELLO, Cíntia. **Cibercultura e subjetividade: uma investigação sobre a identidade em plataformas virtuais de hiperespetacularização do eu**. São Paulo, 2009. 130 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Graduated em Comunicação e Semiótica, Universidade Católica de São Paulo.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

HOBBSBAWN, Eric. **Era dos extremos – O breve século XX 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.

_____. “Bodynet e netcyborgs: sociabilidade e novas tecnologias na cultura contemporânea”. In: Robim, Antônio Albino Canelas; Bentz, Ione Maria Ghislene; Pinto, Milton José (orgs.) **Comunicação e sociabilidade nas culturas contemporâneas**. Editora Vozes. Petrópolis, RJ: 1999 p. 12-27



_____. Entrevista com Pierre Lévy. Memória Roda Viva. Disponível em: <
http://www.rodaviva.fapesp.br/materia_busca/47/L%E9vy/entrevistados/pierre_levy_2001.htm> Acesso em: 2 nov. 2010.

MARCONDES FILHO, Ciro. **Até que ponto, de fato, nos comunicamos?** São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Ser jornalista:** o desafio das tecnologias e o fim das ilusões. São Paulo: Paulus, 2009.

MONTEIRO, Márcio Wariss. **A falácia da interatividade:** crítica das práticas glocais na cibercultura. São Paulo, 2006. 128 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Graduated em Comunicação e Semiótica, Universidade Católica de São Paulo.

TRIVINHO, Eugênio. “A condição da crítica na sociedade tecnológica atual”. In: Robim, Antônio Albino Canelas; Bentz, Ione Maria Ghislene; Pinto, Milton José (orgs.) **Comunicação e sociabilidade nas culturas contemporâneas.** Editora Vozes. Petrópolis, RJ: 1999 p. 57-72.

_____. **A dromocracia cibercultural:** lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007a.

_____. **Cibercultura e existência em tempo real:** contribuição para a crítica do *modus operandi* de reprodução cultural da civilização mediática avançada. In: Encontro Nacional da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós), 16., 2007b.

_____. A inclusão digital é uma utopia. Entrevista concedida a Ana Carolina Saito para a revista semanal de informação *IstoÉ*. Disponível em: <
http://www.istoec.com.br/assuntos/entrevista/detalhe/18607_A+INCLUSAO+DIGITAL+E+UMA+UTOPIA+> Acesso em: 28 out. 2010.

VIRILIO, Paul. **A velocidade de libertação.** Lisboa: Relógio D’água Editores, 2000.

_____. **Velocidade e política.** São Paulo: Estação Liberdade, 1997.