

# Eu compartilho, tu compartilhas, nós compartilhamos: a Hiper-realidade, o Grande Outro e as relações sociais no Facebook

Éverton Garcia da Costa<sup>1</sup>

Gabriel Bandeira Coelho<sup>2</sup>

## Resumo

O presente trabalho tem por objetivo elaborar uma reflexão teórica em torno da página de relacionamentos Facebook. De forma mais precisa, buscamos analisar as relações sociais no interior da rede social criada por Mark Zuckerberg. Para tanto, utilizamos o conceito de *hiper-realidade*, proposto por Jean Baudrillard, e a noção de *Grande Outro*, oriunda da teoria psicanalítica lacaniana. A tese que defendemos é a de que as interações sociais, uma vez estruturadas pela lógica do “Curtir” e “Compartilhar”, característica do Facebook, acabam criando um espaço hiper-real, conforme o sentido que Baudrillard emprega ao termo. Além disso, buscamos demonstrar também que as relações sociais, no interior do Facebook, estão determinadas por aquilo que Lacan chamou de o “Grande Outro”.

**Palavras-chave:** Relações sociais no Facebook. Ciberespaço. Hiper-realidade. Grande Outro.

## Abstract

The present article have for objective make a theoretical reflection around of the page relationship Facebook. More form precise, we seek analyze the social relations in the social network created by Mark Zuckerberg. For this, we used the concept of the *hyper-reality*, formulated by Jean Braudrillard, and the notion of *big Other*, derived of the psychoanalytic theory Lacanian. The argument that we advocated is that the social interactions is structured for the logic of the “like” and “share”, characteristic of the Facebook, it create a space hyper-real, according sense that Baudrillard employ to term. Besides we seek showed that the social relations too, in the Facebook, are structured for that Lacan called of the *big Other*.

**Keywords:** Social relations in the Facebook. Cyberspace. Hyper-reality.

## Introdução

---

<sup>1</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal de Pelotas.

Desde o seu surgimento, em meados do século passado, no interior das bases militares e do Departamento de Defesa dos Estados, a internet tem alterado substancialmente as estruturas políticas, sociais, culturais e econômicas das sociedades contemporâneas. A internet não só transformou a forma como as pessoas se inter-relacionam, mas também o modo como veem o mundo. Diariamente, através da *web*, milhões de pessoas se comunicam virtualmente, por meio de um número cada vez maior e diversificado de ferramentas, tais como *desktops*, *notebooks*, *smartphones*, *tablets* etc. A internet, podemos dizer, transformou-se num mundo dentro de outro mundo. Em outras palavras, a internet é um mundo virtual dentro do mundo real (isto é, o concreto, materializado).

Através da internet podemos trabalhar; manter uma empresa online; ministrar aulas; trocar, comprar e vender produtos; operar transações bancárias; publicar de forma independente músicas, filmes, livros, vídeos, etc. Enfim, a rede mundial de computadores possibilita-nos realizarmos todas essas atividades – dentre infinitas outras – em frente ao computador, no conforto de nosso lar. Neste sentido, a internet possibilita que os internautas vivenciem uma vida paralela, ou seja, ao mesmo tempo em que vivem uma realidade concreta, também estão imersos numa realidade virtual – comunidades virtuais e jogos online como *Second Life* são um grande exemplo disso.<sup>3</sup>

Dentre as inúmeras inovações que têm surgido na internet ao longo dos últimos anos, destacamos a proliferação das redes sociais como o *Twitter*, o *Orkut*, o *Likedin*, o *MySpace*, o *Google Plus*, o *Tinder*, o *Wathssap* e, a maior de todas elas, no que diz respeito ao número de usuários, o *Facebook*. De um modo geral, o sucesso das redes sociais da internet, dentre outros motivos, deve-se ao fato de que elas conseguem manter conectadas simultaneamente milhões de pessoas de todo o mundo. Além disso, outro fator fundamental para tal sucesso é o modo como a informação transita por essas redes. Até certo ponto, podemos dizer que hoje em dia, muitas das informações que transitam pelo ambiente das redes sociais pautam a sociedade. Um grande exemplo do poder que as redes

---

<sup>3</sup> O jogo *Second Life* (cujo nome traduzido para o português significa literalmente “segunda vida”) simula a realidade social concreta, através de um ambiente virtual em terceira dimensão (3D). No *game*, o usuário cria uma personagem e projeta no ciberespaço a imagem que faz do seu “eu”; a partir desse momento, o jogador pode montar uma casa, comprando todos os itens necessários, começar a trabalhar, interagir com os demais jogadores etc.

sociais são as constantes manifestações populares que têm emergido em diversas partes do planeta no começo do século XXI<sup>4</sup>. Essas revoltas populares partilham entre si o fato de terem sido organizadas por redes sociais como o Facebook.<sup>5</sup>

Nosso objetivo no presente artigo, no entanto, não é analisar o poder de mobilização social da internet ou das redes sociais. Antes disso, nosso intuito é o de desenvolver uma reflexão teórica em torno de uma das maiores redes sociais da atualidade, o Facebook. De modo mais preciso, pretendemos analisar a maneira como se estruturam as interações sociais no interior dessa rede social. Para tanto, tomaremos como referencial teórico dois conceitos, construídos em diferentes áreas do conhecimento: o primeiro deles, oriundo da filosofia, é a ideia de hiper-realidade, proposta pelo filósofo francês Jean Baudrillard; o segundo é a noção de Grande Outro, um dos conceitos fundamentais da teoria psicanalítica lacaniana.

## **O século XX e o desenvolvimento da Sociedade da Informação**

Nesse tópico optamos, de forma sintética, por mostrar o desenvolvimento histórico da sociedade da informação. Em verdade, o século XX foi marcado pelo intenso avanço da tecnologia, principalmente no que tange à realidade virtual. Alguns episódios elucidam esse cenário, como por exemplo, o surgimento da cibernética (ciência do controle)<sup>6</sup>, acompanhada da construção dos primeiros e grandes computadores na década de 1940. Nesse período, somente as grandes empresas ou governos tinham acesso a essa nova forma de processar informações. Com o passar do tempo e em decorrência do intenso processo de globalização, a realidade virtual começou a tomar corpo, preenchendo espaços e realizando tarefas até então desconhecidas e nunca imaginadas pelo homem.

---

<sup>4</sup> Sublinhamos a *Primavera Árabe*, no Oriente Médio e na África; *Los Indignados*, na Espanha; os protestos estudantis, no Chile; e as manifestações de junho de 2013, no Brasil.

<sup>5</sup> Cabe destacar que durante a Primavera Árabe, o governo do Egito chegou a interromper o acesso à internet, com o objetivo de minimizar as violentas revoltas populares que estavam sendo organizadas pelo Facebook e pelo Twitter.

<sup>6</sup> Para maiores informações a respeito da internet, recomendamos as importantes contribuições de Rodrigues (2006) ou o relatório da UNESCO (2005) *Hacia las sociedades del conocimiento*, disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> - Acesso em 18/08/2013.

Nesta contemporaneidade estamos vivendo – sobretudo a partir da emergência de uma sociedade pós-industrial, nas décadas de 1960 e 1970, conforme aponta Daniel Bell (1977) em sua obra “O advento da Sociedade Pós-Industrial” – uma intensa e complexa dinâmica dos fenômenos sociais. Manuel Castells (1999), em “A Sociedade em redes”, argumenta que estamos diante de um novo paradigma <sup>7</sup> tecnológico. Esse paradigma, frente ao amplo desenvolvimento da inovação tecnológica<sup>8</sup>, com as chamadas “tecnologias da informação” (TI), passa a organizar-se em torno do processamento, da comunicação e da informação, fazendo surgir, então, um novo modelo de sociedade: a chamada Sociedade do Conhecimento<sup>9</sup>.

Teorizando acerca da história da evolução tecnológica, principalmente a da era da informação, a qual é central nesse trabalho, identificamos um processo acelerado no desenvolvimento de novas tecnologias no século XX. Conforme Siqueira (2008), a válvula foi a precursora para o surgimento da eletrônica. Passados 50 anos, foi criado o transistor, responsável pelo início da microeletrônica. Ademais, conforme o autor afirma, em 1906 surgia a primeira válvula eletrônica, contendo três pólos, tendo como criador, Lee DeForest.

Aproximando-nos mais do mundo atual, no ano de 1947, surgem os primeiros transistores, que segundo Siqueira (2008, p. 20) eram formados por silício e mediam cerca de 200 vezes menos que as válvulas anteriores. Esses micros transistores foram elaborados nos Laboratórios Bell, por William

---

<sup>7</sup> Nos termos de Thomas Kuhn (1996).

<sup>8</sup> “Tecnologia pode ser definida como um conjunto de conhecimento e informações organizados, provenientes de fontes diversas como descobertas científicas e invenções, obtidos através de diferentes métodos e utilizados na produção de bens e serviços” (CORRÊA, 1997, p. 250). O debate em torno do conceito de inovação ressurgiu na década de 1970, devido às intensas mudanças que têm ocorrido com o advento da sociedade pós-industrial. Assim, inovação pode ser entendida como “um processo que envolve uso, aplicação e transformação do conhecimento técnico e científico em problemas relacionados com a produção e com a comercialização, tendo o lucro como perspectiva” (TEP, 1992, p. 26 *apud* CASTILHOS, 1997, p. 132). Também pode fazer referência “à primeira introdução comercial de um novo produto ou processo” (CASTILHOS, 1997, p. 132). Deste modo, inovação pode ser dividida da seguinte forma, em decorrência de seus impactos, a saber: inovações marginais; inovações radicais e Revolução tecnológica (CASTILHOS, 1997).

<sup>9</sup> O conceito de “Sociologia do Conhecimento” “é utilizado para representar a transição de uma sociedade baseada na economia de produtos para uma economia alicerçada em serviços e que prioriza uma mão-de-obra tecnicamente qualificada. Nesse sentido, o conhecimento teórico passa a ser a principal fonte de inovação dos programas políticos e sociais. [A concepção de progresso] tecnológico orienta essa nova Sociedade do Conhecimento, tendo como característica central a criação de uma tecnologia intelectual baseada em processos de decisão” (KRUGER, 2006).

Schockley, John Bardeen e Walter Brattain. É nesse momento que observamos a gênese da microeletrônica, que segundo o autor, desde os últimos 50 anos, vem construindo componentes eletrônicos cada vez menores.

Por volta de 1959, nasce o circuito integrado, o qual une transistores, diodos, resistores, capacitores e demais componentes cada vez menores. Para Siqueira (2008), esse foi um grande avanço da microeletrônica e da miniaturização. Ademais, esse é o ponto marcante para o surgimento da tecnologia digital, do software. Menos de 15 anos depois, em 1971, eis que nasce o primeiro chip. Criado por Robert Noyce<sup>10</sup>, os microprocessadores eram elaborados em uma única pastilha, com transistores, resistores, capacitores, diodos, memórias e todas outras matérias que formam a unidade de processamento central (CPU) (SIQUEIRA, 2008). Assim, a partir desse marco, surgem os primeiros microcomputadores. Siqueira afirma que os chips produzidos pela Intel, já em 2013, chegarão a conter bilhões de componentes.

Podemos afirmar que a criação do computador – e da internet, posteriormente – causou um impacto tão profundo na sociedade, quanto o fez o surgimento do motor a vapor ou do automóvel, por exemplo. Neste sentido, a internet está cada vez mais veloz, as notícias chegam aos lugares com maior velocidade e os telefones celulares facilitam a comunicação entre as pessoas. Exemplo deste intenso avanço da sociedade da informação é o fato de que se foram necessários quarenta anos para que o rádio chegasse nos Estados Unidos, a 50 milhões de usuários, quinze anos bastou para que o mesmo número de usuários, do mesmo país, estivesse usando o computador após a sua invenção. Ademais, quatro anos de vida da internet foi o suficiente para atingir 50 milhões de americanos (GIDDENS, 2007). Castells (1999, p. 22) argumenta também que “as redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida, e ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela”.

Colaborando com as questões acima mencionadas, Siqueira (2008) argumenta que a história do ser humano está intimamente vinculada ao desenvolvimento de novas tecnologias. A respeito disso, afirma o autor: (2008, p. 17):

---

<sup>10</sup> Um dos fundadores da Intel Corp.

A antropologia nos demonstra que o desenvolvimento do ser humano está diretamente ligado à tecnologia, entendida como novas ferramentas e inventos [...]. É com esses instrumentos e recursos que o hominídeo passa a agir de forma transformadora e criativa sobre o mundo. [...] É agindo com essas novas ferramentas que ele aprende a caçar, pescar, plantar (SIQUEIRA, 2008, p. 17).

Percebemos, diante disso, que o desenvolvimento tecnológico acompanha o processo de constituição das sociedades humanas, desde o período pré-histórico, até os dias contemporâneos. É preciso ressaltar, no seio desse fio histórico e condutor, a relevância da primeira Revolução Industrial, com a criação da máquina a vapor e da segunda Revolução Industrial, com o uso dos motores movidos a petróleo e eletricidade. Para Siqueira (2008), a base para a terceira Revolução Industrial foi, sem dúvida, a era da informática e da comunicação que, a partir de então, desenvolveu a sociedade da informação, a sociedade em rede, ou sociedade globalizada. Com base nisto, Castells (2005, p. 18) afirma que a característica central dessa nova sociedade emergente – Sociedade do Conhecimento, da Informação e da Comunicação – reside no fato de que nela a comunicação transcende fronteiras e, desse modo, “chega a países de todo o planeta e difunde-se através do poder integrado nas redes globais de capital, bens, serviços, comunicação, informação, ciência e tecnologia.”

Frente ao exposto, percebemos a agilidade do avanço tecnológico no seio da sociedade da informação. Em um período de 50 anos, já é possível notar as grandes diferenças se compararmos a tecnologia da década de 50 e 60, com as da atual realidade. Não obstante, Siqueira (2008, p. 21, 22) faz a seguinte reflexão:

Foi o chip que permitiu o desenvolvimento dessas tecnologias e de produtos e de serviços tão presentes em nosso cotidiano. Ao reduzir radicalmente o preço de todos os equipamentos eletrônicos, as tecnologias da informação e da comunicação tornaram viáveis a milhões de pessoas o acesso a televisores [...] computadores, celulares, internet e outros serviços.

Com isso, ao passar de um curto período de tempo, os chips vão diminuindo aceleradamente, dando vida à obsolescência programada<sup>11</sup>, ao mesmo tempo em que se tornam mais em conta para o consumidor, pois com o avanço tecnológico, seguido da expansão do processo de globalização, cada vez mais as pessoas têm acesso a essas grandes tecnologias no interior da sociedade da informação.

Logo, a partir do exposto, a internet surge como uma revolução tecnológica capaz de relacionar bilhões de pessoas ao mesmo tempo. Tal questão parece mais clara quando Siqueira (2008, p. 26) afirma que:

A internet tem sido, e ainda será, por muitos anos uma alavanca de transformação da economia e da vida humana, em especial a internet de banda larga, a que podemos chamar, de forma sintética, de B-web. Essa rede mundial tende a derrubar praticamente todas as fronteiras e inundará o mundo de informação, conhecimento, ideias, notícias, modismos, críticas, contestações, campanhas ou apelos de qualquer natureza.

Tal argumentação de Siqueira evidencia o domínio da internet na atual sociedade da informação, bem como sua rápida expansão, rompendo com isso, as fronteiras da comunicação humana. Assim, no que concerne às alterações impulsionadas pela sociedade do conhecimento, da informação e da comunicação, podemos dizer que elas modificaram as fronteiras territoriais, gerando aquilo que muitos autores chamam de mundo globalizado ou globalização. Neste sentido, a tecnologia da informação, através de sua característica global, permeou inúmeras das dimensões do social, sobretudo a economia e o mais íntimo recanto do nosso isolamento.

### **Do concreto ao virtual: a estruturação do ciberespaço**

Uma das grandes inovações proporcionadas pela internet, pelos computadores e pela realidade virtual foi a criação de um espaço de interação social, no qual bilhões de pessoas interagem diariamente: o *ciberespaço*. Segundo Kellner (2001) ciberespaço tem origem na palavra grega *Cyber*, a qual significa *controle*; “Com ela foi formada a palavra cibernética, indicativa de um

---

<sup>11</sup> Prática das indústrias para diminuir o tempo de uso de um determinado produto.

sistema de controle altamente tecnológico que combina computadores, novas tecnologias e realidades artificiais com estratégias de manutenção e controle de sistemas” (KELLNER, 2001, p. 303). A palavra “ciberespaço”, portanto, remete a um espaço caracteristicamente virtual, constituído por uma pluralidade incomensurável de linguagens – além da escrita tradicional, envolve também imagens, fotos, sons, músicas, vídeos e linguagens complexas de programação (*Html, Php, Java, JavaScript, C-Script* etc.). Constituído por um conjunto praticamente infinito de hipertextos<sup>12</sup> interligados, o ciberespaço apresenta como uma de suas principais características a fragmentação. Isso implica dizer que o ciberespaço não é um ambiente pleno e acabado, com limites definidos; ele está sempre envolvido num constante e ininterrupto processo de (re)construção de seus elementos – a emergência da *Web 2.0* pode ser vista como um exemplo desse processo de transformação contínua do ciberespaço.<sup>13</sup>

Outra característica fundamental do ciberespaço consiste no fato de que sua relação com os internautas se dá de modo reflexivo: ao mesmo tempo em que os usuários navegam pelo ciberespaço, acabam por transformá-lo, por reconstruí-lo; o ciberespaço, na mesma medida, influencia diretamente o desenvolvimento das identidades desses internautas. Santaella (2004), por exemplo, ao se referir à linguagem utilizada na internet, afirma que o ciberespaço tem constituído um novo tipo de leitor: o imersivo. O leitor “tradicional” tinha por objeto de leitura o livro, isto é, o objeto de papel, e era um leitor até certo ponto muito mais contemplativo e passivo; o leitor imersivo, por sua vez, é caracterizado pela liberdade: “não se trata mais de um leitor que tropeça ou que esbarra em signos físicos ou materiais, mas de um leitor que navega em uma tela, programando suas leituras em um universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis” (SANTAELLA, 2004, p. 33).

---

<sup>12</sup> Utilizamos aqui a concepção de Gerard Genette (2010, p. 24), segundo o qual um “hipertexto” é todo texto B originado de um texto A (hipotexto).

<sup>13</sup> Tim O’Reilly (2005) afirma que o termo *Web 2.0* nasceu em 2004, em uma conferência ocorrida entre a O’Reilly Media e a MediaLive International. A expressão se refere à evolução – e por evolução entenda-se processo de diferenciação funcional – da internet, ou, melhor dizendo, à segunda geração da rede mundial de computadores. De forma muito ampla, a *Web 1.0*, estágio inicial no desenvolvimento da internet, caracteriza-se como um ambiente virtual mais estático, ou seja, nela os internautas estavam muito mais na posição passiva de consumidores de informação (download). Em contra partida, a *Web 2.0* disponibiliza aos usuários uma experiência ativa, através de um número incomensurável de ferramentas por meio das quais eles podem não só consumir informações, mas, sobretudo, enviá-las aos servidores (upload).

Mas o ciberespaço não criou apenas um novo tipo de leitor, ele também alterou substancialmente a forma como os indivíduos se comunicam e se relacionam. Conforme apontam Costa e Conti (2012), os gêneros textuais emergentes no ciberespaço – tais como email, vídeo conferência, *blogs*, mensageiros eletrônicos, *chats*, salas de bate papo, redes sociais etc. – têm possibilitado que um número muito grande de usuários se comunique simultaneamente e no mesmo ambiente virtual. O ciberespaço possibilita que pessoas de cidades, estados ou até mesmo de países diferentes e que nunca se viram frente a frente possam criar laços de amizade ou de interação social.

No interior do ciberespaço, a informação e a comunicação tornaram-se instantâneas e passaram a ignorar as distâncias espaciais entre os atores sociais. Em outras palavras, há uma reconfiguração radical na percepção espaço-temporal. Mas, cabe destacar ainda, que o ciberespaço não altera apenas a concepção de tempo e espaço; ele modifica também a forma como as pessoas armazenam e compartilham informações. Hoje em dia, um pequeno *pen drive* com 8 *gigabytes* de espaço é capaz de armazenar centenas de músicas, fotos, imagens, vídeos, *e-books*, filmes etc. Além disso, existem hoje serviços que funcionam como verdadeiros “*hard disk online*” tais como o *Google Drive*, o *SkyDrive*, e o *Dropbox*. Tais serviços – que são conhecidos como *cloud computing*, isto é, computação em nuvem – permitem o armazenamento online de arquivos, os quais podem ser acessados por pessoas de qualquer local do mundo, a qualquer hora do dia. Cabe destacar que empresas como o *Google* oferecem serviços como o *Google Docs*, um ambiente virtual no qual podem ser armazenados arquivos de texto, planilhas eletrônicas e *slides* para apresentação; o diferencial do *Google Docs*, é que além do armazenamento, tais arquivos podem ser editados com visualização em tempo real por um número máximo de até dez pessoas.

Enfim, a nosso ver fica claro que a realidade virtual do ciberespaço está intimamente relacionada à realidade concreta; ou seja, o modo como as pessoas veem o mundo materializado atualmente e nele se inter-relacionam, tem influências diretas do ambiente ciberespacial. Não queremos aqui cair num puro determinismo, defendendo a tese de que a realidade concreta está totalmente determinada pela realidade virtual. No entanto, também não concordamos com argumentos, como o defendido por Castells. Para esse autor “a tecnologia não

determina a sociedade. A sociedade é que dá forma a tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias (CASTELLS, 2005, p. 17).” A nosso ver, o que há, no entanto, é uma forte relação de retroalimentação entre mundo real e mundo virtual. O primeiro determina o segundo, e este, por sua vez, determina o primeiro.

Com base nisto, percebemos, então, que a sociedade da informação é uma realidade presente e necessária para os rumos do mundo contemporâneo. Não imaginamos a sociedade sem suas conexões via wi-fi, cabos de fibra óptica, e demais tecnologias. O que deve ser problematizado é o impacto desse “boom” tecnológico na vida das pessoas. Como elas estão lidando com isso, quais os pontos positivos e negativos e até onde essas questões auxiliam ou interferem no universo coletivo e individual.

### **O deserto do real: da realidade à hiper-realidade**

A *hiper-realidade* é um dos conceitos que emergem paralelamente a algumas das teorias sobre pós-modernidade. O filósofo francês Jean Baudrillard é um dos principais pensadores ao empregar esse conceito, ao referir-se às sociedades contemporâneas. Em *Simulacros e Simulação*, Baudrillard (1991) apresenta sua concepção de hiper-realidade, ancorando-se em um conto de Jorge Luís Borges. Na estória narrada por Borges (2000), a cartografia de um império havia alcançado tamanha perfeição, de modo que os mapas das províncias eram do tamanho de uma cidade; e os do império do tamanho de uma província. Todavia, não satisfeitos, os cartógrafos buscaram um nível ainda maior de perfeição e criaram um mapa do império, o qual era do tamanho do próprio império. No entanto, as dimensões extravagantes do referido mapa tornaram-no inútil, de modo que suas ruínas foram abandonadas num deserto. Nesse sentido, Baudrillard faz um contraponto entre a estória de Borges e as sociedades contemporâneas. Segundo Baudrillard, no conto borgeano a simulação (o mapa), por mais inútil que fosse, é criada tendo como referência a realidade (o império); já na sociedade atual, a simulação perdeu sua âncora, ou seja, ela não possui mais a realidade concreta como referência. “A simulação já não é simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a

geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

A hiper-realidade, tal como concebida por Baudrillard, é um estado que não é racional e não está ligado a nenhum imaginário em particular; é o momento em que o real passa a ser constituído a partir de fragmentos de memórias, não apresentando nenhum núcleo, nenhuma substância, nenhuma forma definida. “Na verdade, já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real, é produto de síntese irradiando modelos combinatórios sem atmosfera” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). O hiper-real é um deserto, mas, diferentemente do deserto da fábula borgeana, na qual o deserto era a abstração de um mapa, que tinha por referência um império materializado, no deserto da hiper-realidade não encontramos esse império como ponto de referência – e tampouco encontramos a simulação do mapa: devido à falta de uma substância, de um centro de referência, deparamo-nos no máximo com fragmentos de algo que poderia ter sido um mapa.

Ao comentar a noção de hiper-realidade desenvolvida por Baudrillard, Krishan Kumar (2006) afirma que este conceito não implica apenas na liquefação da realidade objetiva, ou seja, do mundo materializado; significa também a dissolução do próprio homem, como um ser autônomo, autoconsciente e racional, tal como fora concebido durante a modernidade. O estado de hiper-realidade causa um deslocamento na posição e na estrutura interna do sujeito da modernidade. Ao descentralizar a realidade, o hiper-real descentraliza também próprio homem, de modo que este não possui mais um fundamento, uma essência.

Na perspectiva de Baudrillard, os meios de comunicação desempenham papel fundamental no processo de hiper-realização da realidade; em outras palavras, são esses meios que passam a estruturar a realidade. Segundo o autor, vivenciamos uma época na qual há cada vez mais informação. Uma época em que a informação é dada como criadora de comunicação e de um excesso de sentido que aumentam a riqueza do social. Baudrillard é pessimista quanto a isso; para o filósofo francês, o que ocorre na verdade é o contrário: a informação não produz sentido, ela o devora. Por trás da promessa de enriquecer as relações sociais e de produzir novos conteúdos semânticos, os meios de comunicação criam um mundo ilusório; eles não enriquecem o social, mas antes,

o dissolvem. Não é mais o social que pauta os meios de comunicação, mas o contrário: estes é que determinam o social. Ocorre algo semelhante ao que Slavoj Žižek (2003) chama de “desrealização”, ou seja, os meios de comunicação mascaram o real, criam um mundo fictício, que não possui uma substância material e tratam-no como se ele de fato fosse a realidade concreta. O *Show de Truman* pode ser tomado como uma alegoria que exemplifica esse estado de hiper-realidade: o que para Truman é o mundo real, na verdade não passa de uma simulação encenada e controlada por um canal de televisão. Vivenciamos algo parecido: nossa realidade diária é até certo ponto estruturada pelos meios de comunicação em massa; tomamos como verdade apenas os acontecimentos que esses meios veiculam. Acontecimentos que não são veiculados nos meios de comunicação são tomados como não-verdade, como não-fato.

### **Hiper-realidade e Facebook**

A nosso ver, os aspectos que caracterizam a hiper-realidade descrita por Baudrillard podem ser identificados no ciberespaço. De modo mais preciso, a tese a qual defendemos é a de que o Facebook apresenta-se como um ambiente virtual que reproduz uma simulação da realidade social. Em outras palavras, *o Facebook é um espaço de hiper-realidade*.

O Facebook é uma rede social criada em 2004 por Mark Zuckerberg, que na época era aluno da Universidade de Harvard. Como ocorre em outras redes sociais, para acessar o Facebook os internautas devem criar uma conta de usuário informando alguns dados básicos, como nome, endereço, data de nascimento, email etc. Uma vez criada a conta, os usuários podem personalizar seus perfis adicionando fotos, vídeos, informando seus principais interesses por livros, filmes, músicas etc. A rede social possibilita também que seus usuários adicionem amigos, curtam páginas sobre os mais variados temas, criem álbuns com suas fotografias; as opções “Curtir” e “Compartilhar” permitem ainda que os internautas curtam e/ou compartilhem as atualizações feitas por seus amigos ou pelas páginas das quais são seguidores.

Estima-se que atualmente o Facebook tenha 1,23 bilhão de usuários ativos; desse número, 76,8% vivem nos Estados Unidos; o Brasil é o terceiro

país com mais usuários ativos na rede social (61,2 milhões); se, fosse um país, a rede social criada por Zuckeberg seria o segundo maior do mundo, atrás apenas da China<sup>14</sup>. A opção “Curtir” é utilizada cerca de 2,7 bilhões vezes ao dia; o site está disponível em setenta idiomas; a cada dois estadunidenses, um possui cadastro no Facebook.<sup>15</sup> Números como esses fazem do Facebook a rede social mais acessada e com o maior número de usuários no planeta. Zuckenberg e sua equipe criaram um ambiente virtual que funciona como uma internet no interior da internet, ou seja, é possível realizar uma série de atividades virtuais – enviar mensagens, criar grupos de conversação, fazer chamadas de vídeo conferência, jogar uma multiplicidade de *games*, assistir vídeos, ouvir música etc. – sem ter de desconectar do Facebook ou acessar outra página. O objetivo de Zuckenberg era criar um ambiente que mantivesse o usuário conectado pelo maior período de tempo possível.

Nosso objetivo aqui não é elaborar um levantamento histórico e estatístico aprofundado sobre o Facebook, longe disso. Nosso intuito, antes de tudo, consiste em defender a tese de que a rede social criada por Zuckenberg tornou-se uma simulação da realidade concreta. Em outras palavras, o Facebook tem substituído a realidade concreta (extra-virtual) por uma realidade permeada de fantasias (hiper-real). Nesse movimento, ocorre um processo de virtualização das relações sociais: elas se tornam sem conteúdo, líquidas, fragmentadas e efêmeras ao serem estruturadas pela lógica do “Curtir” e “Compartilhar”. Colocando a questão de outra forma: o Facebook tornou-se um espaço de hiper-realidade.

Kumar (2006) salienta que a *hiper-realidade* é um dos principais fenômenos da chamada pós-modernidade (ou da radicalização da modernidade, conforme se queira), isto é, momento no qual a realidade passa a ser organizada pelos meios de comunicação. É o instante em que o natural se confunde com artificial, o falso com o verdadeiro, o sagrado com o profano. Segundo Kumar, o indivíduo está pulverizado em mensagens que se encontram espalhadas em

---

<sup>14</sup> Informação disponível em: <http://tecnologia.uol.com.br/noticias/afp/2014/02/03/facebook-em-numeros.htm>. Acesso em: 26 maio 2014.

<sup>15</sup> Informação disponível em: <http://tecnologia.uol.com.br/album/2012/08/03/maior-rede-social-do-mundo-facebook-tem-numeros-estratosfericos-conheca.htm#fotoNav=3>. Acesso em: 02 ago. 2013.

diversos bancos de dados, cuja materialização ocorre através da transmissão eletrônica de símbolos.

Essa tese pode ser aplicada à análise do Facebook, espaço virtual em que nossas relações sociais têm se tornado “materiais” através dos bits. No Facebook postamos e compartilhamos fotos e imagens; comentamos e curtimos aquelas postagens das quais gostamos; debatemos veementemente assuntos relacionados à sociedade, à política, à religião, ao esporte. Enfim, transportamos de uma dimensão do real concreta e factual para outra, virtual, mas que é, ao mesmo tempo, tão real, que em alguns casos torna-se mais realista que o próprio mundo materializado. Parece que nossas ações tornam-se reais no momento em que são compartilhadas no Facebook e que alguém as curte ou compartilha; parece que as pessoas estão cada vez mais fechadas num mundo, no qual as dimensões de suas atitudes só se tornam reais quando compartilhadas através dos símbolos virtuais.

Hoje em dia, o que percebemos, é que o Facebook está presente na vida cotidiana das pessoas mesmo quando estas não estão conectadas à internet. Quando praticam atividades como jantar com os amigos, assistir a um show ou ir ao cinema, por exemplo, as pessoas não estão preocupadas apenas em aproveitar o momento; há também a preocupação de registrar esses momentos através de fotografias para que eles possam ser compartilhados no Facebook. Cabe ressaltar ainda que com a cada vez maior disseminação dos *smartphones* podemos jantar e conversar com nossos amigos ao mesmo em que postamos fotografias em *real time* desse encontro em nosso mural do Facebook. A questão aqui colocada não é o fato de as pessoas registrarem em imagens aqueles momentos que consideram importantes em suas vidas – até porque a popularização das câmeras fotográficas ocorreu décadas antes do surgimento da internet e do Facebook. A questão é a seguinte: hoje em dia, as pessoas não utilizam as fotografias apenas como uma forma de guardar em imagens os momentos importantes da vida; as pessoas registram fotos dos momentos que vivenciam com o intuito único de compartilhá-los na internet. Ao que nos parece, se não postarmos em nosso mural fotos de um jantar com os amigos, por exemplo, a sensação que fica é a de que o jantar não existiu. Esse é um exemplo de como o Facebook pauta nossas vidas e determina o que é ou não real. Arriscamo-nos a dizer inclusive que, hoje em dia, várias das pessoas que

buscam começar um namoro o fazem muito por influência de poderem atualizar seus status no Facebook para “Em um relacionamento sério”.

O Facebook cria uma hiper-realidade, uma “desrealização” da realidade social. Há um processo de “facebooklização” das relações sociais, as quais começam a ser pautadas pela lógica do curtir e compartilhar. Se não curtimos ou compartilhamos a atualização de algum amigo, isso pode causar um momento de mal-estar na amizade. Da mesma forma, quando postamos alguma atualização e nossos amigos não curtem e não compartilham, nos sentimos incomodados. As relações sociais no interior do Facebook também são estruturadas por uma série de “obrigações”: devemos curtir, compartilhar e comentar as postagens de nossos amigos, parabenizá-los no dia dos seus aniversários, enviar-lhes mensagens de feliz natal, feliz ano novo, feliz páscoa etc. Há ainda aqueles que escrevem um texto desejando feliz natal, por exemplo, e “marcam” todos os seus amigos nesse *status*. Todavia, cabe levantar aqui as seguintes perguntas: será que realmente desejamos um natal feliz para todos aqueles que marcamos numa mensagem de “feliz natal”? Quando clicamos nas opções “Curtir” e “Compartilhar” a respeito da postagem de algum de nossos amigos, será que de fato curtimos e desejamos compartilhar aquele conteúdo? Ou ainda, será que todos integrantes da nossa lista de amigos consideramos realmente como amigos?

### **O Facebook como o grande Outro**

Como já havíamos mencionado, o Facebook é a maior rede social do planeta. Sua praticidade, somada às inúmeras ferramentas que mantém os usuários conectados ao mundo, são os fatores que mais aproximam os mesmos desse universo virtual. Por conseguinte, consideramos isso como uma problemática ocasionada pelos efeitos de uma modernidade em crise ou de uma pós-modernidade ascendente, pois há uma grande necessidade, por parte dos usuários, de compartilharem sua vida com o outro. Estamos vivendo um momento em que só realizamos nosso desejo (uma plenitude precária, conforme os pressupostos lacanianos) de comer, vestir, e gozar, por exemplo, se as demais pessoas a nossa volta ficarem sabendo da realização desses desejos.

Em suma, precisamos que o grande Outro<sup>16</sup> esteja presente naquilo que fazemos rotineiramente. Para ilustrar essa tese, citamos a anedota do camponês, trazida por Zizek (2010), onde fica clara a presença constante do Outro.

Um camponês, após ter sofrido um naufrágio, vê-se abandonado numa ilha, com digamos, a Cindy Crawford. Depois de fazer sexo com ele, ela pergunta como foi: sua resposta é “foi ótimo”, mas ele ainda tem um favor a pedir para completar sua satisfação: poderia ela se vestir como seu melhor amigo, usar calças e pintar um bigode no rosto? (...) Quando ela o faz, ele se aproxima dela, dá-lhe um tapinha nas costas e lhe diz com o olhar malicioso da cumplicidade masculina: “Sabe o que me aconteceu? Acabo de transar com a Cindy Crawford!” (ZIZEK, 2010, p. 18).

Para Zizek, esse terceiro (o grande Outro), o qual se encontra presente na forma de uma testemunha, irá negar a existência de um prazer minimamente privado, inocente e intacto. Relacionando tal fato ao Facebook, este pode representar a figura do terceiro, a figura do amigo que ouve o gozo do desejo alheio. Ainda para Zizek (2010), o grande Outro tem a característica de ser uma substância dos indivíduos que se reconhecem no mesmo. Ele é o fundamento, a base para a existência desses indivíduos. É o que Zizek chama de um horizonte superior de significado, pelo qual os indivíduos dão a vida. Em linhas gerais, somos estruturados por esse Outro, que representa a linguagem, o mundo simbólico das regras. Nesse sentido, o Facebook pode ser considerado como uma dimensão do Outro, pois nos parece ser um universo virtual e simbólico, com suas regras que, de alguma forma, sistematiza a vida dos usuários; o Facebook, nesse sentido, *é o grande Outro*.

Isso pode ser ilustrado através das opções “Curtir” e o “Compartilhar”. Conforme citamos anteriormente, só atingimos o *enjoyment*<sup>17</sup> – de forma precária, porque o gozo em sua plenitude é impossível, conforme a teoria lacaniana – no momento em que compartilhamos nossa privacidade com outrem. Em outras palavras, apenas no momento do compartilhamento de nossa vida íntima, isto é, apenas no momento em que nossos amigos “curtem” e

---

<sup>16</sup> “O grande Outro é a linguagem. O grande Outro é o inconsciente. É uma outra cena. Não que o inconsciente seja a condição da linguagem, mas que a linguagem seja a condição do inconsciente”. (GERBASE, p. 26) Disponível em: <http://www.circulopsibahia.org.br/n11a05.pdf> - Acesso em 03/08/2013. Na psicanálise lacaniana o grande Outro é a própria ordem simbólica; de forma muito simples, é como se houvesse alguém nos vigiando incessantemente tudo aquilo que fazemos e pensamos (mesmo quando estamos sozinhos).

<sup>17</sup> O gozo, o desejo.

“compartilham” nosso gozo (uma roupa nova, um passeio para o exterior, um jantar com os amigos) é que sentimos nosso desejo realizado. Assim, o Facebook é uma unidade simbólica que representa o terceiro (o Outro) o qual vislumbra nosso deleite. Somente atingimos a “completude” do nosso desejo no momento em que o postamos em nosso mural do Facebook. Não basta mais ir a uma festa, é preciso mostrar ao Outro que lá fomos, senão, não há valor.

Para Zizek (2010), o ciberespaço proporciona às pessoas a chance de fugir da função de um observador passivo que observa um espetáculo realizado por outros, e de participar ativamente da definição das regras desta contemplação. A isso, o autor denomina, baseado nos pressupostos de Lacan, de interpassividade, afirmando que “é a situação em que o próprio objeto tira de mim minha passividade, priva-me dela, de tal modo que é o objeto que aprecia o espetáculo em vez de mim, poupando-me da obrigação de me divertir” (ZIZEK, 2010, p. 3). O que Zizek está nos dizendo é que *somos passivos “através do outro”*. Damos a esse Outro a característica passiva (o gozo) de nossa experiência.

Outro fato importante em relação ao Facebook, é que ele é um espaço permeado de ficção que permite aos indivíduos exporem o seu “verdadeiro eu” (ZIZEK, 2010, p. 44). Tal elucidação traz o que se denomina nos pressupostos lacanianos de “máscara social”, ou seja, as pessoas se corporificam (suas personalidades) em personagens de ficção, e passam a viver numa fantasia; isso porque, o perfil do Facebook não é o nosso verdadeiro “eu”, mas antes a representação que criamos de nós mesmos para compartilhar no ciberespaço. Dessa forma, o Facebook é transformado em uma instância onde se deposita angústias, anseios, medos, felicidade, amor ou qualquer tipo de sentimento que necessita ser informado ao Outro, como uma forma de concretude.

## **Referências**

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BELL, Daniel. **O advento da sociedade pós-industrial: uma tentativa de previsão social**. São Paulo: Cultrix, 1977.

BORGES, Jorge Luís. Do Rigor da Ciência. In: \_\_\_\_\_.: **O Fazedor**. São Paulo: Globo, 2000.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. **A sociedade em Rede: do Conhecimento à Acção Política**. Belém: 2005. Disponível em: [http://www.cies.iscte.pt/destaques/documents/Sociedade\\_em\\_Rede\\_CC.pdf](http://www.cies.iscte.pt/destaques/documents/Sociedade_em_Rede_CC.pdf). Acesso em: 18 ago. 2013.

\_\_\_\_\_. **A Galáxia da Internet**. Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTILHOS, Clarisse Chiappini. Inovação. In: CATTANI, Antonio David. **Trabalho e tecnologia**: Dicionário crítico. Porto Alegre: Ed. Universidade, 1997, p. 132-135.

CORRÊA, Maíra Baumgarten. Tecnologia. In: CATTANI, Antonio David. **Trabalho e tecnologia**: Dicionário crítico. Porto Alegre: Ed. Universidade, 1997, p. 250-257.

COSTA, Everton Garcia; CONTI, Simone de Oliveira. Das influências do ciberespaço sobre o *new reader*, às influências *das rage comics* sobre a relação público/privado. In: **Anais do III Encontro Internacional de Ciências Sociais (EICS)**. Pelotas: UFPEL, 2012.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade**. 12.ed. Rio de Janeiro: Graal, 1997.

\_\_\_\_\_. **História da Loucura na Idade Clássica**. São Paulo: Perspectiva, 1978.

GENETTE, Gerard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GERBASE, Jairo. **O poder do grande Outro**. Cógito, Salvador, 2010. P. 26-8.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991.

\_\_\_\_\_. **Mundo em descontrole**: o que a globalização está fazendo de nós? Rio de Janeiro: Record, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 8. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e pós-moderno. BAURU, Edusc, 2001.

KRÜGER, K. El concepto de la Sociedad del Conocimiento. *Biblio3W*, **Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales**, Barcelona, v. XI, n. 683. Disponível em: <http://www.ub.es/geocrit/b3w-683.htm>. Acesso em: 27/05/2014.

KUHN, Thomas. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0**. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>> Acesso em: 24 set. 2013.

RODRIGUES, Léo Peixoto. A (des)estruturação das estruturas e a (re)estruturação dos sistemas: uma revisão epistemológica crítica. In: RODRIGUES, Léo Peixoto; MENDONÇA, Daniel de. **Ernesto Laclau e Niklas Luhmann**: Pós-fundacionismo, abordagem sistêmica e as organizações sociais. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

SIQUEIRA, Ethevado. **Tecnologias que mudam nossa vida**. 2. ed: São Paulo: Saraiva, 2008.

UNESCO. **Hacia las sociedades del conocimiento**. Ediciones Unesco, 2005. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf> - Acesso em 18/08/2013.

ZIZEK, Slavoj. **Bem vindo ao deserto do real**. São Paulo: Boitempo, 2003.

\_\_\_\_\_. **Como ler Lacan**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.