

ESPETÁCULOS E FANTASIAS NA ERA DAS SIMULAÇÕES: REFLEXÕES SOBRE REDES SOCIAIS VIRTUAIS NO CASO DO ORKUT

*Jeferson Martins de Castro e Felipe Rocha Lima Huhtala**

Cite este artigo: CASTRO, Jeferson Martins de; HUHTALA, Felipe Rocha Lima. Espetáculos e fantasias na era das simulações: reflexões sobre redes sociais virtuais no caso do Orkut. **Revista Habitus:** revista eletrônica dos alunos de graduação em Ciências Sociais - IFCS/UFRJ, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 101-112, dez. 2008. Semestral. Disponível em: <www.habitus.ifcs.ufrj.br>. Acesso em: 15 dez 2008.

Resumo: Este artigo se propõe a refletir sobre a situação do sujeito pós-moderno no contexto do chamado capitalismo pós-industrial. Tomando como base o Orkut, enquanto rede social, e as relações sociais engendradas por este no ciberespaço, o trabalho buscará discutir fenômenos como a espetacularização da intimidade e do eu e, conseqüentemente, a reificação do indivíduo e sua redução a simples periférico do supra-sensível mundo virtual.

Palavras-chave: ciberespaço; Orkut; redes sociais; simulacro; sociabilidade virtual.

E, sem dúvida, o nosso tempo (...) prefere a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade, a aparência do ser... Ele considera que a ilusão é sagrada, e a verdade é profana.

FEUERBACH *apud* BAUDRILLARD, 1981.

1. Introdução

Os dias do “Grande Irmão” chegaram. Desse modo, aludindo ao livro 1984 de George Orwell, é que se dá início ao presente trabalho. Em dias pós-modernos, vive-se um tempo em que a espetacularização se evidencia de tal maneira que Marx poderia considerar a alienação e a fetichização simples eufemismos diante da atual reificação do homem. Com a extrema rapidez com que o mundo tem se informatizado e com o aumento da acessibilidade digital – como computadores, meios de filmagem e registros fotográficos – um flagrante de quem quer que seja se tornou valiosíssimo nesse voraz mercado de bens simbólicos imateriais. Tudo é válido pelo velho clichê da fama efêmera, porém instantânea de “15 minutos”. Aonde for, um indivíduo deve calcular e vigiar bem o que faz ou o que diz. Fígado a qualquer momento pela cultura de vigilância digital, cada um precisa estar pronto a atuar por trás de máscaras e atitudes artificiais. Todos nós estamos confinados num imenso Big Brother [1].

No presente trabalho, o ponto de discussão será um dos maiores fenômenos do ciberespaço “brasileiro”, se é que cabe nacionalidade em um termo espacial aparentemente tão abstrato e desprovido de materialidade e territorialidade. Trata-se do Orkut [2], chamado, genericamen-

te, de redes sociais. E muito embora possua facetas, como a ampliação de espaços de diálogos e discussões, o florescimento de nichos e, principalmente, a quebra do autoritário meio de comunicação/informação clássica, baseada na relação de massificação cognitiva um-todos (produtores e receptores de sentido respectivamente), o cerne da questão aqui abordada será a exposição reificadora do eu e da intimidade do indivíduo pós-moderno e o que isso tem representado. Mas, antes, é preciso elencar alguns elementos teóricos importantes.

2. Ciberespaço e Realidade Virtual

O termo ciberespaço - *cyberspace* - surgiu em 1982 na chamada literatura *Cyberpunk*[3], através da obra “*Neuromancer*” de William Gibson. Este também criou o termo *Matrix*, para se referir ao Ciberespaço como uma rede global de simulação. Embora de origem ficcional, o ciberespaço não se trata de uma alucinação futurista, mas, sim, de um “lugar” onde vivemos experiências genuínas. Para Sterling (1992), um lugar que certamente existe há mais de um século:

Ciberespaço é o lugar onde a conversação telefônica parece ocorrer. Não dentro do seu telefone real... (mas) o espaço entre os telefones. O lugar indefinido fora daqui, onde dois de vocês, dois seres humanos, realmente se encontram e se comunicam. Apesar de não ser exatamente real, o ciberespaço é um lugar genuíno. Coisas acontecem lá e têm conseqüências muito genuínas (...) faz sentido hoje falar do ciberespaço como um lugar em si próprio (...) porque as pessoas vivem nele agora (...) Ciberespaço é hoje uma Rede, uma Matriz internacional no escopo e crescendo rapidamente e constantemente.

Muito embora realizadas num ambiente virtual, as relações interpessoais desse lócus extraterreno se constituem em realidades sociais, no sentido dado por Peter Berger (1998). Mesmo sendo o virtual apreendido como antípoda da natureza real da realidade, o reconhecimento de que a realidade é uma qualidade pertencente a fenômenos os quais reconhecemos terem uma existência independente de nossa própria volição - ou seja, simplesmente, não podemos fechar os olhos e desejar que não existam – evidencia o caráter ilusório da oposição real *versus* virtual. Ele, o virtual, produz efeitos, estrutura a realidade social com força e até com violência. Quando desejamos abrir uma conta corrente, por exemplo, procuramos uma agência bancária e nela nosso CPF é digitado e inserido no “sistema” conectado à rede, desse modo é possível verificar se estamos “limpos” ou “sujos” e então, consentir ou negar a abertura da pretendida conta. Ou seja, a forma como o virtual nos apresenta influenciará diretamente o real, ainda que nesse caso tenha sido inicialmente esse a engendrar os efeitos sobre aquele. Os chamados crimes virtuais e a infidelidade virtual estão aí evidenciados na mídia como uma comprovação de que o virtual goza de uma influência efetiva sobre o real.

No que se refere à “produção icônica computadorizada”, Maldonado (1994) afirma que “a iconicidade visual (...) possui uma potencialidade epistêmica (...)”, dito de outro modo, trata-se “não de uma *fuga mundi*, mas de uma *creatio mundi*”. A imagem gerada pelo computador não é simplesmente a imagem reproduzida de algo; ela resulta de simulações de modelos que reformulam de modo sensível os conceitos lógicos e matemáticos contidos nos dados e progra-

mas de computador. Em outras palavras, o programa como a matriz do pixel[4] e da imagem resulta de uma composição numérica de linguagem binária[5] complexa que não mais representa o mundo real e sim, simula essa realidade. Então, o que se chama realidade virtual é o estrato sensível de interação entre o homem e o ciberespaço. E, quanto mais nos tornamos íntimos e humanizamos nossa relação com o ciberespaço, por meio de simulações que imitam a realidade não-virtual, mais nos tornamos seres cibernéticos, mais nos tornamos extensão do ciberespaço. E, na medida em que a virtualidade se transforma em um campo de ação prática, cada vez mais a realização total do ser humano prescinde de sua inserção como coisa virtual no ciberespaço. Cada vez mais o real/profano prescinde de sua inserção no virtual/sagrado. Essa dimensão sagrada será rapidamente discutida no tópico que segue.

3. Self Estendido e Ciberespaço como um Espaço Sagrado

No âmbito das relações sociais a referida virtualidade se descortina como um mundo que paira sobre e além do mundo real, uma dimensão conectada, paralela, mas fora da materialidade com que percebemos o espaço geográfico clássico. Logo, o virtual é experimentado como sagrado, enquanto manifestação de uma realidade de ordem inteiramente diferente da realidade do cotidiano. Um mundo através do qual o homem entra em contato com um real imaterial; se descolando e transcendendo os limites de seu corpo em direção a um mundo supra-sensível. Tentando superar as limitações das categorias analíticas aqui postas e se libertar da hierarquização euclidiana e da dicotomização entre sagrado e profano proposta por Durkheim (1996) e mantida em Rosendahl (2002), que afirma que “sagrado e profano se opõem e, ao mesmo tempo, se atraem. Jamais, porém se misturam”, é possível afirmar, dentro do debate que ora se estrutura, que real e virtual, sagrado e profano se influenciam e se misturam das mais diversas maneiras. Dito de outro modo, o sagrado/virtual pode ser experimentado pelo profano/real de variadas perspectivas e modos. Embora o sagrado/virtual seja percebido e vivido como um mundo sobreposto, paralelo e independente do profano/real, este indubitavelmente engendra aquele. O que seria do virtual sem os cabos, computadores, fibras, satélites, silício, elétrons etc.? Mesmo sendo uma dimensão de transcendência e de *creatio mundi*, o ciberespaço e sua etérea população virtual não subsiste sem indivíduos reais situados espacialmente no mundo real.

Através do computador, um monumento de conexão ao ciberespaço que se tornou uma extensão do corpo, o homem é transportado acima de si mesmo, sendo levado para um espaço distinto daquele no qual transcorre sua existência ordinária. Dito de outro modo, o computador se tornou o monumento sagrado, o instrumento de transcendência, ele é o portal de acesso ao espaço sacro, o ciberespaço. Mas não basta estar diante e dobrar-se ao monumento, é preciso conectá-lo ao extraordinário. Nessa passagem entre as duas realidades, opera-se uma alquimia transfiguradora das relações sociais face-a-face em relações virtuais, sobrenaturais. Enquanto no real o homem interage face a face, no virtual as relações sociais são mediadas/realizadas pelo “Self estendido”, um eu virtual de si próprio que corresponde ao “Self objetivo”, o homem real então desencarnado. Carne que se faz Verbo. Assim, no âmbito do sagrado, o eu é desencarnado e transformado num eu virtual, imaterial. Para entrar no sacro espaço o homem deve então se livrar de seu próprio corpo, repleto de pecado e culpa, e se metamorfosear num ente imaterial.

Contudo, o virtual permite que, desencarnando e transitando pelo ciberespaço, o homem possa, assim que o quiser, se reencarnar e “voltar” ao mundo da matéria. Conectar-se ao virtual representa, pois, uma hierofania (Rosendahl, 2002), uma revelação do sagrado no ciberespaço.

A inebriante realidade virtual possibilita que mundos sejam criados e destruídos; permite que se goze da onipresença, já que posso levar meu “Self estendido” a qualquer parte do ciberespaço instantaneamente, sem mover meu “Self objetivo” de diante do computador, bastando um simples “clique xamânico”. Outro fator excludente desse mundo sagrado envolve o domínio das palavras e comandos de invocação desse sagrado, palavras que um não-iniciado dificilmente compreenderá, pois nem todos conseguem ter acesso e usar um computador, muito menos acessar e transcender ao ciberespaço. De algum modo esse conhecimento sagrado tem sido monopolizado e restringido a poucos privilegiados. O acesso ao sacro ciberespaço impõe uma seletividade que envolve não apenas o aparato instrumental, mas ainda o domínio dos saberes de transcendência necessários. Reside nessa parcial exclusividade de acesso ao virtual um aspecto da sacralidade do ciberespaço. Somente os “escolhidos” têm permissão de adentrar ao sagrado. Sacralidade exclusiva que revela a dimensão político-social do fenômeno em questão; dimensão que, entretanto, não deverá ser abordada no presente trabalho.

4. A Sociedade do Espetáculo e a Precessão dos Simulacros

A Disneylândia existe para esconder que é o país Real, toda a América Real que é a Disneylândia.

(BAUDRILLARD, 1981).

A imensa artificialização e as superproduções de Hollywood estão tendo que dividir seus espectadores - o que não significa que esteja perdendo poder e capital simbólico – com o crescente fenômeno do espetáculo amador. Este movimento é dinamizado pela idéia da busca de pessoas sem máscaras, de atores não em sua região de fachada (GOFFMAN, 1999) e sim, em seu momento de não-representação, de afrouxamento das amarras sociais, quando a socialização se torna pouco operante em termos de autocontrole (ELIAS, 1994). Enfim, a procura pelo indivíduo em sua região de fundo (GOFFMAN, 1999). Mas, certamente, esse amadorismo espetacular efervescente é antes consequência do sucesso do projeto hollywoodiano de instaurar o totalitarismo das imagens como uma linguagem universal e universalizante – “uma imagem vale mais que mil palavras” – do que um concorrente indesejável.

Fenômenos do ciberespaço como *You tube* [6] demonstram que não é preciso mais ser uma Pénélope Cruz, uma Sharon Stone ou um Brad Pitt para ter seus momentos de fama; é preciso somente uma câmera. O que se busca é uma realidade não-representada. Mulheres reais, com seios e bundas não editadas (os filmes pornôs mais procurados são exatamente os amadores). Não mais a representação sem erros, pois corrigida, mas a representação suscetível ao erro. O que vemos são mortais destronando e destruindo deuses e monstros ao tomar da mesma *ambrosia*, antes monopólio destes. O *Olimpo* hollywoodiano estaria sendo democratizado, por assim dizer. Compactuando com as idéias de Baudrillard (1981), é possível afirmar que a ilusão

não é possível porque o real já não é possível. O real e o não-representado são, tão-somente, reflexos da hierarquização que o mundo espetacular promove em prol do virtual e do representado. Essa projeção hegemônica e aniquiladora foi então denominada como a Precessão dos Simulacros (BAUDRILLARD, 1981), onde a representação engendra o real dando a este a falsa crença de ser a origem daquele. Não se pretende negar a efetividade da realidade, mas, ao contrário, se afirmar uma inversão de causalidade e dominação. Da vida para arte voltou-se da arte para a vida.

Na Era da informação (BAUDRILLARD, 1981), o indivíduo é *persona* (lizado), no sentido dado por Goffman (1999), por uma sociedade virtual, entendida aqui no sentido de que existe somente como efeito de uma simulação feita pela rede mundial de computadores. Essa construção de sujeitos espetaculares resulta numa reificação das identidades, visto que cada vez mais desvinculada da necessidade de uma presença física do indivíduo. Muito embora a construção de uma identidade possa se dar de diversas maneiras, atualmente, esse processo tem se dado crescentemente por meio da conexão com o ciberespaço, onde o homem se converteu em um terminal, um periférico da *matrix*. Emprestando a metáfora Weberiana, o mundo virtual se tornou a nova “jaula de ferro” (WEBER, 2001) do homem pós-moderno. E ao contrário do sujeito moderno, cuja identidade era percebida como forjada no interior das culturas nacionais e circunscrita pelas idéias de estabilidade e unicidade, o sujeito pós-moderno tem sua identidade construída e reconstruída a todo o momento. Portanto, “a identidade torna-se uma celebração móvel (...). Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções” (HALL, 2000). Como contraponto ao indivíduo moderno, cuja lógica industrializante interpelava por uma função, emerge um número incontável de *personas* chamadas a representar papéis dentro de grupos sociais diversos (MAFFESOLI, 2002), o que acaba favorecendo a formação de tribos de afinidades, com uma sensibilidade comum (umas das características básicas do Orkut).

Nessa linha, o simulacro, ao se tornar domínio do Hiper-Real e da Simulação (BAUDRILLARD, 1981), é apresentado como imaginário a fim de fazer crer que o resto é real. Já não se trata de uma representação falsa da realidade, trata-se de esconder que o real já não é real e, logo, salvaguardar o princípio de realidade. Trata-se de uma máquina de dissuasão encenada para regenerar, no plano oposto, a ficção do real. Ao contrário de parecer que o dito espetáculo amador e seus não-atores estejam se tornando algum tipo de pandemia moderna, é razoável concluir que a região de fachada (GOFFMAN, 1999) tem envolvido e eliminado a região de fundo (GOFFMAN, 1999) do “*Theatrum mundi*” que é a realidade social. Tal como no século XVIII, onde o Rei-Sol e sua corte faziam dos menores detalhes da vida cotidiana uma representação teatral cuidadosamente preparada, nosso cotidiano foi dominado por simulacros. “O Mundo é um palco. Todos os homens e mulheres são atores e nada mais”; “*Totus mundi agit histrionem*”, já dizia Shakespeare no século XVII. Ou seja, diante dos perigos da sociedade do espetáculo e de sua ânsia luciférica, os indivíduos se vêem compelidos ao autocontrole intenso de sua intimidade. Mas, diferentemente do séc. XVIII, onde a performance era uma forma de distinção, na sociedade do espetáculo se trata de autoproteção. Tal como afirmado por Elias (1994), ao longo do

processo civilizador, os homens foram e são compelidos a uma internalização (SEARLE, 1990) crescente do autocontrole.

Sem necessitar de armas, violências físicas, coações materiais. Apenas um olhar. Um olhar que vigia e que cada um, sentindo-o pesar sobre si, acabará por interiorizar, a ponto de observar a si mesmo. Sendo assim, cada um exercerá esta vigilância sobre e contra si mesmo. (FOUCAULT, 1996)

5. A Sociabilidade Virtual

A genuinidade das experiências vividas no mundo virtual não elimina o fato de que possa haver personagens inventadas atuando como um “self objetivo” – homem de carne e osso – nas interações. Trata-se de uma possibilidade facilmente realizável no ciberespaço, tanto conceber a “vida”, como eliminá-la. Posso deixar de ser o que sou no mundo *off-line* para “ser” uma adolescente mexicana de 24 anos, morena, formada em Astronomia, etc. E, desde que mantenha a coerência da personagem nessa realidade virtual, poderei interagir socialmente e construir vínculos sociais permanentes, ainda que presos ao mundo em que foram concebidos. Embora baseada em uma personagem inventada, isso não exclui que os laços sociais constituídos não sejam potencialmente ou emocionalmente efetivos aos que comigo interagem e crêem na minha existência. Pierre Lévy (1996) chamará de “virtualização como êxodo” essa comunicação humana, mediada por mecanismos de virtualização em que a presença física se faz desnecessária. Contudo, como ficou evidente, algum suporte físico é necessário e inerente a qualquer mecanismo de virtualização; algum tipo de atualização é inevitavelmente requerido.

O aumento da necessidade simbólica de estar *on-line* é cada vez mais inegável e premente. Viver no mundo dito “mundializado” exige estar integrado para ser integralizado, ser parte da rede é se completar como indivíduo. Ser um outsider (ELIAS, 2000), estar *off-line*, traz uma série de implicações coercitivas, como exclusão, marginalização, logo e mais do que nunca, solidão. Em *Amor Líquido*, Bauman (2003) diz que “as relações virtuais (...) estabelecem o padrão que orienta todos os outros relacionamentos”; ou seja, a socialização virtual tem se constituído em modelo para os relacionamentos reais, *face-a-face*, da era pós-moderna. Ele vê os relacionamentos face a face como sólidos, profundos e autênticos, ao passo que os virtuais são descartáveis, superficiais e pouco autênticos. Afirma ainda que numa rede o mais relevante seja o fluxo contínuo de mensagens e contatos e não o conteúdo das trocas sociais.

Diferentemente dos relacionamentos reais, é fácil entrar e sair dos relacionamentos virtuais. Em comparação com a coisa autêntica, pesada, lenta e confusa, eles parecem inteligentes e limpos, fáceis de usar, compreender e manusear... Sempre se pode apertar a tecla de deletar. (BAUMAN, 2003)

Através do processo de virtualização, cria-se um “novo-mundo”, um mundo *on-line*, que não mais precisa da conexão tempo-espaço do velho mundo *off*. Assim, é possível interagir socialmente fora da simultaneidade de tempo e do compartilhamento do espaço. As interações nessa “América virtual” - Ciberespaço – envolvem, necessariamente, duas ou mais *personas* e são

construídas pelos usuários, sujeitos estabelecidos (ELIAS, 2000). O conceito de *persona* utilizado nesse ponto do trabalho, diferentemente do usado em trechos supracitados em que se adota a concepção de Goffman, significa que a interação não objetiva a validação, verificação *off-line* da efetiva identidade do usuário por trás do interagente representado. Dito de modo mais simples, são identidades construídas pelas pessoas no interior do ciberespaço. O que temos então é a emergência de um novo tipo de sociabilidade, com suas fragmentações e “territorializações” específicas, cada vez mais desconecta do velho mundo, o mundo real. Uma realidade em que os laços de solidariedade social se afrouxam crescentemente em nome de uma afirmação narcisista do culto ao eu, operada através de simulacros de si mesmo. Assim, mais do que uma revolução tecnológica, o ciberespaço e a sociabilidade virtual revelam uma dimensão de revolução antropológica.

6. O Orkut, Redes Sociais e a Transcendência do Eu

O simulacro nunca é o que oculta a verdade - é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro.

(BAUDRILLARD, 1981).

Ao longo do processo civilizador (ELIAS, 1994), à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, o indivíduo é confrontado por uma multiplicidade de identidades possíveis. Como dito por Marx, “todas as relações formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo o que é sólido se desmancha no ar...”. Na medida em que áreas diferentes do globo são postas em interconexão umas com as outras, ondas de transformação social atingem virtualmente toda a superfície da terra. Podendo ser chamadas de desalojamento do sistema social essas transformações de tempo e espaço, onde relações sociais extraídas dos contextos locais de interação se reestruturam ao longo de escalas indefinidas de espaço-tempo. No mundo transnacional, dominado pelo hiper-real (BAUDRILLARD, 1981), múltiplas máscaras podem ser assumidas de modo a dar expressão e externalidade à fragmentação identitária do sujeito pós-moderna. Busca-se no virtual a estabilidade e expressividade que a realidade *off* não proporciona. Nesse contexto, o Orkut, reflexo da espetacularização da sociedade e das relações sociais, permite aos seus sujeitos, no sentido etimológico, um espaço de afirmação da multiplicidade, de deslizamento por uma plasticidade inumerável de *personas*, no sentido goffminiano. Como simulacros de si projetados no ciberespaço, o self estendido é uma consequência do que a pós-modernidade produz nos indivíduos.

O portal de entrada, no caso do Orkut, se dá por intermédio do convite feito por um membro já efetivo; ou seja, a iniciação exige, primeiramente, aceitação e acessibilidade (possuir um computador conectado à rede ou qualquer outra forma de acesso ao ciberespaço) aos meios de transcendência das relações sociais do real para o virtual. Insistindo ainda nesse ponto, muito embora as relações sociais se engendrem e se mantenham sem a necessidade efetiva do contato face-a-face, a transcendência passa obrigatoriamente por esse contato presencial iniciador. Uma vez cadastrado, o sujeito/usuário recebe uma página pessoal chamada de *profile* (perfil), onde expõe para os outros usuários quem ele é usando todas as suas máscaras possíveis; e a

partir do seu perfil, ele pode identificar outros usuários e formar sua rede de amigos, além de participar de comunidades que correspondam ao seu desejo de exposição e representação. No Orkut cada um pode construir-se e reconstruir-se a sua maneira já que a principal via para criação de identidades, ou melhor, para a simulação de identidades é a autodefinição. Podendo, assim, tanto assumir sua identidade real como travestir no seu eu virtual uma identidade não-real, conquanto sempre velada, uma vez que afetaria sua vida no mundo ordinário. Ademais, o indivíduo pode viver experiências de várias identidades e mesmo combinar várias máscaras sociais (GOFFMAN, 1999) tidas no “velho mundo” real como incoerentes e mesmo antípodas.

No Orkut, o indivíduo encontra a oportunidade de expressar seu fragmentado, descentrado e contraditório eu pós-moderno. Mas a construção de uma identidade, aqui entendida como todo tipo de manifestação que o indivíduo se atribui, não se dá tão-somente pela iniciação/aceitação no Orkut. Essa construção é perpassada ainda pela rede de amigos e de comunidades que o indivíduo integra, significando uma constante busca por aceitação e aquisição de capital social (BOURDIEU, 1992). E nessa procura por aceitação ele tenta se enquadrar em grupos virtuais, as chamadas comunidades. Embora concebidas para serem fóruns de discussões sobre afinidades e discordâncias, ou seja, ponto de trocas sociais, muitas comunidades no Orkut servem puramente para congregação de pessoas com preferências afins e para caracterização de um eu desejoso de reconhecimento e visibilidade. Não se afirma aqui que tal processo de simulação de si mesmo seja um ato predominantemente consciente, muitas vezes isso é feito sem que os indivíduos o percebam.

Contudo, a despeito da sociabilidade virtual, os próprios nomes de sites do mesmo gênero do Orkut indicam que fazer amigos é bem menos importante do que gerar uma base de fãs virtuais, um altar *on-line* erguido para si mesmo. No mundo dito objetivo, fazer amigos, se relacionar, pede equilíbrio, aceitação de normas e regras, bem como a administração de conflitos. Mas no Orkut trata-se de atrair a atenção e ver a existência das *personas*, enquanto identidades construídas no ciberespaço, confirmada pelos outros. Quem está fora se torna um estranho, um ser anti-social porque não incluído nesse seletivo grupo de “*orkuteiros*” – já que somente entra quem recebe um convite de alguém. O estranho, então vítima do homem de areia freudiano, tem seus olhos roubados, ficando desalojado desse mundo de transubstanciação desmaterializadora de identidades e relações sociais; se tornando um indivíduo sem tribo, sem visibilidade nem prestígio e, logo, vítima do efeito oposto: a desvalorização sélfica. O outsider fica então limitado ao próprio corpo e se vê desprovido da deificação virtual. Fazer parte do Orkut representa ser um não-excluído da sociedade pós-moderna e se parecer mais importante a outros olhos; significa tentar emergir da lógica massificadora da multidão ao transcender o mundo sensível em direção ao supra-sensível ciberespaço.

Segundo Granovetter (1973), as redes sociais permitem troca de afeto e informações entre as pessoas, na medida em que seus elementos estão sempre em ação, de tal modo, a característica básica de uma rede reside no fluxo, na interação entre os indivíduos, conectados por laços sociais. Estes laços podem tanto ser do tipo forte, denso, mas de pequena amplitude, baseado no contato direto – o que Berger (1998) chamou de contatos primários – ou do tipo fraco, mais

amplo, conquanto de pequena densidade, construída através de intermediários – contatos secundários (BERGER, 1998). Dentro dessa tipificação, o Orkut se deixa vestir predominantemente por essa rotulação de rede social com laços fracos. Mas para Granovetter, os laços fracos são muito mais importantes para a manutenção da rede do que os laços fortes, pois aqueles colocam em interconexão vários grupos sociais. Sem os contatos secundários, vários grupos sociais existiriam como clusters[7], ou seja, seriam ilhas isoladas e não uma rede.

Contudo, mesmo como uma poderosa interconexão de laços fracos na rede, já que unem numa imensa teia vários grupos de amigos, de amigo de amigos, comunidade e comunidades relacionadas etc., a pouca interação existente no Orkut o torna mais uma rede potencial do que efetiva; de modo que existe entre os indivíduos usuários um imenso vácuo de humanidade, no sentido sociológico do termo. Um universo supra-sensível integrado e composto por uma multidão de homens-massa, uma unidade construída sobre o esfacelamento. Muito embora o fato de haver um fluxo reduzido e limitado de trocas, já que os sujeitos não precisam despende tempo e nem envolvimento – pois é possível adicionar à lista de amigos sujeitos estabelecidos (ELIAS, 2000), que nem se conhece e com o qual não se pretende ter nem manter contato, e comunidades que jamais voltar-se-á a acessar – não significa a ruptura dos laços. Eles continuam existindo, mesmo enquanto possibilidade.

Numa rede em que todos buscam essa narcísica auto-afirmação, há a possibilidade de haver algum seguidor? Aqui entram tanto o paradigma do dom (MAUSS, 1988) como o da reificação do homem. Adicionar alguém na lista de amigos significa estar presente na lista do outro, qualificar o outro como sexy, confiável ou legal[8] costuma exigir que o qualificado retribua a qualificação recebida; e se tornar fã[9] de alguém costuma fazer do fã um idolatrado pelo seu “ídolo”. Contudo, em meio a essa obrigação de dar, receber e retribuir há o fato de que os laços são construídos e tão logo abandonados. Constrói-se uma ponte que permanecerá sem trânsito, porque uma vez ultrapassada será esquecida. Implícita a essa troca efêmera e vazia há o desejo de colecionar laços e ao colecioná-los, ampliar a presença na rede. Pois quanto mais laços, maior a possibilidade de ir e ser visto em todos os pontos. Adicionar e ser “amigo” de alguém abre ao adicionador todos os amigos do adicionado e também, aos amigos dos amigos e assim por diante.

Portanto, como disse Debord (2004), o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens, pelo virtual; ele não é um suplemento do mundo real, é o âmago do irrealismo da sociedade real. A realidade surge no espetáculo e este é real. Temos então um mundo realmente invertido. O que era vivido diretamente tornou-se representação. E esta tem sido dotada de grande capital simbólico e valor existencial. O Orkut, como um simulacro das redes sociais no ciberespaço, pouca interação tem proporcionado aos seus sujeitos estabelecidos. A despeito da grande quantidade de amigos que os indivíduos geralmente possuem, as trocas costumam se restringir a um número bem reduzido desses amigos. Parte de sua fraca interação certamente pode ser atribuída à grande quantidade de informação disponibilizada e produzida; antes mesmo de ossificarem-se, novas e mais relações, vale dizer, mais “amigos”, são buscadas. Mais do que efetivar trocas duradouras e estáveis, é premente a

agregação de fiéis, seguidores dispostos a atender essa demanda de auto-afirmação sélfica do sujeito pós-moderno. O self estendido exige um séquito e oferendas constantes para subsistir.

7. Conclusão

Como dizia Lacan, “uma imagem sempre bloqueia a verdade”. A imagem de si acaba aparecendo como o dispositivo privilegiado de alienação de si. Para Debord, o Espetáculo se define como uma relação social entre pessoas, mediada por imagens, onde os meios de comunicação e informação fornecem padrões imaginários de identificação e conduta. Socializar torna-se então se colocar como imagem, como virtual. E é tão grande a quantidade de informações que se recebe diariamente, a realidade está tão midiaticizada que cada vez mais se espetaculariza um real que não mais se distingue do virtual. Transsubstanciados em personagens virtuais numa Matrix e não mais encarnados corpos numa sociedade. Mas, o self cartesiano foi eliminado ou apenas estamos do outro lado da face desse mesmo “Eu”? Somos ainda corpos ou nos tornamos almas, seres que só gozam de existência plena quando imersos na imaterialidade do ciberespaço? “Eu” matéria/corpo ou “Eu” não-matéria/alma? Pelo que vimos a alma não nega o corpo, o self estendido não nega o self objetivo porque oriundo deste. Se o verbo se fez carne e habitou entre nós, o homem faz o caminho inverso e passa da carne ao verbo.

Na esteira do desenvolvimento capitalista, essa sociedade espetaculoísta acarretou em uma degradação do ser para o ter e deste, para o parecer, do qual o ter efetivo deve extrair seu prestígio imediato e sua função última. O espetáculo dominou os homens quando a economia já os tinha dominado por completo. O mundo pós-moderno é habitado por homens alienados por imagens, por simulacros. Quanto mais o indivíduo contempla e é contemplado, menos ele vive, e quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes das necessidades cada vez menos necessárias, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo. O que temos é um homem disciplinado ou, como dizia Foucault, de corpo dócil (1996), que se habituou a não viver acontecimentos. O virtualismo de sua jaula dourada, mesmo bela ainda uma jaula, lhe basta. Quanto mais coletiva e organizada a natureza das instituições da pós-modernidade, maior o isolamento, a vigilância e a individualização do sujeito individual. A era da simulação e suas conseqüências sobre o coisificado homem remete a uma passagem de Bourdieu:

O que é próprio a toda correlação de força é dissimular-se enquanto tal e não assumir toda a sua força senão porque se dissimula enquanto tal (BOURDIEU, 2004)

Percebemos nisto a basilar característica do hiper-real (BAUDRILLARD, 1981), ou seja, a Precessão dos Simulacros. O ciberespaço e sua realidade virtual adquiriram dimensões de realidade dominantes e inescapáveis, reduzindo o homem a um periférico que apenas se torna pleno socialmente quando conectado à rede. 🌐

NOTAS

* Alunos do 8º período de graduação em Ciências Sociais na Universidade de Brasília (UnB). O artigo foi resultante das atividades de pesquisa desenvolvidas ao longo do ano de 2006 no Programa de Educação Tutorial em Ciência Política (PETPOL), pela Universidade de Brasília, cujo tema era pós-modernidade.

[1] Em 199, John de Mol, um executivo da TV holandesa, sócio da empresa Endemol, teve a idéia de criar um Reality Show onde pessoas comuns seriam selecionadas para conviverem juntas dentro de uma mesma casa, vigiadas por câmeras vinte e quatro horas por dia. O nome do programa foi inspirado no livro de Orwell: Big Brother.

[2] O Orkut é uma rede social filiada ao Google, concebida em 24 de janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu nome se origina do projetista chefe, Orkut Büyükkökten, engenheiro turco do Google. Os usuários cadastrados no Orkut registram um perfil que contém desde informações básicas de acesso (obrigatórias) como informações secundárias (opcionais). Cada usuário no Orkut tem um perfil próprio que é dividido em três partes: a) Social: perfil social ou geral, onde o indivíduo pode falar um pouco de si mesmo e citando gostos e preferências; b) Profissional: seleção da atividade profissional com informações sobre seu grau de instrução e carreira; c) Pessoal: apresenta o perfil do indivíduo, características pessoais, de forma a facilitar as relações interpessoais.

[3] Cyberpunk é um subgênero da ficção científica, conhecida por seu enfoque de alta tecnologia e baixo nível de vida, que toma seu nome da combinação de cibernética e punk. Mescla ciência avançada junto com algum grau de desintegração e mudança radical na ordem social.

[4] Pixel (aglutinação de Picture e Element; sendo *pix* a abreviação em inglês para Picture) é o menor elemento num dispositivo de exibição de imagem. Ou seja, um pixel é o menor ponto que forma uma imagem digital.

[5] A linguagem binária é um sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam utilizando como base o número dois, com o que dispõe das cifras: 0 e 1.

[6] O Youtube é um site na internet que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital. Foi criado em fevereiro de 2005 por três pioneiros do PayPal (um sítio da internet ligado ao gerenciamento de doações). Hospeda uma grande variedade de filmes, vídeo-clipes e materiais caseiros.

[7] Em termos de redes sociais, os clusters são considerados grupos sociais coesos. Eles são unidos a outros grupos através de laços individuais de seus membros.

[8] Trata-se dos três tipos de “notas” que um usuário do Orkut pode receber de outros usuários.

[9] Um usuário do Orkut pode se tornar fã de outro usuário e mesmo ter seu séquito de fãs.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D’agua, 1981.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido: Sobre a Fragilidade dos Laços Humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A Construção Social da Realidade**. Petropolis: Vozes, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1992.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2004.

DURKHEIM, Émile. **As Formas Elementares da Vida Religiosa: o Sistema Totêmico na Austrália**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

ELIAS, Norbert. **A Sociedade dos Indivíduos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

_____. **Os estabelecidos e os Outsiders**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1996.

GRANOVETTER, Mark. **The Strenght of Weak Ties**. [S.l.: s.n], 1973.

- GOFFMAN, Erving. **A Representação do Eu na Vida Cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1999.
- HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. **O Tempo das Tribos: o Declínio do Individualismo nas Sociedades de Massa**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- MALDONADO, Tomás. **Lo Real y lo Virtual**. Barcelona: Gedisa Editorial, 1994.
- MAUSS, Marcel. **Ensaio Sobre a Dádiva**. Lisboa: Edições 70, 1988.
- ROSENDAHL, Zeny. **Espaço e Religião: Uma Abordagem Geográfica**. Rio de Janeiro: Ed.Uerj, 2002.
- SEARLE, John. **Intencionalidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- STERLING, Bruce. **The Hacker Crackdown: Law and Disorder on the Electronic Frontier**. New York: Bantam Books, 1992.
- WEBER, Max. **A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.