O MARAVILHOSO PAÍS DO ORKUT: sobre jogos, racionalidade , nonsense e frivolidades

PRYSTHON, Angela
Doutora pela University of Nottingham
prysthon@gmail.com

FONTANELLA, Fernando Israel
Doutorando pelo PPGCOM-UFPE
ffontanella@uol.com.br

FILHO, Zadoque Alves da Fonseca
Mestre pela Universidade Federal
de Pernambuco.
zahdoque.just@gmail.com

RESUMO

Partindo do conceito de *Homo Ludens* de Johan Huizinga, das conexões entre a estética e o cotidiano, de algumas noções habermasianas acerca da racionalidade e do *nonsense* como trabalhado por Gilles Deleuze, este artigo pretende associar o fascínio pela banalidade e a consolidação de uma estética da frivolidade presentes no *Orkut* à questão da racionalidade e do lúdico na sociedade contemporânea. Se o Orkut surgiu inicialmente como uma plataforma de estabelecimento de redes sociais de certo modo produtivas e sérias, é inquestionável a proliferação de jogos e "inutilidades em geral" no sistema (especialmente na sua apropriação brasileira). Nesse sentido, a brincadeira, o riso, o efêmero, a frivolidade, enfim, formam o cerne da nossa análise do fenômeno *Orkut*.

Palavras-chave: Estética. Cotidiano. Frivolidade. Orkut. Efêmero. Brincadeira.

1 INTRODUÇÃO

A proliferação das comunidades virtuais, das revistas de cultura digitais e dos blogs exerce vários papéis centrais no sistema da cultura contemporânea: o de renovadores de estilos e tendências, o da autoconsciência enquanto modas muitas vezes fugazes e o de reveladores dos processos que regem a produção e o consumo dos objetos culturais. Assim como outras modas do mundo virtual, o *Orkut* apresenta uma tendência bem familiar àqueles que lidam com as teorias sobre a pós-modernidade: a grande maioria das comunidades dedica-se principalmente a discutir *frivolidades***,** ou o que se poderia chamar de cultura inútil. Todas essas frivolidades, todos os jogos, toda a trivialidade embutida no *Orkut*, além de terem uma estreita relação com um tipo de compartilhamento de referências que acaba por instituir vários sistemas de "modas culturais", estão intrinsecamente associadas a um tipo de experiência estética que parece querer o tempo inteiro afirmar o fascínio da banalidade.

Neste artigo, interessa-nos associar esse fascínio pela banalidade e a consolidação de uma estética da frivolidade presentes no *Orkut* à questão da racionalidade e do lúdico na sociedade contemporânea. Vamos operar a partir do conceito de *Homo Ludens*, de Johan Huizinga, das associações entre a estética e o cotidiano, de algumas noções habermasianas acerca da racionalidade e do *nonsense* como trabalhado por Gilles Deleuze. Interessa-nos igualmente o paralelo entre a obra de Lewis Carroll e o *Orkut*, bem como a conscientização de que este último é uma ferramenta fundamentalmente voltada para o entretenimento. Por mais que, em alguns momentos, nossas expectativas sobre *Orkut* tenham mais relação com o estabelecimento de redes de certo modo produtivas e sérias, é inquestionável a proliferação de jogos e "inutilidades em geral" no sistema do *Orkut* (especialmente na sua apropriação brasileira). A brincadeira, o riso, o efêmero, a frivolidade, enfim, formam o cerne do nosso argumento com relação ao *Orkut*. Obviamente, existem comunidades com objetivos mais "sérios", como algumas dedicadas à realização de

contatos profissionais ou à discussão de arte ou da obra de teóricos, mas o maior número de comunidades, aquelas com mais membros e as mais movimentadas dedicam-se a assuntos mais banais.

2 O LÚDICO COMO FUNDAMENTO DE UMA ESTÉTICA DO COTIDIANO

Para Huizinga, em seu *Homo Ludens*, "com o passar do tempo passamos a compreender que, afinal de contas, não somos tão racionais quanto a ingenuidade e o culto da razão do século XVIII fizeram supor" (1971). O autor considera que o jogo constitui uma das principais bases da civilização. Afirma que "o jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal". E ainda lança a dúvida: "se, portanto, não for possível ao jogo referir-se diretamente às categorias do bem ou da verdade, não poderia ele talvez ser incluído no domínio da estética?" (p. 9).

Como o autor não responde conclusivamente à pergunta, servimo-nos, então, do pensamento hegeliano para complementar essa idéia. Hegel, salientamos, não se atém ao tema do jogo, e sim ao da arte. Contudo, é o domínio da estética entendido de modo bem abrangente que nos interessa aqui. Para ele, "[...] veio a ser um hábito da nossa inteligência, quase uma segunda natureza, a definição do particular segundo princípios gerais: dever, princípio, direito, máxima etc." (HEGEL, 1996, p. 19). O que Hegel defende é que esse hábito não é um produto da vida artística:

> O que exigimos a uma obra de arte é que participe da vida, e à arte em geral exigimos que não seja dominada por abstrações como a lei, o direito, a máxima, que a generalidade que exprima não seja estranha ao coração, ao sentimento, e que a imagem existente na imaginação tenha uma forma concreta (HEGEL, 1996, p. 19).

Vislumbramos, pois, a possibilidade de encarar o *Orkut* como um produto estético de nossa sociedade, um meio de entretenimento que, em certo sentido, também reflete quem são os indivíduos deste início de século XXI. Através das comunidades em que participa, dos jogos que elege, um indivíduo também está construindo as suas identidades diversas dentro do sistema. O papel do elemento estético na manutenção de laços sociais se proporciona pela estética enquanto *momentos* vividos em comum. Essa estilização da existência dá a força e a solidez a uma cultura oferecendo uma espontaneidade vital. No caso específico das comunidades virtuais, podemos enxergar que esse tipo de "explosão" da estética termina por criar um novo sistema de modas culturais mais descentralizado em relação às mídias tradicionais. Tendências surgem e passam espontaneamente, sem tanta dependência

dos formadores de opinião "clássicos". As redes exacerbam essa espécie de revolução que vem ocorrendo desde o século passado: a estética saindo dos limites da fruição individual e elitista e invadindo todos os âmbitos do cotidiano.

A massa entrega-se a diferentes práticas de aproximação através da estética, mas ao invés de ocorrer uma homogeneização pura das identidades, o que ocorre é uma série de sutis diferenciações, que recriam um conjunto comunitário orgânico, com funções diversificadas e complementares (MAFFESOLI, 1996, p. 140). Os grupos, unidos através de seus valores estéticos, possuidores de bordas fluidas, interagem em diversos jogos de atração e afastamento; da mesma maneira que os indivíduos unem-se e afastam-se nas tribos, as próprias tribos constroem grupos sociais maiores. Dentro do *Orkut*, comunidades muitas vezes estão inter-relacionadas de diversas maneiras, formal ou informalmente. Duas comunidades sobre gatos (*It´s all about cats* e *Cat´s rule*) podem ter muitos membros em comum e, ao mesmo tempo, sustentar uma certa rivalidade, disputada através do número de integrantes ou da movimentação mais ou menos intensa das discussões, ou até algumas posturas "políticas" mais aparentes. Da mesma forma, é comum encontrar um tipo de "anticomunidade", ou seja, comunidades cujo objetivo é se opor a outros grupos, dentro ou fora do Orkut. São comunidades que acabam definindo-se por seus antípodas, como a "Eu odeio hipponguice" ou "Eu odeio Indie".

Maffesoli usa a metáfora de uma pessoa com múltiplas máscaras para ilustrar as inúmeras possibilidades de identificação de um único indivíduo. Em função dos diferentes momentos de comunicação com os grupos, acontece uma série de identificações sucessivas, multiplicidade de aberturas que constroem as relações que fazem uma pessoa, e que revelam a natureza desse tribalismo: é justamente "[...] porque há prevalência do conjunto sobre o particular, ou seja, do outro, que se podem reconhecer os outros em si" (1996, p. 311). No caso do *Orkut*, essas aberturas de que fala Maffesoli se assemelham à atitude cosmopolita, principalmente como delineada por Amanda Anderson, em que há desconforto em relação a formas restritivas de identidade que leva a buscar um entendimento amplo das mais diversas culturas, costumes e comportamentos:

> It is important to realize that cosmopolitanism is a flexible term, whose forms of detachment and multiple affiliation can be variously articulated and variously motivated. In general, cosmopolitanism endorses reflective distance from one's cultural affiliations, a broad understanding of other cultures and customs, and a belief in universal humanity. The relative weight assigned to these three constitutive elements can vary, as can the cultural identities against which "reflective distance" is defined (ANDERSON, 1998, p. 267).

Os usuários parecem pretender estabelecer novas formas de disseminação cultural e compartilhamento de repertório (sem dúvida estético) a partir das estratégias de comunicação estabelecidas nos jogos orkutianos. E as considerações de Huizinga sobre os jogos nos levam a considerá-los como indispensáveis no desenvolvimento de uma sociedade (e, no caso específico do nosso argumento, como o cimento das relações no *Orkut*).

3 JOGO E RACIONALIDADE COMUNICATIVA

Aliás, é possível definir o *Orkut*, de modo geral, como um jogo (nas próprias criações dos perfis ou nos diálogos entre membros como o "Elevador de Prédio" e o "Garrafão de Água"), por exemplo. Todavia, ainda sobre esses jogos, há exemplos mais insólitos que não podem ser desconsiderados. Na comunidade "Adoramos os jogos do Orkut", com mais de 500 membros, um dos jogos consiste em tentar escrever com o cotovelo:





Lugares imaginários como o País das Maravilhas, de Carroll, são terrenos férteis para justificar ações levianas sob o pretexto da brincadeira, do lúdico. A rainha do baralho no conto de Carroll, por exemplo, tinha motivações também nada razoáveis, para o mundo de onde Alice viera, para querer degolar seus acusados. E o que dizer da carta supostamente escrita pelo Valete de Copas, e lida pelo coelho branco no tribunal? "Carrapato carrapicho, carrapicho, carrapato. Patocarra, pichocarra, pichocarra, patopicho... Carracarra, pichopato", ao que o Rei declarou, triunfante: "eis a prova mais evidente que já vi em minha vida".

Alice não entende como aqueles versos sem sentido podem provar qualquer coisa. Mas na lógica daquele maravilhoso mundo, o rei conseguia ver uma evidente declaração de culpa nas palavras. Entendemos que essa lógica do País das Maravilhas se assemelha ao *Orkut*: trata-se apenas de uma plataforma diferente – a internet – que pode desenvolver uma visão de mundo aparentemente sem sentido. Aliás, a internet

sempre deu pistas, ou indícios, desse tipo de função. Não podemos deixar de atentar para a falsa sensação de liberdade que essa ferramenta pode nos dar. Em consonância com o pensamento de Žižek (2005), entendemos que a opção por pequenos grupos, habitantes de guetos, etc., compõem o ambiente ideal para o que ele chama de lógica da ideologia cínica pós-moderna se desenvolver.

Em contrapartida, é bem possível que o Valete de Copas realmente fosse culpado e que seu próprio espanto, ao escutar aquelas palavras sem sentido para Alice ou para o leitor, fosse por conta de realmente ver explicitado o conteúdo de sua culpa. Afinal, o Valete de Copas está dentro do jogo a respeito do qual tanto Alice quanto o leitor apenas são visitantes. Conforme Huizinga, o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os jogadores. Alice não é uma jogadora, mas uma visitante naquele mundo em que o sentido das coisas se encontra escondido por detrás de regras inconcebíveis para ela, ou espalhado psicológica e filosoficamente por sobre uma lógica própria.

Huizinga continua suas considerações sobre o jogo nos reportando a questão das guerras, referindo-se a uma competição de tambores num antigo ritual entre os esquimós. “Além do concurso de tambor, os conflitos são por vezes, resolvidos por uma luta a murro ou corpo a corpo”, diz o autor. “Trata-se aqui, portanto, de um costume cultural que desempenha a função judicial sob uma forma perfeitamente agonística, sem, contudo, deixar de constituir um jogo” (HUIZINGA, 1971, p. 98). O fator crucial é que, de acordo com o autor, tudo ocorre no meio de risos e da maior alegria, porque o que mais importa é conseguir divertir o público. A consideração de que os jogos e as competições são funções culturais das quais as sociedades não podem prescindir é de extrema relevância para perceber a ausência da ação teleológica dos jogos.

Se grande parte da crítica habermasiana acerca da razão instrumental se deve à busca incessante pelo êxito por parte dos indivíduos, o que os impediria de colocar em prática um agir comunicativo, enxergamos, no *Orkut*, características que fugiriam a esse princípio das sociedades capitalistas. Habermas percebe a busca pelo êxito como marco das sociedades capitalistas e forma adequada à problemática da racionalização social (1987, p. 23). Sendo assim, o princípio da Racionalidade Comunicativa se baseia na capacidade que o indivíduo tem de gerar consenso através da fala argumentativa, onde “[...] diversos participantes superam a subjetividade inicial de seus respectivos pontos de vista”, colocando-os “[...] à mercê de uma comunidade de convicções racionalmente motivadas” (p. 27).

Ser racionalmente motivado implica que todo argumento expresso representa uma pretensão de validade; e que para qualquer observador ou destinatário o

argumento tenha o mesmo significado que para aquele que o expressa. Não discutimos a legitimidade da dicotomia entre uma Razão Comunicativa (que pode emergir da própria sociedade, conforme vimos no capítulo anterior, e que não tem um fim como objetivo) e uma Razão Instrumental (como ação teleológica movida para determinados fins). Entendemos, apenas, que o tipo de jogo em que o *Orkut* estaria enquadrado não teria ligação com nenhuma das supracitadas formas de utilizar a razão humana. É na idéia do *Homo Ludens* que nos firmamos. É a partir da questão do entretenimento – talvez tão pouco amadurecida quanto os primeiros jogos de sociedades primitivas – que continuamos a nossa argumentação.

Os personagens criados pelo *Orkut*, sejam eles pessoas reais ou não, fundamentam uma teoria que provavelmente escapa à visão de seus próprios membros. Correspondem a uma tentativa, de nossa parte, de mostrar como é possível verificar, num meio encarado por muitos como trivial e efêmero, uma espécie de profundidade ou densidade a respeito da qual não podemos silenciar. Não vamos discutir se a superfície é mais densa do que a profundidade, conforme Deleuze (1974). Tampouco intentamos entrar em choque com observação de Habermas sobre a modernidade ter oferecido uma escapatória à efemeridade e não a trivialidade (2002). Nossa intenção é questionar: o que há de tão dramático em ser trivial ou frívolo. Trivial ou não, o *Orkut* nos aparece como um jogo em cuja figuração de membros limitariam suas motivações ao próprio meio, ao próprio círculo de ações desenvolvidas, e cujo objetivo é a diversão.

4 TEORIA DO NONSENSE E AS RELAÇÕES PELA INTERNET

> - Como sabe que eu sou maluca? – perguntou Alice.
> - Deve ser – respondeu o Gato – do contrário não estaria aqui. (CARROLL, 2002, p. 43)

Nos dois livros mais famosos de Lewis Carroll, *Alice no pai das maravilhas* e *Através do espelho*, "[...] existe um sistema fechado, preenchido por leis estritas como um jogo. Um mundo regido pela estranha coerência dos paradoxos" (PRYSTHON, 1993, p. 140). A idéia é a de que existe uma ordem no *nonsense*, e não há espaço, nele, para a falta de sentido. Pelo contrário, há um excesso de sentido. A respeito dos paradoxos em Alice, Deleuze destaca:

> Uma espécie de jogo ideal, cujo sentido e função é difícil perceber à primeira vista [...] Estes jogos têm de comum o seguinte: são muito movimentados, parecem não ter nenhuma regra precisa e não comportar nem vencedor nem vencido. Não conhecemos tais jogos, que parecem contradizer-se a si mesmos. [...] É preciso imaginar

> outros princípios, aparentemente inaplicáveis, mas graças aos quais o jogo se torna puro (DELEUZE, 1974, p. 242).

O objetivo do autor francês, evidentemente mais do que o nosso, é desvelar os acontecimentos transcorridos com Alice, seja através da filosofia, seja através da psicanálise. O autor considera que "a altura do gato, em cima da árvore ou no céu, todas as suas características, inclusive as terrificantes, identificam-no ao superego como bom objeto das alturas (ídolo): 'Ele parece ter um bom caráter', pensou Alice" (DELEUZE, 1974, p. 243). O que nos interessa pensar nesse momento é o que está por debaixo dos jogos aparentemente nulos de sentido no *Orkut*. Vivemos numa época de ânsia por nos relacionarmos, ainda que temamos a falta de liberdade que esses relacionamentos possam nos causar. Então, a solução é a possibilidade de desconexão assim que nos enfademos de mais uma busca cansativa.

É possível perceber um paralelo entre Bauman (2004) e Žižek (2005) acerca da idéia do Outro asséptico. Bauman afirma que não é admirável o fato de que a proximidade virtual tenha ganho a preferência das pessoas e seja praticada com maior zelo e até espontaneidade do que qualquer outra forma de contigüidade. O autor aponta para algumas condições que tornam o contato virtual tão encantador e, até, preferível nas relações desenvolvidas na pós-modernidade:

> Quanto mais atenção humana e esforço de aprendizado forem absorvidos pela variedade virtual de proximidade, menos tempo se dedicará à aquisição e ao exercício das habilidades que o outro tipo de proximidade, não-virtual, exige. Essas habilidades caem em desuso – são esquecidas, nem chegam a se aprendidas, são evitadas ou a elas se recorrer, se isso chega a acontecer, com relutância. Seu desenvolvimento, se requerido, pode apresentar um desafio incômodo, talvez até insuperável. Isso aumenta os encantos da proximidade virtual (BAUMAN, 2004, p. 84).

O trecho indica uma boa direção para explicar o crescimento de membros do *Orkut*, contudo ainda não nos é suficiente. Considerar essa preferência por contatos virtuais, mais higiênicos no sentido de que não há o gasto de energia num enfadonho aprendizado de conversar, por exemplo, olhando nos olhos no plano não-virtual, clareia apenas parte do bloco de motivações que podem descrever o objeto sobre o qual ora lançamos nosso olhar. O próximo passo talvez seja perceber que nesse processo de busca asséptica de relacionamentos também existe um forte desejo de exposição (uma vez que o *Orkut* é um ambiente onde todas as informações expostas estão acessíveis a todos os membros cadastrados) e, também, certa tentativa de consolidar personalidades, ainda que pouco duradouras.

Quando falamos em consolidar personalidades não nos referimos apenas à

construção de fiéis descrições pessoais (condizentes com as personalidades do mundo extravirtual) nas páginas das redes de relacionamentos. Pensamos, pelo contrário, numa *negociação* entre o que somos no mundo concreto (fora da internet) e no que somos no dito maravilhoso país do *Orkut*. A consolidação dessa negociação parece afigurar-se como indispensável para os indivíduos da contemporaneidade. O que dizer de indivíduos aparentemente não-fictícios que estabelecem contato com personagens propositadamente construídos ficcionalmente? Curioso que grande parte das personagens fictícias do *Orkut* conseguem angariar muitos amigos e fãs, chegando a ultrapassar sua cota de amigos, e recebendo vários depoimentos ou recados que os ajudam numa construção coletiva de suas identidades.

Isso quando não se tratam de recados trocados entre os próprios personagens da literatura mundial, ou da construção de entidades que sequer são humanas. Repetimos: improváveis, sim, mas não impossíveis. É preciso salientar que não estamos com isso querendo dizer que, no *Orkut*, os perfis de pessoas provavelmente existentes também no mundo não-virtual não se encontrem num mesmo patamar que essas outras entidades. Ao contrário, o que destacamos é a improvável relação que nasce desses entes. O que destacamos é que negociar identidades com o mundo virtual é algo crescente na contemporaneidade. Para sermos ainda mais radicais, ousamos destacar que o Orkut, com todos os males herdados do mundo extravirtual, funciona como um verdadeiro libelo para demonstrar quão próximos estamos de sermos, nós mesmos, a menina curiosa da fantástica obra de Lewis Carroll.

Tendo ainda em mente a idéia de *nonsense*, ou do *não-senso*, conforme a trajetória de Alice no país das maravilhas, e as características do *Orkut*, acreditamos que podemos ainda avançar um pouco mais. Deleuze destaca que a "lei normal de todos os nomes dotados de sentido é, precisamente, que seu sentido não pode ser designado a não ser por outro nome. O nome que diz seu próprio sentido só pode ser um *não-senso*" (DELEUZE, 1974, p. 70). Impossível não lembrar o escritor irlandês James Joyce quando lemos o exemplo dado por Deleuze: fumioso – fumante e furioso. "Cada parte virtual de uma tal palavra designa o sentido da outra ou exprime a outra parte que, por sua vez, o designa. Sob essa forma, além disso, a palavra no seu conjunto diz seu próprio sentido e é não-senso sob este novo título" (DELEUZE, 1974, p. 71). O esforço de Deleuze caminha no intuito de mostrar que o senso e o não-senso não formam uma oposição como o que é verdadeiro e não-verdadeiro. Pelo contrário,

> a lógica dos sentidos vê-se necessariamente determinada a colocar entre o sentido e o não-senso um tipo original de relação intrínseca; um modo de co-presença, que, por exemplo, podemos somente sugerir, tratando o não-senso como uma palavra que diz seu próprio sentido (DELEUZE, 1974, p. 71).

Já confusa com tanta *maluquice* e *grosseria* por parte do Chapeleiro e da Lebre, Alice decidiu ir embora. Deparou-se, então, com uma árvore que tinha uma porta: "É curioso isto de árvore com porta!", pensou. "Mas que é que não é curioso nesta terra estranha?" E tratou de ir entrando (CARROLL, 2002, p. 73). Eis a coragem da menina criada por Carroll que, percebendo que a conduta fora do país das maravilhas não tinha grande utilidade ali, dava continuidade ao jogo do *não-sentido*, talvez conforme os resistentes participantes do *Orkut*. No final do conto, há, contudo, um ápice de enfrentamento de Alice com aquele mundo. Ela se ergue contra a rainha do baralho, enfurecida: "ninguém liga a mínima importância às ordens de Sua Majestade. Você não passa de uma simples Rainha de Baralho" (Idem, ibidem, 78), diz.

Todas as cartas do baralho avançaram sobre ela, sufocando-a, até que enfim acorda de seu comprido e *interessante* sonho. Carroll faz com que tenhamos que nos despedir daquele país com inevitável melancolia. Alice sai do colo da irmã e corre para sua casa, enquanto, em meio-sono, sua irmã começa a ter o mesmo sonho de Alice. A presença da irmã talvez funcione como a voz do autor, indicando-nos o que pensar depois de toda aquela aventura narrada. Ela não quer abrir os olhos porque sabe o que encontrará. Então, assim, sentada, com os olhos fechados, quase acreditou estar ela mesma no país das maravilhas,

> mesmo sabendo que quando abrisse os olhos novamente, tudo voltaria a ser chata realidade de sempre... a grama se mexeria apenas com o vento e a lagoa estaria se movimentando apenas com os juncos... o tilintar das xícaras novamente seria o badalar dos sinos pendurados nos pescoços dos carneiros... os gritos agudos da rainha seriam apenas os berros do pastor... o espirro do bebê, o guincho do grifo, e todas as outras coisas esquisitas iriam se transformar (ela sabia), no confuso clamor da vida no campo (CARROLL, 1994, p. 147-148).

O adormecer e despertar de Alice poderia corresponder ao nosso conectar e desconectar da rede. O convite do *Orkut* não é mais uma invenção simplesmente técnica e fria de um meio inerentemente maléfico – a internet. O *Orkut*, mais do que nunca, é a concretização de uma experiência vivida na obra 1984, escrita por George Orwell, mas com algumas diferenças básicas. Em 2006, começo do século XXI, nós queremos nos expor. Ao contrário da obra de Orwell, a idéia de estarmos sendo observados não nos assombra, pelo contrário, instiga-nos. Cabe-nos perceber o processo de naturalização pelo qual as relações, mediadas por computador, vêm passando.

Nesse sentido, o *Orkut* é um bom objeto de estudo para avaliar como as pessoas se agrupam, e que motivações as conduzem na construção de identidades negociadas

entre o não-virtual e o virtual. É uma mostra de como estamos interagindo com o Outro e em que medida pode-se efetivamente pensar numa ciber-revolução... Quisemos no ater, aqui, ao fato de que, independente da efemeridade-contemporânea de que o *Orkut* seja feita, é através dos jogos que uma sociedade constrói que é possível observá-la e entendê-la melhor.

Foi especialmente através do paralelo com a obra de Carroll que pudemos deixar registrada a maneira que acreditamos ser a mais adequada para estudar o crescimento da referida rede de relacionamentos. É fundamentalmente o entendimento de que toda sociedade precisa de seus jogos para se desenvolver e, a partir aí, engendrar suas novas éticas e estéticas. O surgimento das redes de relacionamento e o desenvolvimento expressivo do *Orkut* nos últimos dois anos nos proporcionaram um panorama de como se reconfiguram as relações sociais *off-line* dentro de seus espaços virtuais e, sobretudo, como se negociam as novas bases para uma disseminação e transformação dos nossos parâmetros estéticos (que se viram predominantemente vinculados a uma idéia de frivolidade). Se observarmos as "febres" da Internet anteriores, podemos perceber que se baseiam em alguma inovação no modo em que as pessoas interagem, geralmente intensificando um ou outro aspecto da comunicação interpessoal. No caso do *Orkut*, o *não-sentido*, o excesso de sentido, a explosão da trivialidade e a sedução do espírito frívolo, unidos ao que vimos como sinal de nossa época, a busca – ainda que com reservas – por relacionamentos (assépticos), parecem estar por trás do hábito diário de ligar o computador, acessar a internet e abrir os nossos perfis.

ABSTRACT

Departing from the concept of *Homo Ludens* by Johan Huizinga, from the connections between Aesthetics and everyday experience, from some Habermasian notions of rationality and from the nonsense as deployed by Deleuze, this essay intends to relate the fascination for banality and the consolidation of an aesthetics of frivolity (both very present in the Orkut) with the ideas of rationality and the ludic in contemporary culture. If the *Orkut* appeared as a platform of social networking, it is indubitable the proliferation of games and "inutilities" in the system (especially in its Brazilian branch). In this sense, playfulness, laughter, the ephemeral, frivolities, all of this form the kernel of our analysis of Orkut.

Keywords: Aesthetics. Everyday experience. Frivolity. Orkut. Laughter. Playfulness.

RESUMEN

Partiendo del concepto de *Homo Ludens* de Johan Huizinga,

de las conexiones entre la estética y lo cotidiano, de algunas nociones habermasianas acerca de la racionalidad y del nonsense según fue trabajado por Gilles Deleuze, este ensayo pretende vincular la fascinación por La banalidad y la consolidación de una estética de la frivolidad presentes en Orkut con la racionalidad y lo lúdico en la sociedad contemporánea. Si Orkut surgió inicialmente como una plataforma de establecimiento de redes sociales de cierto modo productivas y serias, es incuestionable La proliferación de juegos e "inutilidades en general" en el sistema (especialmente en su apropiación brasileña). En ese sentido, la broma, la risa, lo efímero, la frivolidad, en fin, forman la base de nuestro análisis sobre el fenómeno Orkut.

Palabras claves: Estética. Cotidiano. Frivolidad. Orkut. Efímero.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Amanda. Cosmopolitanism, Universalism, and the Divided Legacies of Modernity. In: CHEAH, Pheng, ROBBINS, Bruce (Eds.). **Cosmopolitics**: thinking and feeling beyond the n ation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1998. P. 265-289.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. São Paulo: Companhia Nacional, 2002.

CARROLL, Lewis. **Alice's Adventures in Wonderland**. London: Peguin Popular Classics, 1994.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

HABERMAS, Jürgen. **A Inclusão do outro**. São Paulo: Loyola, 2002.

HABERMAS, Jürgen. **Teoria de la accion Comunicativa**: Racionalidad de la acción y

Racionalización social. Spain: Altea, Taurus, Alfaguara, 1987

HEGEL, G W F. **Curso de estética**: o belo na arte. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

PRYSTHON, Angela. **Absolute beginners**: circunstâncias e algazarra na ficção pop do Brasil dos anos 80. 1993. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1993.

ŽIŽEK, Slavoj. Multiculturalismo ou a lógica do capitalismo tardio. In: DUKER, Christian; PRADO, José Luiz (Orgs.). **Žižek Crítico**: política e psicanálise na era do multiculturalismo. São Paulo: Hacker Editores, 2005.