

Not always stuff that matters – um exercício de relação entre Slashdot e o pensamento de Michel Maffesoli

Lucilene Breier*

Índice

1	Introdução	1
2	Informação e comunicação	2
3	Slashdot: o leitor-jornalista escreve para sua comunidade	3
4	“Informação: astúcia da comunicação”	4
5	Interesse comum/emoção compartilhada	5
6	Conclusão: <i>primum relationis</i>	6
7	Bibliografia	7

Resumo

Este artigo pretende ser um exercício de relacionamento entre alguns pontos do pensamento de Michel Maffesoli e características encontradas no portal de jornalismo colaborativo *Slashdot*. Serão contextualizadas as noções de pós-modernidade como sinergia entre o arcaico e o tecnológico e uma distinção de nuances proposta pelo pensador entre informação e comunicação, articulando, posteriormente, os dois conceitos.

*Jornalista e professora na PUC-RS e na Unisinos.
E-mai: lbreier@brturbo.com.br

1 Introdução

A noção de Michel Maffesoli de que a pós-modernidade é uma sinergia entre o arcaico e o tecnológico, no sentido de que há uma potenciação da socialidade através da técnica, é aplicada a análises de diferentes fenômenos da internet. Já a utilizamos para falar da rede de relacionamentos *Orkut*, lançada em janeiro deste ano¹. Nessa análise centrada na ferramenta do Google, salientamos o caráter “inútil” desse sistema de *networking* – exemplificado por comunidades cujo objetivo seria eliminar outros do sistema ou pelo “Efeito Darlene”² de busca pela popularidade através da adição de amigos desconhecidos a seu avatar de usuário – como uma característica que, através do lúdico, facilitaria o processo de identificação das pessoas e de troca de mensagens sem a “pressão” para que haja algum grau de conteúdo ela-

¹ <http://www.orkut.com>, conforme matéria publicada pela Folha Online [disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fofha/informatica/ult124u15047.shtml>]. Acesso em setembro de 2004.

² Homenagem à personagem homônima vivida por Déborah Secco na novela *Celebridade*, de Gilberto Braga, exibida pela Rede Globo neste ano. Darlene era uma garota que fazia qualquer coisa pela fama.

borado. O *Orkut* seria um dos pontos altos do cotidiano onde a banalidade pode impor-se, um lugar (virtual) onde há um forte coeficiente estético-ético, pois só faz sentido quando compartilhado com os outros, dentro de um pensamento que justifica a comunicação como algo cujo fim está em si mesmo (Breier: 2005).

A partir dessa análise, faremos um exercício que avança por uma distinção entre informação e comunicação feita pelo professor francês, pretendemos tratar de como essas duas instâncias se relacionam na formação de uma comunidade e, utilizando como exemplo o site noticioso *Slashdot*³.

2 Informação e comunicação

Maffesoli (*in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 22) vai estabelecer uma diferença entre informação e comunicação. Ressaltando que ambas as palavras “descrevem um *modus vivendi* característico da pós-modernidade”, ele convida os leitores a identificar “nuanças possíveis” entre as duas. Dessa forma ele dirá que “comunicação, antes de tudo, remete ao estar junto; a informação, ao utilitário”.

Por oposição à ênfase no *conexionismo* crescente em na sociedade contemporânea (Maffesoli: 1997, p. 215-217), o raciocínio com base no utilitário é associado ao período da modernidade. É a fase da história em que consolidam-se o Estado Nacional e a ideologia de fé no progresso, filosoficamente fundada no *cogito* cartesiano e, socialmente, no indivíduo autônomo educado pelo ideal iluminista, regrado pelo contrato social.

Mesmo sendo de um período pré-internet,

o conceito de utilitarismo das trocas na concepção econômica não morreu. Dentro de um escopo mais administrativo de análise, que contextualiza os impactos da rede mundial de computadores para a economia global, num sentido de otimização das trocas de informações num fluxo sem marcas de tempo ou espaço, estruturado como “uma entidade capitalista coletiva sem rosto, formada de fluxos financeiros e operada por redes eletrônicas” (Castells: 1999, p. 499), essa perspectiva utilitária ainda é levada em conta. Num trabalho exaustivo que registra o que chama de “um novo modo de desenvolvimento, o informacionalismo, historicamente moldado pela reestruturação do modo capitalista de produção no século XX”, reestruturação “empreendida desde os anos 80 e que pode ser caracterizada como capitalismo informacional” (Castells: 1999, p. 32-26).

No entanto, no mundo real, que sofre influência – inegavelmente – das cotações de preços, decidadas nos fluxos, das mercadorias internacionais, mas onde sobrevivem aqueles que não têm como se desmaterializar conforme ocorreu com parte da relação entre produção, mão-de-obra e valor (Castells: 1999), esse raciocínio economicista será relativizado. Somente numa matriz de pensamento puramente moderna é que teríamos a possibilidade de pensar, como tipo-ideal, um indivíduo estabelecendo apenas relações funcionais com os outros (Maffesoli: 1997, p. 148)

Dizendo que a informação só consegue unir “microgrupos de interessados”, Maffesoli (*in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 22-23) vai destacar que o caráter supostamente universal desse utilitarismo não é possível e que esse seria um “mito do jornalismo ocidental”. Lembrando, entretanto,

³ <http://www.slashdot.org>

que há uma linha de continuidade entre as noções de comunicação e informação, o autor pontua:

“Por mais que isso horrorize os críticos politicamente corretos, as pessoas não querem só informação na mídia, mas também, e fundamentalmente ver-se, ouvir-se, participar, contar o próprio cotidiano para si mesmas e para aquelas com quem convivem. A informação serve de cimento social. (...) A sociedade da informação, portanto, pode até fazer crer que o mais importante são os seus jornais, televisões e rádios, mas no fundo o que conta é a partilha cotidiana e segmentada de emoções e de pequenos acontecimentos” (Maffesoli *in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 23-24)

O pensador ressalta que essas características estão flagrantemente presentes na internet, onde “o (...) interativo predomina sobre o utilitário” (Maffesoli *in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 24).

3 Slashdot: o leitor-jornalista escreve para sua comunidade

Criado em 1997 pelo então estudante Rob Malda, hoje formado em Ciências da Computação, o *Slashdot* caracteriza-se como um portal dedicado a notícias de tecnologia (o site é considerado referência para quem acompanha a área⁴), video-games, ciência e

⁴ Conforme comprovado com uma pesquisa no arquivo da revista *Wired*, em artigo desta autora, ainda não publicado, cujo título é “Slashdot e os filtros no Open Source Journalism”

ficção científica, basicamente. Malda continua a gerir o projeto, mas hoje o *Slashdot* é de propriedade da *Open Source Development Network* (OSDN)⁵, que pertence à VA Software.

Contando com uma audiência de 2 milhões de leitores diários (Rutigliano: 2004) o site tem cerca de 50 mil membros⁶ que contribuem regularmente para seu conteúdo. São os próprios leitores os responsáveis pelas matérias que vão ao ar, num esquema de trabalho que geralmente é chamado em português de jornalismo colaborativo, mas cuja definição em inglês é mais precisa: *Open Source Journalism*⁷.

Assim que encontra na internet alguma novidade interessante (“coisas que importem”⁸) dentro de um dos temas ao qual o site é dedicado, o leitor poderá redigir o material e, através de um formulário online, enviá-lo para o site. Não há um cadastro para controlar quem são os interagentes que propõem

⁵ Open Source Development Network: <http://www.osdn.com>

⁶ Segundo Miller (2001), O dia com a maior quantidade de pageviews da história do *Slashdot* foi 11 de setembro de 2001. Foram mais de 3 milhões. O dia dos atentados contra os prédios do World Trade Center foi o único em que a tecnologia saiu da pauta do site, que acabou prestando serviço de informações quando os portais das grandes emissoras de televisão e agências noticiosas tradicionais estavam lentos pelo excessivo número de acessos ou fora do ar.

⁷ Uma das primeiras aparições desta definição foi em matéria da revista *Wired* de 26 de agosto de 1999. O *OSJ* apropria-se da definição de Open Source Software, traduzidos geralmente como “programas de código aberto”, são projetos cujo código fonte pode ser alterado pelo usuário e, na maior parte das vezes, tocados de forma colaborativa por voluntários interessados no assunto

⁸ Tradução livre de “Stuff that matters”. O *Slashdot* se auto-anuncia como “News for Nerds. Stuff that matters”.

histórias. Qualquer um pode publicar, inclusive anonimamente. Todas as histórias postadas são comentadas por todos os leitores “logados” na página, a partir de um sistema de *cookies*⁹.

Claro que para evitar assuntos que fujam da temática do site e abusos nos comentários, o *Slashdot* tem um sistema próprio de filtragem – que, ainda assim, pretende colocar a maior quantidade possível de controle na mão dos usuários. Resumidamente, os níveis de filtragem das duas formas de participação (notícias e comentários) são três e funcionam da seguinte maneira:

1. controle das notícias submetidas: feito por um grupo de oito pessoas¹⁰;
2. moderação: primeiro controle dos comentários¹¹, o sistema já passou por três fases, sendo que na atual, a moderação é feita “em massa”, ou seja, todos os usuários poderão receber pontos de moderação. Esses pontos servem para uma hierarquização dos comentários, dando preferência pelos mais interessantes, nenhum é deletado. Um sistema de

⁹ Segundo o *Free Online Dictionary of Computing*, citado no *Webster's Online Dictionary*, uma *cookie* é um pacote de informações enviada para o browser por um servidor HTTP (HyperText Transfer Protocol), padrão de páginas de internet, que servem para identificar e autenticar um usuário registrado através de um sistema chave-fechadura por um arquivo recebido pelo internauta quando este se registrou como usuário do site. (<http://www.webster-dictionary.org/definition/HTTP%20cookie>)

¹⁰ Esses editores recebem entre 300 a 400 histórias por dia, conforme o *Slashdot* FAQ (Frequently Asked Questions).

¹¹ São cerca de 50 mil comentários por dia. Os moderadores são escolhidos conforme um retrospecto de ações dentro do site.

nível de visualização – definido pelo usuário quando loga na página – permitirá que se veja apenas os comentários considerados mais interessantes ou todos os existentes por cada assunto;

3. meta-moderação: é a moderação dos moderadores. Usuários são escolhidos para, caso queiram, responder se concordam ou não com as escolhas dos moderadores¹².

4 “Informação: astúcia da comunicação”

Tentando aproximar o funcionamento do *Slashdot* com as noções do pensamento de Maffesoli, temos, em primeiro lugar, uma diferença em relação a nossa análise anterior feita sobre o *Orkut*. Além da preponderância da troca de mensagens sobre o qualquer existência de conteúdo, ou seja, a comunicação como um fim em si mesma com a qual caracterizamos o sistema de relacionamento, poderíamos dizer que o portal noticioso tem um grau maior de utilidade: ele transmite informações.

Claro que a maior parte das notícias são retiradas de outros veículos, não sendo comum o aparecimento de notícias exclusivas. Qual, então, o sentido de um portal como o *Slashdot*? Podemos começar pegando um exemplo do raciocínio de Maffesoli sobre um dos possíveis usos que as pessoas fazem da informação:

¹² Mais detalhes sobre os filtros e o funcionamento do *Slashdot* em artigo desta autora, disponível na Biblioteca Online de Ciências da Comunicação <<http://http://www.bocc.ubi.pt>>, cujo título é “Slashdot e os filtros no Open Source Journalism”

“A pessoa olha um telejornal, em princípio, para informar-se, mas, em realidade, toma-o como um divertimento, um jogo de imagens. Depois comenta o assunto com os amigos. A informação talvez nada tenha mudado em sua vida, ou não tenha tido, para essa pessoa, nenhum valor efetivo, operacional, mas serviu de elo, de motivo para estar junto com o outro, de assunto, de laço social.” (Maffesoli *in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 26).

Nesse aspecto, pelo fato de ter a internet e todas as características interativas da comunicação mediada por computador (CMC) como base, o *Slashdot* apenas facilitará essa relação, trazendo consigo o lado tecnológico que potencializa a socialidade, já que aumentará significativamente a quantidade de “amigos” com quem o usuário poderá debater a informação pois elimina a barreira física entre os interagentes. É a propriedade que da informação que Maffesoli vai chamar de “astúcia da comunicação”, num sentido de que mesmo limitado a um conteúdo específico com determinada forma (informação), a troca dessa mensagem potencializará, de qualquer forma, as relações sociais de pessoas que possam ter recebido a notícia.

5 Interesse comum/emoção compartilhada

O pensador francês afirma que “o público absorve, do conjunto das informações, aquilo que faz vibrar e estabelece comunidade” (Maffesoli *in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 24). É a partilha que a tribo faz

de um totem simbólico. E, nesse caso, o *Slashdot* pode servir como um exemplo perfeito já que sua comunidade é formada por um público bem específico: programadores de computadores, em sua maioria, sendo que muitos voltados para projetos de desenvolvimento de *softwares* de código aberto. Os debates oferecem um elemento de identificação, que é reforçado pelo fato de o grau de interatividade na construção da pauta em questão ser alto.

Maffesoli (*in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 25) conclui, articulando as duas nuances expostas: “Comunicação e informação não passam de modalidades de uma mesma forma global, a da relação, do estar-junto, do contato social”.

De uma certa forma, portanto, o *Slashdot* vai funcionar como um dos espaços que o autor já chamou de “cristalização do tempo” ou “espaços vivido”, que não se restringem a grandezas físicas, mas de comunicação, onde um pode entrar em contato com o outro. E é nesse aspecto que as tecnologias de comunicação mediada por computador, que permitem, entre outras coisas, o funcionamento do portal analisado, contribuem com a revitalização do arcaico na pós-modernidade, já que podem criar comunidade sem proximidade física, voltando à noção de *cosa mentale*, que aqui interpretamos como uma materialidade mística que vai unir as pessoas em redes teleinformáticas. “Quer se queira, quer se não, cada um se banha num espaço comum, participa dos mesmos valores, em suma, é o consumidor de objetos ou de laços simbólicos que são idênticos para todos.” (Maffesoli: 1999, p. 263-264)

6 Conclusão: *primum relationis*

Pela própria raiz da palavra, comunicação é “tornar comum”. Não interessa, de acordo com o pensamento de Maffesoli, o que vai ser tornado comum, mas apenas o fato de torná-lo. Dessa forma, nem sempre as informações compartilhadas entre a comunidade poderão ser consideradas de interesse público (ainda que esse público seja restrito). O sentimento de fazer parte de um grupo pode levar à publicação de notícias cujo interesse público (ainda que esse público seja restrito) poderia ser considerado extremamente duvidoso, como em fevereiro de 2002, quando Malda pediu sua esposa em casamento por um post no *Slashdot*¹³. O *post*, mesmo sendo de um assunto completamente pessoal, foi um dos mais comentados até hoje no portal: 2.133 comentários de usuários.

Os comentários e o anúncio de uma informação tão pessoal podem ser encarados como um “desejo de viscosidade” (Maffesoli: 1999, p. 331) que o pensador francês identifica como fator constituinte do laço social pós-moderno, o “*primum relationis*” (Maffesoli *in* Martins, F. e Silva, J. (Orgs): 2004, p. 21), ou seja, a preponderância da interação sobre a informação.

O autor analisa essa mudança como uma passagem do indivíduo moderno, aquele baseado no *cogito* cartesiano e cuja sociedade está sob o controle – previsível – do contrato social de Rousseau para uma socialidade ligada pelas necessidade do estar-junto, regida por identificações (Maffesoli: 1999).

Dentro deste exercício de relacionamento,

¹³ O pedido de casamento ainda está online no arquivo do site: <http://slashdot.org/article.pl?sid=02/02/14/143254&tid=166>. A resposta veio em 15 minutos e 30 segundos: sim.

podemos tentar conceber o *Open Source Journalism* como uma forma alternativa de passar informações, menos baseada em discursos homogêneos de uma instituição (a imprensa). A imprensa (no sentido aqui de jornais periódicos impressos) consolidasse e ganha importância no século XVIII, ao ligar-se à formação de uma opinião pública e, através dela, à consolidação dos Estados Nacionais modernos, conforme destaca Burke (2000, p. 48) e, de acordo com o exaustivo levantamento de Habermas:

“[A]gora também o segundo elemento [oriundo do sistema] de trocas capitalistas [o primeiro era a sociedade civil] desenvolve uma peculiar força: a imprensa. (...)

[M]aior peso tinha o interesse das novas autoridades que logo passaram a tornar a imprensa útil às intenções da administração. Só ao se servirem desse instrumento a fim de tornar conhecidos decretos e portarias é que o alvo do poder público tornou-se autenticamente público.” (Habermas: 1984, p. 34-35)

Conforme a análise de Habermas, a imprensa vai ser o papel de formação de uma comunidade de discussão – uma forma pouco específica de denominar seu conceito de “esfera pública”, mas cuja discussão não é o objetivo desse trabalho, apenas nos aproveitamos da obra do filósofo alemão para uma contextualização de afirmações. Essa comunidade de discussão vai durar até a legalização de uma esfera política legislativa no Estado burguês de Direito, liberando a imprensa para trabalhar no formato menos

“opinativo e crítico” e mais “comercial” (Habermas: 1984, p. 217), que herdamos hoje.

A estrutura moderna, para a qual a imprensa, portanto, podemos inferir, contribuiu, vai chegar um nível de saturação a partir do fim das grandes narrativas de referência, substituídas, conforme Lyotard, pelos “jogos de linguagem”. Em “A condição pós-moderna” ele vai falar de uma multiplicação de centros de poder. É um processo decorrente da saturação do imaginário do uno, uma centralidade dada ao sentido prático das ações, ao imperativo categórico do trabalho.

Ao contrário de uma forma institucional de apoio ao poder, pelo contrário, encontrando-se mais na esfera da potência, o jornalismo colaborativo estaria mais ligado a esse *Zeitgeist* pós-moderno a partir de características do *Slashdot* que pudemos brevemente listar e analisar.

A características que possibilitaria essa concepção seria a de formação de um grupo de interesse comum, uma comunidade virtual, que tem acesso à ferramenta de publicação, aliada às possibilidades abertas pela comunicação mediada por computador (CMC).

O *Slashdot*, no entanto, não é a única experiência de jornalismo colaborativo que podemos observar. No Brasil mesmo temos duas que merecem ser lembradas, a Ciranda Internacional da Informação Independente, desenvolvida por profissionais de diferentes países do mundo no intuito de cobrir os Fóruns Sociais Mundias e as sedes paulista e porto-alegrense do *Independent Media Center*¹⁴ (IMC). Portanto, essas primeiras avaliações que pretendíamos fazer aqui não po-

¹⁴ Que também não pode ser considerado uma exclusividade brasileira já que a iniciativa surgiu em Seattle, 1999, para dar conta da cobertura dos

dem ser generalizadas sem uma análise cuidadosa desses e de outros sistemas de *Open Source Journalism*.

7 Bibliografia

BREIER, L. Orkut: A potenciação da socialidade e a comunicação como um fim em si. *Sessões do Imaginário*, PUC-RS: Porto Alegre, edição 12, março de 2005. Acesso em março de 2005. Disponível em <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/sessoes/index.htm>>.

BURKE, P. *A social history of knowledge: from Gutemberg to Diderot*. Cambridge: Polity Press, 2000.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

ENTENDA de A a Z a mania do Orkut. *Folha Online* – Revista da Folha. São Paulo: 18 jul 2004. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u16490.shtml>> Acesso em setembro de 2004.

GLAVE, James. Slashdot: All the News that Fits. *Wired News*, agosto de 1999. Disponível em: <<http://www.wired.com/news/culture/0,1284,21448,00.html>>. Acesso: ago de 2004.

GOOGLE cria serviço de relacionamentos online. *FolhaOnline*, São Paulo: 27 jan 2004. Disponível em: <[protestos antiglobalização durante reunião da Organização Mundial do Comércio \(OMC\)](http://www1.folha.uol.com.br/folha/in</p></div><div data-bbox=)

formatica/ult124u15047.shtml>.

Acesso em setembro de 2004.

HABERMAS, Jürgen. *Mudança estrutural da esfera pública*. Rio de Janeiro: Tempo brasileiro, 1984.

MAFFESOLI, M. A comunicação sem fim. In: MARTINS, F. e SILVA, J. (Orgs.) *A Genealogia do virtual – Comunicação, cultura e tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MAFFESOLI, M. *A transfiguração do político – A tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 1997.

MAFFESOLI, M. *No fundo das aparências*. Petrópolis: Vozes, 1999.

MALDA, Rob. Slashdot FAQ – *Frequently Asked Questions*. Disponível em: <<http://www.slashdot.org/faq>> Acesso em set de 2004.

MILLER, Robin. *From Niche Site to News Portal: How Slashdot Survived the Attack*. USC – Online Journalism Review, setembro de 2001. Disponível em: <<http://ojr.org/ojr/workplace/1015016724.php>>. Acesso em agosto de 2004.

RUTIGLIANO, Lou. *When the Audience is the Producer: The Art of the Collaborative Weblog*. Universidade do Texas, abril, 2004. Disponível em: <<http://journalism.utexas.edu/onlinejournalism/audienceproducer.pdf>>. Acesso: setembro de 2004.