Comunicação-Midiática: reflexões sobre a Socialidade em Michel Maffesoli[1]

Antônio Vital Menezes de SOUZA [2]
Vinicius Silva SANTOS[3]
Universidade Federal de Sergipe, Sergipe, SE

Resumo

Nesse trabalho o conceito de socialidade tem lugar de destaque. Exploramos a heurística de seu significado, analisando-a através de seus traços fenomênicos na cultura contemporânea. No primeiro momento, apresentamos o conceito de socialidade na sociologia compreensiva de Michel Maffesoli. No segundo descrevemos o contexto sociopolítico em que se insere e se desenvolve o conceito de socialidade como fenômeno ético-político. Os principais autores utilizados para o desenvolvimento do tema são: MAFFESOLI (2007; 1998; 1999), BAUDRILLARD (2006), COSTA (2003), JENKINS (2009), LÈVY (1999). Por fim, acreditamos na relevância de tais reflexões como políticas de sentido capazes de mais bem explorar o cenário ambíguo em que nos movemos.

Palavras-chave: cultura digital; socialidade; sociologia compreensiva

Introdução

Neste artigo, a escolha pela discussão do conceito de *socialidade* tem origem no conjunto de reflexões teóricas e metodológicas elaboradas por nós através do SEMINALIS - Grupo de Pesquisa em Tecnologias Intelectuais, Mídias e Educação Contemporânea da Universidade Federal de Sergipe. Porquanto, essas reflexões integram o conjunto de produções acadêmicas de pesquisadores que integram o referido grupo de pesquisa de modo a favorecer a apreensão e/ou apropriação de ferramentas conceituais que mais bem explicite os caminhos heurísticos que são desenvolvidos através das atividades de pesquisa e de ensino.

[1] Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.
[2] Professor Adjunto da Universidade Federal de Sergipe, Doutor em Educação, email: a.vmsouza@yahoo.com.br
[3] Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFS, email: vinnymil@yahoo.com.br

Na discussão do termo "socialidade" consideramos como relevante o reconhecimento da influência do movimento cultural da musica eletrônica *Techno,* berço de formação da cultura digital. Nesse sentido, as manifestações artísticas e culturais, tais como *cyber punk* e a música *Techno* influenciaram a geração WWW da década de noventa. Este movimento tem origem na década de oitenta nos arredores da cidade de Detroit, nos Estados Unidos da América, sedimentado, inclusive pela projeção dos jogos de computador multimídia e o nascimento do padrão de internet.

Consideramos, ainda, destacar os impactos provocados pelos avanços das telecomunicações no que se refere às categorias de tempo e de espaço físicos. Para nós, a socialidade estreita as fronteiras entre as diversas formas midiáticas e as experiências dos sujeitos sociais imbricados com a mídia. Neste sentido, o conceito de *socialidade* nos permite debruçar sobre o fenômeno das interações sociais demarcadas pela cultura digital, observando as propriedades dos seus elementos constituintes. Existem dois diferentes termos que são amplamente divulgados na produção acadêmica relacionada à comunicação multimidiática: **cibersocialidade e cultura da convergência.** O primeiro termo tem suas origens na produção conceitual recente de Michel Maffesoli e André Lemos (ano), enquanto o segundo termo, mais recente, é originário da produção JENKINS (2009).

2 Pertencimento, Relações Tribais e Socialidade

O ponto de partida para compreensão desses termos implica numa aproximação sistemática com fenômenos psicossociais complexos. Aqui, consideramos relevante a análise sobre os espaços estreitos nas quais habitam e são formuladas as tênues redes de pertencimento, as relações tribais, ambas, alteradas, negociadas e instituídas através de políticas de agenciamento e engendramento coletivo. Para tanto, é valido destacar a relevância do conceito de "socialidade", elaborado por Mafessoli (1998) e cuja potência heurística é inegável. Nestes termos, para Maffesoli os espaços das relações sociais da vida contemporânea devem ser contrastados aos elementos midiáticos que dão sentidos às atividades que envolvem a especularização do corpo, à esteticização e a estilização das chamadas paixões grupais e coletivas.

Assim sendo, a "socialidade", como conceito, materializa os vínculos sociais, observados nas festas, na aglutinação de atores sociais por desejos comuns, na vida pulsante da música eletrônica, pelos labirintos hipertextuais da internet, jogos

eletrônicos e suas vibrações de sentidos, nas narrativas transmidiáticas etc. Porquanto, no conceito de socialidade habitam os cruzamentos de distintos sentidos sobre a produção das relações sociais humanas, considerando o pertencimento como qualidade primeira do projeto revelador das práticas cotidianas, aqui, reconhecidamente mestiças, fugidias e de potência esquizo-afectiva. Nesse sentido o conceito de socialidade procura englobar análises sobre o controle social, partilhando através da perspectiva hedonista de, a figura dionisíaca das tribos.

Para Maffesoli é preciso deixar de lado os espaço privados da individualidade e passarmos a pertencer às redes sociais cuja ostensividade fenomênica nos impele aos fenômenos midiáticos, nos quais a atração e/ou desejo repulsivos se formam por escolha própria. É o próprio Maffesoli que disserta sobre o poder de escolha dos atores sociais, quando explicita os sentidos das políticas de convivência através do que ele denomina de *socialidade eletiva* (Maffessoli, 1998). Todavia, a presença das frivolidades nas relações instituídas, a aglomeração de minúsculas instâncias, alimentadas por jogos afetivos, a partida caótica dos sentimentos, imprimem na vida quotidiana dos grupos sociais o desenvolvimento potencial dos sujeitos em torno de valores alternativos. Assim, cabe destacar, ainda, os movimentos que situam a comunicação midiática contemporânea na esteira do tempo presente como território de prazer: emaranhado de contágios psíquicos coletivos que produzem o tribalismo, o nomadismo, o hedonista.

Tais figuras são amplamente utilizadas por Maffesoli para melhor explicitar os elementos centrais de sua obra. A obra maffesoliniana adquire relevância inconteste nos diversos meios de produção cultural, sobretudo pela diversificação de temas que abrange, tanto quanto pela coerência de suas idéias.

Maffesoli (1998) faz uma distinção entre comunicação e informação. Comunicação refere-se a investimentos emocionais que ultrapassam as trocas simbólicas estabelecidas entre os sujeitos. Trata-se da compreensão do papel da comunicação para além da visão simplista da mídia. Por outro lado, a informação centra sua gênese no conteúdo, no valor operativo e funcional emitido para um receptor.

Por conseguinte, o pertencimento social negociado na sociabilidade dos atores através do uso da internet ultrapassa os limites geográficos do nativismo (língua, berço, cultura e experiência de grupo originário). São nas atividades cotidianas de interação, mediadas pelas vias da rede mundial de computadores, que os atores sociais vão produzindo novas

lógicas de sentido quanto ao que costumeiramente se denomina familiar. Trata-se de trazer à tona o defrontamento do ator social com as questões do insólito.

O estranho acaba seduzindo o familiar e nele se engendrando como política de sentido, operacionalizando flutuações de processos de identificação, reconhecimento e pertença. A noção de nativismo amplia-se através das experiências de significação dos atores sociais. Em detrimento ao aspecto estrutural, a linguagem se torna evidente, através das trocas simbólicas efetuadas nos espaços da interação midiática, particularmente na internet.

O conceito de *socialidade* tem como fonte de origem as discussões teóricas da sociologia proposta por Michel Maffesoli. No conjunto de sua teoria, Maffesoli articula o que ele chama de *socialidade* às inspirações de Alfred Schütz quando este liga a *experiência* com a *alteridade*, entendidas como experiência do outro. Nesse sentido, a experiência do vivido entra em contraste com as relações cotidianas de sentido, processo este que funda a compreensão dos diferentes "mundos" constituintes de um período dado, reencontrando, assim, o mundo dos contemporâneos (*Mitwelt*), o mundo dos antecessores (*Vorwelt*), o mundo dos parceiros (*Umwelt*). Lê-se:

> ...A temática da socialidade lembra que mundo social "*taken for granted*" (A. Schütz) pode ser entendido como sendo fruto de uma interação permanente, de uma reversibilidade constante, entre os diversos elementos do ambiente social, no interior dessa outra matiz que é o ambiente natural. Numa tal perspectiva, o homem, senhor e ator de sua história ou da história social, dá lugar ao homem que "sofre a ação", ao homem que se perde na massa (...). Daí vem, igualmente, a difusão do que se pode chamar de "um estética da recepção" (Jaus), a moda, o hedonismo, o culto do corpo, a preponderância da imagem, tornando-se as formas de agregações societais [implicando naquilo] que se pode chamar de " as formas sensíveis da vida social". (MAFFESOLI, 1998)

3 A Questão da Cultura e da Comunicação Midiática

Considerando tal perspectiva podemos afirmar que a produção maffesoliniana é fortemente direcionada para o debate sobre as questões culturais de nosso tempo. Mas, tais reflexões são direcionadas para a análise sistemática sobre a influência que exerce o fenômeno da comunicação e das mídias nas mais variadas esferas da produção científica, social, cultural e estética.

O conceito de socialidade aparece como símbolo vibrante, formado de pequenos pontos ao nível minimalista com a linguagem tribal contemporânea. Outro campo de grande

valor para as discussões da comunicação midiática contemporânea são os estudos da cibersemiótica. Muito embora no início do século XXI as previsões para esse campo do conhecimento semiótico se apresentavam como especulações sobre o terreno cultural. Atualmente é considerado espaço fecundo para evolução dos sistemas de signos. A comunicação agenciada por processos ou rede digitais permitiu não apenas a expansão da linguagem para além do campo lingüístico, como também a percepção de relações de linguagem em sistemas nunca antes considerados. (Machado, 2003, p.64). Como forma de expressão do conceito de socialidade, podemos destacar o aparecimento de fenômenos estilísticos ordinários que simulam diversas linguagens vividas em ambientes de imersão, simulação e interação próprio aos sistemas de engendramento cibercultural.

Por isso mesmo admitimos que o estudo sobre a produção da cultura digital ao longo dos últimos anos vem se mostrando como terreno fecundo de análises sobre a produção de experiências corriqueiras do homem contemporâneo com os artefatos midiáticos. Nessa perspectiva podemos destacar a simulação das práticas sociovirtuais, quer seja pela presença encarnada dos hologramas, quer seja pelos avanços tecnológicos do setor informático, ligados à inteligência artificial ou mesmo à recorrência cada vez mais constante ao uso da realidade aumenta nas esferas científicas, sociais e de entretenimento.

Neste cenário, novos contextos de comunicação são criados à medida que adentramos no universo das convergências midiáticas. É interessante notar que emergem contextos inéditos de produções midiáticas alternativas, descentralizadas pelo mundo, através das quais a comunicação midiática encontra seus sentidos nas múltiplas formas interativas. Assim, explosão de formas estéticas aprimoradas pelas teias midiáticas contemporâneas; mudanças no campo das artes visuais, da música, da fotografia, do cinema, do vestuário, da religião, e da ciência; mudanças nas experiências de partilha em ambientes de imersão com artefatos midiáticos; mudanças nas engenharias midiáticas; transformações nas redes de sistemas informáticos, dentre outros fenômenos, delineiam a cultura da convergência. Convergência, aqui, é uma palavra que engloba "transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais, sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando" (Jenkins, 2009: p. 29).

Tais transformações tecnológicas favoreceram a expansão dos meios de comunicação. Podemos destacar o fenômeno da portabilidade, a comunicação instantânea, a

telepresença e a emergência de novas arquiteturas voltadas à interação social (redes de relacionamento, comunidades virtuais etc) como elementos cada vez mais presentes na vida societal. Assim sendo, podemos observar arranjos sociais que se afloram em múltiplas redes de pertenças, proferindo a assunção de corpos cibernéticos, cuja linguagem de expressão atravessa os dispositivos midiáticos em seus atos ostensivos. Para melhor compreensão das práticas de socialização dos atores sociais no tempo contemporâneo, faz-se necessário destacar as influências do ciberespaço no qual as interconexões entre diferentes contingentes humanos são feitas.

Nesse ínterim, o hibridismo encontrado nas experiências de interação social contemporânea é algo notável. Os variados elementos midiáticos adentram os sentidos dos atores socais, consolidando diversos laços de interconexão, quer seja assistindo TV, escutando rádio, surfando pela internet através de um dispositivo móvel ou fixo, causando impressões, sentimentos, afetando de alguma forma suas estratégias, enquanto expressão de radicalidade ôntica. Lê-se:

> Na hora em que a tevê e a mídia tornam-se cada vez menos capazes dos acontecimentos insuportáveis do mundo, elas descobrem a vida cotidiana, a banalidade existencial como o acontecimento mais assassino, como a atualidade mais violenta, como o lugar do crime perfeito. E ela o é, com efeito. E as pessoas ficam fascinadas e aterrorizadas pela indiferença do Nada-a-dizer, Nada-a-fazer pela indiferença da sua própria existência. (Baudrillard, 1991, p. 22)

Existe toda uma dimensão socioformativa nas quais as produções culturais aparecem associadas a processos de mudança e às transformações sociais de primeira ordem: aquelas relacionadas às ações, gestos, condutas e práticas discursivas cotidianas. Em realidade, o homem contemporâneo afeta e é afetado pela existência de uma rede de relações sociotécnicas com humanos e não humanos, quer seja no âmbito do desenvolvimento científico, social, educacional ou ainda estético.

Nesse contexto, poder-se-ia afirmar que existem territórios de interação social que se sedimentam através de dispositivos sofisticados de relações sociais. Em tais territórios encontramos o germinar e o desenvolvimento de redes sociotécnicas cada vez mais complexas. Realizar uma analise de tais dispositivos técnicos no domínio das redes de relações sociotécnicas incide em procurar pontos de interseção entre coisas distintas: humanos e não-humanos. Entretanto, como território produzido através de práticas

discursivas fecundas, é preciso questionar: o que distancia a natureza dos objetos técnicos do homem propriamente dito?

Os objetos técnicos são elementos que constituem redes (ligações, pontes, teias) entre os atores sociais e, nesse ínterim, interferem e se intercalam na elaboração de processos de fabricação da natureza e da sociedade, do próprio objeto e do sujeito. Nessa perspectiva, a natureza humana se expressa na natureza dos objetos técnicos na medida em que ao criá-los, transforma-se a si mesmo. Nessa relação a história do homem é também a história de sua produção. Porém, essa complexidade é mais bem delineada quando passamos a discutir a relação entre ciência, sociedade, tecnologia.

Essa relação deve estar situada no âmbito das transformações culturais advindas da influência produzida pelas tecnologias da informação e da comunicação nos diversos campos da cultura, através da produção, uso e exploração em escala cada vez mais crescente de instrumentos midiáticos, demarcados pela intensa volatilidade, virtualidade, interatividade de dispositivos quantitativa e qualitativamente variados.

De pronto, o conjunto de experiências sociais de formação se vê amplamente afetado pelas sofisticadas teias de interferências mútuas proveniente das recentes produções de pesquisa. A ciência vai, assim, sendo produzida num estreito delineamento com a cultura, forjando terminologias específicas como o conceito de *tecnocultura* na tentativa de se aproximar da realidade fenomênica de modo mais concreto possível. Dessa forma, observamos o desenvolvimento de políticas que desencadearam uma revolução das interfaces, visando reproduzir redes e módulos parecidos com o sistema cognitivo humano. Podemos falar sobre a exaltação da imagem como território de poder, onde pequenas janelas digitais se multiplicam em feixes de símbolos, linguagem, complexos simulacros provisórios. Nesse cenário assistimos ao que Baudrillard (1991) define como a transparência do mal, a exaltação do corpo, do voyeurismo, da manipulação dos símbolos e representação encarnada da simulação, a perda de todas as vergonhas.

Considerações Finais

Por conseguinte, é notório, o deslumbramento entre o real e as formas fenomênicas pelas quais o hiper-real circula nas práticas e experiências do atores sociais. O poder da interatividade, interconexão dos elementos midiáticos reclamam uma atenção definida por nós em outros trabalhos como *Capturas de Subjetividade* através de micropolíticas de sentidos, onde a afecção “captura” se confunde com a explosão de sentidos (imagens,

sons, linguagem e informações). São estes sentidos, elementos políticos engendrados numa teia hedonista que reencontra a mídia e seus processos de comunicação. Ademais, cabe-nos mais uma breve reflexão: somos atores sociais formados nessa dobra midiática, entes humanos decisivamente marcados, atravessados, alterados, crivados por polissemias comunicacionais que explodem das telas. É esse o principal tensor que encontramos no conceito de socialidade. Queremos destacar, por fim, que acreditamos que a midiatização do real, fenômeno explorado por Baudrillard (1991) operas mudanças profundas nos modelos de comunicação baseados nas pressões que exercem os simulacros e a ressurreição artificial dos sistemas de signos, em crescente processo de miniaturização, a efervescência dos simulacros de simulação, baseados nos jogos cibernéticos da comunicação que ostenta controle total de todos os processos de produção cultural.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia:** de Gutemberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

_____. **Simulacros e Simulação.** Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

_____. **Identidade. Rio de Janeiro**: Jorge Zahar, 2005.

CASTELLS, M. A Era da Informação: **Economia, Sociedade e Cultura**, Vol. I, A Sociedade em Rede. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

COSTA, Rogério da. **A cultura digital**. 2º ed. São Paulo: Publifolha, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Suzana Alexandria. 2º Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÈVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. 2º Ed. Porto Alegre, Sulina, 2004.

THOMPSON, John . **Ideologia e cultura moderna:** teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995

MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica**: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003

MAFFESOLI, Michel. **O conhecimento comum**: introdução à sociologia compreensiva. Porto Alegre: Sulina, 2007.

_____.**O Tempo das Tribos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

_____. **A Contemplação do Mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

_____. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

_____. **Sobre o nomadismo**: vagabundagens pós-modernas. Rio de Janeiro: Record, 1997.

_____. **A Transfiguração do Político**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

SANTAELLA, Lúcia. **Estética:** de Platão a Pierce. 2º Ed. São Paulo: Experimento, 1994.