

Edilson Cazeloto  
É professor titular  
do Programa de  
Pós-Graduação em  
Comunicação da  
Universidade Paulista  
- UNIP.

**Por um conceito de  
hegemonia na  
cibercultura** **149**

**Por una concepción de  
hegemonía en la cibercultura**

**For a hegemony concept  
in cyberculture**

## RESUMO

Este artigo dedica-se a explorar o conceito de hegemonia na cibercultura, a partir de uma leitura das obras de Antonio Gramsci e Ernesto Laclau (em parceria com Chantal Mouffe). O objetivo é compreender as formas contemporâneas da hegemonia e sua capacidade de produzir consensos e a colaboração de grupos dominados. Elaborar-se, a partir de uma pesquisa empírica realizada junto à comunidade de permacultores brasileiros, a ideia de uma “hegemonia hipostasiada” no computador, ou seja, a de que elementos da lógica informática presentes na concepção e funcionamento dos equipamentos informáticos produzam um consenso social em torno de um imaginário específico, calcado no desejo de *performance* abstrata e sem finalidade.

Palavras-chave: Comunicação; cibercultura; hegemonia; monocultura informática.

## ABSTRACT

This paper is dedicated to exploring the concept of hegemony in cyberculture, based on a reading of the works of Antonio Gramsci and Ernesto Laclau (in partnership with Chantal Mouffe). Its goal is to understand contemporary forms of hegemony and their ability to produce consensus and the collaboration of dominated groups. Based on an empirical research in the community of Brazilian Permaculturists, it elaborates the idea of “hypostatized hegemony” on the computer, i.e., that computer logic elements present in the design and operation of equipments can produce a social consensus around a specific imaginary, based on the desire for abstract and purposeless performance.

Keywords: Communications; cyberculture; hegemony; computer monoculture.

## RESUMEN

Este artículo está dedicado a explorar el concepto de hegemonía en la cibercultura, desde una lectura de las obras de Antonio Gramsci y Ernesto Laclau (en colaboración con Chantal Mouffe). El objetivo es entender las formas contemporáneas de la hegemonía y su capacidad de producir consenso y la colaboración de los grupos dominados. En él se elaboran, desde una investigación empírica en la comunidad de permacultores brasileños, la idea de “hegemonía hipostasiada” en la computadora, es decir, que elementos de la lógica informática presentes en el diseño y operación de los equipos de computación producen un consenso social en torno a un imaginario específico, basado en el deseo de rendimiento abstracto y sin fin.

Palabras clave: Comunicación; cibercultura; hegemonía; monocultura informática.

Data de submissão – 19/8/2010

Data de aceite – 7/12/2010

## Nota introdutória

A noção de hegemonia é invocada em diversos contextos para explicar o exercício do poder nas sociedades. Originária das reflexões de Lênin e Gramsci (GRUPPI, 1978, p. 6-48) no contexto do marxismo politicamente militante, a hegemonia foi concebida como um conceito explicativo para a capacidade de direção da sociedade exercida por uma classe específica.

A hegemonia é o poder exercido na cultura e no imaginário. É a construção de consensos em torno de determinadas visões de mundo e axiologias que, embora permaneçam conectadas a grupos sociais determinados, logram ultrapassar seus limites iniciais e estabelecem-se como universais e transparentes, confundindo-se com o “real”. Essa “naturalização” induz a colaboração dos dominados na manutenção das relações de dominação (SEMERARO, 1999).

A compreensão da hegemonia, portanto, está relacionada a uma visão da cultura, o que implica dizer que, no mundo contemporâneo, é necessário levar em consideração o papel preponderante de dois fenômenos que se interpenetram: a midiaticização e a informatização.

Para isso, julgamos apropriada uma ligeira revisão das ideias de Gramsci, assim como a apropriação

contemporânea que delas tem uma dupla de intelectuais que teorizaram sobre a hegemonia: o argentino Ernesto Laclau e a belga Chantal Mouffe.

## 1. A hegemonia em Gramsci

A forma como Antonio Gramsci construiu suas ideias sobre a hegemonia, principalmente nas páginas dos *Cadernos do cárcere*, tem levantado intensas polêmicas, muitas vezes devotadas a minúcias de interpretação dos textos originais. Não é nossa intenção ingressar neste debate que já toma algumas décadas<sup>1</sup>. Tentaremos tomar a visão de Gramsci a partir de pontos bastante consensuais entre vários intérpretes, o que, certamente, provocará algum desconforto entre os “especialistas” no tema. De qualquer forma, acreditamos que, para o raciocínio empreendido neste trabalho, uma leitura menos hermenêutica será suficiente para apoiar a argumentação.

A hegemonia, em Gramsci, relaciona-se à direção intelectual e moral exercida por uma classe social sobre o conjunto da sociedade, complementando a pura coerção exercida pela violência, legítima ou não. Compreendemos a hegemonia em Gramsci como a naturalização de certa visão de mundo, a qual, embora seja oriunda de uma classe específica, é aceita pela sociedade como universalmente válida.

Embora a questão da luta de classes (e a própria viabilidade contemporânea do conceito de “classe”) tenha sido colocada em questão, com pertinência, por autores ligados ao pós-marxismo, o questionamento do *ator social* que conduz a hegemonia não

---

<sup>1</sup> Além dos *Cadernos do cárcere*, nossa leitura do conceito de hegemonia em Gramsci será baseada, principalmente, na análise realizada por Gruppi (1978).

deve colocar em descrédito o *processo* descrito pelo filósofo italiano. Acreditamos que o núcleo central da teoria hegemônica gramsciniana não depende de uma concepção estrita da “luta de classes”, mas reside na constatação de que apenas a força (ou o potencial de força) é insuficiente para explicar os desníveis de poder no funcionamento “normal” de uma sociedade<sup>2</sup>. O ponto central da análise de Gramsci, em nosso entendimento, é a complexa combinação entre coerção e coesão, ou seja, entre o uso (simbólico ou real) da força e a construção de consensos sociais que legitimem o domínio<sup>3</sup> exercido por um grupo qualquer, sendo que esse consenso se expressa no nível da cultura.

Para o propósito deste trabalho, queremos frisar essa relação entre cultura<sup>4</sup> e dominação. Subjaz ao pensamento de Gramsci a ideia de que não pode haver domínio sem a colaboração do dominado, ainda que esta colaboração não se dê de forma deliberada. No processo hegemônico, o dominado consente com sua dominação, muitas vezes por não percebê-la como tal. Os valores da classe dominante surgem naturalizados nas consciências individuais e

---

<sup>2</sup> O uso da força parece-nos restrito a situações de exceção na maioria dos casos. Pode-se argumentar, no entanto, que a violência policial contra grupos minoritários e a criminalização de movimentos sociais contra-hegemônicos são casos frequentes de apelo à violência estatal que constitui o cotidiano dos países do Terceiro Mundo. Outra linha de raciocínio, fora das ambições deste texto, seria necessária para analisar esse fenômeno.

<sup>3</sup> Usaremos a ideia de “domínio” como sinônimo de “direção”, embora Gramsci os distinga.

<sup>4</sup> Estamos conscientes das múltiplas interpretações possíveis para o conceito de “cultura”. Aqui, usaremos este termo para designar um conjunto de representações e valores, socialmente aprendidos pelo indivíduo, que sustentam os juízos e as práticas cotidianas.

no funcionamento das instituições, como se fossem desde sempre universais ou como se não houvesse opções fora dos parâmetros hegemonicamente estabelecidos. O poder da hegemonia está em sua capacidade de produzir consensos na cultura e, portanto, colaboração.

O controle hegemônico em Gramsci equivale, em certa medida, ao controle dos meios de produção e difusão da cultura. Cabe a esses meios a tarefa de “naturalizar” certa visão de mundo. Por isso, Gramsci dá tanta ênfase ao papel dos intelectuais, como “funcionários” de uma classe específica designados para construir e disseminar as ideias que possibilitarão o exercício da hegemonia (BEIRED, 1998).

Assim, para a tarefa de construção da hegemonia *dos trabalhadores*, Gramsci aponta dois caminhos que tomam um corpo expressivo em seus cadernos: o primeiro é o de uma “escola unitária”, que acabe com a divisão entre “pensar e fazer”, típica do modo de dominação burguês; o segundo, o desenvolvimento de um jornalismo que possua um caráter igualmente pedagógico, porém voltado à população adulta. O jornalismo, na visão de Gramsci, é uma espécie de “escola permanente”, na qual a população de um país aprende não apenas os fatos cotidianos, mas os valores e o imaginário da cultura dominante. É nesse ponto que podemos perceber, nos *Cadernos do cárcere*, a forma como Gramsci pensa a relação entre mídia e hegemonia.

## 1.2. A pedagogia da mídia

Em seu caderno 24 e em boa quantidade de notas dos chamados “cadernos miscelâneos”, Gramsci dá conta não apenas de uma reflexão sobre o papel

do jornalismo na sociedade de sua época, como ensaia um detalhado programa para a constituição de veículos de comunicação que cumprissem o papel “pedagógico” de esclarecimento das massas para combater a hegemonia capitalista (GRAMSCI, 2006, p. 197-213).

Não é por acaso que Gramsci dedica-se a esta tarefa, simultaneamente teórica e prática. No contexto em que escreveu as notas de seus *Cadernos do cárcere* (a Itália de 1929 a 1935), a imprensa escrita era o principal meio “formador de opiniões” e constituía, portanto, um alvo privilegiado para a análise da esfera cultural e para os interesses contra-hegemônicos. Construir um jornalismo orientado para o interesse dos trabalhadores era, portanto, uma questão estratégica extremamente relevante. Para tanto, seria necessária a articulação racionalmente planejada de todo um grupo intelectual contra a hegemonia capitalista. A formação de intelectuais “orgânicos”, ligados aos trabalhadores é um caminho para a tomada do poder cultural (como condição e consequência de uma tomada do poder político/econômico) que passaria, necessariamente, pelas redações dos jornais e das revistas.

Entendemos que Gramsci pensa aqui uma analogia com a tomada dos meios de produção, preconizada pelos marxistas revolucionários: não basta tomar a fábrica se os trabalhadores (mais precisamente, se os intelectuais organicamente ligados aos trabalhadores) não tomarem os meios de produção (e difusão) da cultura. Aliás, alguns analistas afirmam que, no pensamento de Gramsci, a tomada da cultura deveria preceder a tomada do poder. No vocabulário gramsciano, a “direção” (intelectual e moral) pode acontecer antes do “domínio” (político e econômico).

Neste raciocínio está implícita a concepção de que o aparato de produção e circulação cultural é, de alguma forma, uma posição que deve ser conquistada e mantida. Trata-se de tomar e transformar os meios da cultura *burguesa* e colocá-los a serviço dos trabalhadores. Assim como o marxismo militante pressupunha certa neutralidade política da fábrica<sup>5</sup>, a visão de hegemonia de Gramsci também considerava que os meios de produção e difusão culturais eram, em si, estruturas inertes, passíveis de uma apropriação estratégica no devir da luta de classes. O alvo dos intelectuais orgânicos da classe trabalhadora deve ser a “consciência coletiva”<sup>6</sup> da sociedade e os meios de comunicação aparecem como instrumento do “princípio educativo”.

## 2. A hegemonia em Laclau e Mouffe<sup>7</sup>

Acreditamos que a relação entre hegemonia e meios de comunicação se transformou profundamente no decorrer do século XX, com a proliferação e internacionalização dos meios eletrônicos (rádio e televisão), atingindo sua culminância com o advento da internet. No ambiente contemporâneo, marcado pela proliferação global de canais de TV e emissoras de rádio, bem como pela cacofonia da internet,

---

<sup>5</sup> Chamamos a atenção para isso em outro momento (CAZELOTO, 2007), entre o fordismo e o leninismo. A fábrica era a estrutura fundamental tanto para os regimes de inspiração marxista quanto para as economias centrais do capitalismo. O modelo fabril não era contestado e, sim, a forma de apropriação da mais-valia produzida.

<sup>6</sup> O termo vem de Durkheim (1989), mas parece-nos adequado a este contexto.

<sup>7</sup> Para evitar referências em excesso, indicamos que a maior parte das ideias de Laclau e Mouffe discutidas neste trabalho aparecem em Laclau; Mouffe (2004).

ainda seria possível pensar, como Gramsci, numa pedagogia midiática a serviço de uma construção contra-hegemônica?

Claro que os monopólios midiáticos não apenas continuam a existir como podem se acentuar, mesmo no aparente caos da internet. Mas com a ampliação do número de “emissores possíveis” a consequente polifonia da rede não pode ser ignorada. A hipótese de uma apropriação totalizante tem que enfrentar essa questão.

Embora se utilizem do termo “hegemonia” e dialoguem com o pensamento de Gramsci, Ernesto Laclau e Chantal Mouffe deslocam o fenômeno para o chamado “campo discursivo”<sup>8</sup>. Concebida em um momento bem posterior, no qual a civilização midiática já se encontrava praticamente consolidada, a teoria da hegemonia de Laclau e Mouffe não incide mais sobre a questão dos meios de produção e circulação culturais, mas sobre os discursos que são incessantemente construídos e desconstruídos no tecido social<sup>9</sup>. Críticos da noção de “classes sociais”<sup>10</sup>, Laclau e Mouffe veem o social (e não mais a sociedade) como um espaço atravessado por projetos antagonísticos, oriundos de grupos sociais diversificados. Em certos momentos, um grupo é capaz de produzir

---

<sup>8</sup> Para uma discussão sobre a gênese do conceito de *hegemonia*, veja-se Laclau (1996).

<sup>9</sup> Não faremos aqui um aprofundamento do conceito de “discurso” em Laclau e Mouffe, mas cabe apontar que ele se refere não apenas aos signos colocados em circulação, mas também ao significado socialmente partilhado das ações de indivíduos, grupos e instituições. O discurso é constituído pelo fazer e pelo dizer (LACLAU; MOUFFE, 1985; TORFING, 1999).

<sup>10</sup> Para a posição de Laclau a respeito da questão das classes sociais e da luta de classes ver Laclau (s/d).

uma “cadeia de equivalência”, ou seja, é capaz de fazer coincidir dimensões de seus projetos particulares com os projetos de outros grupos, realizando, assim, uma “articulação” provisória e instável, entre interesses distintos. Essa articulação é conquistada discursivamente pela atribuição de um significado instável àquilo que os autores denominam “significante vazio”, e, assim, permitindo que um grupo abrigue, sob seus interesses particulares, as demandas de outros grupos como se fossem equivalentes. Essa é a essência da hegemonia.

Laclau e Mouffe posicionam o processo de hegemonia transversalmente em relação aos meios de comunicação. A hegemonia é um efeito discursivo (que produz consequências extremamente concretas), mas independe da ação voluntariosa de um sujeito social unitário e autoconsciente, como uma “classe”. No social, as hegemonias (no plural) vêm e vão incessantemente e ninguém pode prever (muito menos determinar) de que forma vão se manifestar. Ela não é um objeto externo que pode ser conquistado, como em Gramsci, mas uma característica contingente, constituinte do social. Isso não implica que não haja lutas sociais pela construção da hegemonia; quer dizer que, como elemento constituinte provisório, instável e fragmentado, não cabe, no pensamento dos autores, a ideia de uma hegemonia totalizante, que dê um sentido completo ao social (transformando-o em “sociedade”). A hegemonia está dispersa no tempo e no espaço (falaríamos em pequenas hegemonias, contrastando com a Hegemonia de Gramsci) e é elemento fulcral nas disputas entre grupos sociais antagônicos.

Gramsci parte da externalidade dos meios de produção e difusão da cultura e propugna a possibi-

lidade de uma tomada destes meios, convertendo-os aos interesses dos trabalhadores<sup>11</sup>. Essa postura parece ganhar certo sentido se pensarmos que os meios a que ele se refere são relativamente poucos e estranhos ao cotidiano da classe operária. É possível pensar em tomá-los porque eles são restritos e constituem uma especialização muito clara na divisão social do trabalho e na cultura.

Laclau e Mouffe já trabalham com a ideia de discursos dispersos e disseminados no tecido social que fazem com que os meios de comunicação, como instituição específica, percam o caráter de monopolizadores dos discursos. Por não aceitar a dicotomia entre atos discursivos e extradiscursivos, os meios de comunicação em Laclau e Mouffe não “pesam” excessivamente na circulação de significantes. Não constituem um ator privilegiado e nem representam o interesse de um grupo específico (que dirá de uma “classe”). Também os meios são atravessados por projetos antagônicos em disputa no social, sendo absolutamente contingente qualquer fixação provisória. Os meios de comunicação podem ter uma posição privilegiada na distribuição de “mensagens”, mas não possuem o monopólio do processo de atribuição de sentido aos “significantes vazios”. Seus efeitos são diluídos no “campo discursivo”.

### 3. Hegemonia no ciberespaço

As condições da comunicação na cibercultura parecem reiterar as teses de Laclau e Mouffe, em comparação com a visão de Gramsci. Como tomar o ciberespaço? Como ocupá-lo na guerra de posições e usá-lo de forma pedagógica a serviço da hegemonia

<sup>11</sup> Veja-se, por exemplo, SIMIONATTO (1998).

de uma classe? Se considerarmos a proliferação de vozes produzidas pela internet, somos levados a crer que qualquer intenção de fechamento hegemônico é frustrada pela própria polifonia dos meios. A hegemonia continua como um fenômeno válido, mas sua imprevisibilidade não é senão acentuada pelas condições técnicas contemporâneas. Todo discurso pode ser “remixado”, alterado e distorcido pelos discursos contraditórios, parecendo acentuar a contingência apontada por Laclau e Mouffe. O computador não é mais, de forma alguma, um elemento externo que possa ser tomado e “ressignificado” na luta de classes. Ele está de tal forma implicado na quase totalidade das práticas culturais humanas (da religião ao sexo, passando pela economia e pelos vínculos de amizade) que não pode ser considerado um meio para transformar a cultura: ele é, cada vez mais, o *suporte necessário* da cultura, o suporte privilegiado do cultural, impondo a esse suas normas, ética e valores.

No entanto, as duas visões sobre a hegemonia possuem pontos de contato. Ambas concebem os meios de comunicação como tecnologias transparentes, ou seja, como puras estruturas de difusão. Em Gramsci, essas estruturas são “posições” a serem ocupadas pela classe trabalhadora em sua missão pedagógica. Em Laclau e Mouffe, os discursos só podem ser percebidos como equivalentes ou conflitantes se considerarmos que os suportes não impõem nenhum viés, nenhuma influência, nenhum nível de determinação do campo discursivo. Ambas desconsideram a hipótese de que os próprios meios sejam portadores de sentido e de uma lógica inerente que possibilite apenas apropriações específicas, já inscritas em sua própria configuração tecnológica. O problema que tal

hipótese levanta é que, numa sociedade em que a mídia estrutura o imaginário e a cultura, o sentido específico do aparato comunicacional termina por impor certas tendências e limites ao que se pode pensar e, principalmente, *como* se pode pensar o mundo. De um lado, a mídia eletrônica não é mais apenas uma posição a ser tomada; de outro lado, ela não constitui um discurso entre os demais, mas certo metadiscurso, origem e limite do campo de discursividade.

Esse é o ponto que nos permite vislumbrar a forma específica da hegemonia na cibercultura. Quando levamos em consideração que o computador vem se tornando o suporte privilegiado do cultural, o que surge não é uma imensa diversidade da qual emerge uma hegemonia provisória, mas uma reiteiração técnica que já é, em si, uma forma específica de hegemonia. Todo discurso é possível (assim como seu contrário), desde que ele circule pelas redes telemáticas da cibercultura. As condições (técnicas) de produção e circulação da cultura são cada vez mais homogêneas, privilegiando uma única tecnologia: a informática. A hegemonia, portanto, não está apenas no fechamento provisório do campo discursivo, mas nas condições materiais e técnicas que tornam possíveis os discursos. Na cibercultura, a diversidade dos antagonismos (que nos parece real) é conseguida a partir da homogeneidade dos meios.

#### 4. A hegemonia hipostasiada

Derivamos do fato empiricamente observável desta universalidade tecnológica sem precedente histórico que a informatização atingiu a ideia de que a cibercultura implica uma nova forma de hegemonia, à qual denominaremos “hegemonia hipostasiada”.

No contexto da cibercultura, a hegemonia hipostasiada manifesta-se na forma como o computador surge como máquina necessária ao conjunto da sociedade, muito embora tenha sido concebida<sup>12</sup> e se desenvolva sob critérios de grupos particulares. O computador tem uma história intimamente conectada ao desenvolvimento do capitalismo: surge como uma máquina voltada à aceleração e ao controle do processo produtivo (CAZELOTO, 2007) e, embora se admita a possibilidade de “usos desviantes”, permanece com uma lógica abstrata, racionalizante e quantificante, atendendo e estimulando uma necessidade de *performance*<sup>13</sup> que se generalizou na cultura.

Como tecnologia hegemônica, o computador tornou-se uma máquina “transparente”, confundida com o “real” da vida cotidiana<sup>14</sup>. O desejo do *chip* como “puro meio”, ou seja, como neutralidade absoluta em

---

<sup>12</sup> Fazemos uma diferenciação entre a origem da informática e da microinformática. Embora muito se fale sobre a origem da microinformática nos movimentos contraculturais – veja-se, por exemplo, o já clássico *Comunidades virtuais*, de Howard Reinghold –, não nos parece contraditório afirmar que mesmo a microinformática partilha de valores oriundos do campo da produção. Será necessário revisitar essa história rastreando ali valores e ideias que possibilitaram essa apropriação da lógica informática por práticas culturais aparentemente contra-hegemônicas.

<sup>13</sup> Entendemos *performance* como uma forma de obter certo resultado esperado a partir de um mínimo de tempo, trabalho e recursos. Ela é uma maneira racional de comparar o emprego de meios necessários a uma finalidade qualquer.

<sup>14</sup> Veja-se, em especial, o desejo contemporâneo da chamada “computação ubíqua”, da “computação sensciente”, da noção de “realidade aumentada” e das pesquisas em “linguagem natural”. Todas essas ideias partilham da noção de um computador de tal forma confundido com a experiência cotidiana a ponto de perder sua fisicalidade. Não é esse o sonho de todo pensamento hegemônico, o de tornar-se “o mundo”?

relação ao conteúdo processado, é manifestação de seu caráter hegemônico. Ao mesmo tempo universal, necessário e invisível, imune ao pensamento crítico e suporte supostamente neutro do discurso (sem ser ele mesmo “discursivizável”), o *chip* oculta sua lógica e seus valores os quais, em outra ocasião (CAZELOTO, 2008), denominamos “a lógica informática”.

Assim, como os discursos hegemônicos de Laclau e Mouffe, o *chip* permite o surgimento de “cadeias de equivalência”. As noções de *performance* e *produtividade* são elementos que atuam como um fechamento de sentido, atribuindo um valor positivo (desejável) a todas as atividades sustentadas pelo computador. Opiniões, ideias, valores e manifestações culturais submetem-se ao critério produtivista da *performance*, inscrito indelevelmente no código que anima o *chip*.

A *performance* torna-se um bem em si e descola-se de objetivos éticos, estéticos ou políticos. A página do partido operário surge a um clique do *blog* neonazista ou do sistema *on-line* de investimentos na bolsa de valores e, em todos os casos, são avaliados em termos de custo, abrangência, velocidade e outros critérios oriundos da lógica produtiva. No imaginário socialmente construído<sup>15</sup>, os conteúdos equivalem na sua “eficiência”. No computador, os discursos existem em virtude de sua capacidade de adaptação aos imperativos do *chip*. Hegemonia em estado sólido, o *chip* não é apenas mais um discurso entre outros: é a condição de todos os discursos na cibercultura.

---

<sup>15</sup> Para uma visão sobre a relação entre imaginário, hegemonia e consenso, ver Moraes (2002).

A noção de hegemonia, *lato sensu*, está ligada a dois pontos principais: a) aos valores e ideias aceitos consensualmente (mesmo que o consenso seja instável e disperso, como em Laclau e Mouffe); e b) à colaboração ativa dos dominados em sua dominação. Ausentes essas duas condições, caberia falar talvez em um “monopólio do *chip*”, mas ligá-lo à ideia de hegemonia seria uma extrapolação. O que devemos argumentar, portanto, é que ambas as condições estão presentes na forma como o *chip* se insere na cibercultura e que, portanto, é possível pensar as relações sociais implicadas na universalidade do *chip* como uma forma de hegemonia.

#### 4.1. Consenso e lógica da informática

Ao contrário da célebre fórmula de Alan Turing, nenhuma máquina é “universal”. Pelo menos não no sentido de que ela sirva “para todas as coisas”. O sentido de uma máquina é dado pela posição que ela ocupa na rede das relações sociais. Toda máquina tende a fortalecer certos vínculos em detrimento de outros. Ela é útil em certos contextos e para certas finalidades e, normalmente, esses usos e finalidades estão inscritos nas próprias características técnicas da máquina.

Vale aqui um exemplo anterior ao processo de informatização da sociedade para sublinhar o argumento: uma antiga máquina de escrever nunca foi uma máquina para escrever “qualquer coisa”. Ela tinha como pressupostos a necessidade de velocidade e de padronização da escrita. Para necessidades estéticas ou afetivas e em vários contextos sociais, como os convites de casamento, a datilografia produzia sentidos indesejados, não substituindo a caligrafia. A

máquina de escrever adaptava-se a certos contextos e não a todos. Mas, com a informatização, a multiplicidade das aplicações do *chip* parece ter borrado essas fronteiras. O processador de texto produz tipografias válidas para os mais variados contextos (embora permaneça tributário da necessidade de velocidade), o que faz com que ele pareça “universal”.

O fato é que a pretensa universalidade do computador deriva do consenso social e, portanto, de um fechamento hegemônico expresso na necessidade (socialmente construída) de *performance* e de produtividade. Na verdade, o que é “universal” (entenda-se, o que é consensualmente aceito como necessário e desejável) é a ideia de *performance*: mais produção, mais velocidade, mais abrangência ao menor custo possível.

Evidentemente, esse desejo de *performance* não está inscrito no DNA da humanidade. Ele foi historicamente construído, principalmente a partir do século XVIII, com a expansão do capitalismo industrial. Em uma interessante pesquisa sobre o trabalho do artesão, Richard Sennett (2009) demonstra como, antes deste período, a produção era subordinada a outros juízos de ordem ética, social e estética. O capitalismo industrial ergueu o critério da produtividade como centro de seu modo de encarar a relação entre homem e mundo. Na cibercultura, esse imaginário produtivista extravasa os limites da economia para se tornar elemento central da cultura<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Em parte, esse fenômeno pode ser visto na indistinção entre o cultural e o econômico que vige no mundo contemporâneo (CAZELOTO; PRADO, 2006).

#### 4.2. Colaboração: o caso da permacultura

Uma vez assumida como consenso social, a informatização do cotidiano mostra-se como “ponto de fechamento” de uma cadeia de equivalências que engloba um número expressivo de grupos sociais e suas práticas. Mesmo os grupos que, em alguma proporção, consideram-se um foco de resistência à cultura mercadológica do capitalismo acabam sendo seduzidos pelos valores performáticos do computador, sem perceber contradição entre o uso que fazem e a ferramenta que dá suporte a esse uso. Assim, certo nível de “dissidência” presente nos discursos contra-hegemônicos é despotencializado pela colaboração com a própria lógica produtiva (capitalista) do *chip*.

A colaboração, no entanto, não é percebida pelos grupos, uma vez que sua atenção está na potência da máquina, assumindo sua neutralidade. Para grupos contra-hegemônicos, o computador é apenas um meio barato e eficiente de difusão de ideias, troca de informações, mobilização de redes de apoio ou simplesmente propaganda. A *performance* como valor é substituída pela *performance* como ferramenta.

A pesquisa que desenvolvemos<sup>17</sup> junto à comunidade de permacultores brasileiros ilustra essa tensão entre colaboração e dissidência, típica de um contexto “hegemonizado”. Embora defina seus valores em contraposição à lógica mercantil e em favor da produção e do trabalho livre, criativo e autônomo, os permacultores brasileiros, em geral, fazem um uso intensivo do computador.

---

<sup>17</sup> “O uso da comunicação na formação de comunidades contra-hegemônicas”, pesquisa financiada pela Vice-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa da Universidade Paulista (Unip).

A comunidade da permacultura foi dividida em dois grupos, tendo como critério principal a intensidade de relação com a própria permacultura. No grupo “A” encontram-se os permacultores mais ativos. Em geral, vivem em ambientes construídos com técnicas permaculturais e dedicam-se à pesquisa e ao ensino dessas técnicas. São mantenedores de institutos de permacultura ou de instituições assemelhadas. Já o grupo “B” é composto por simpatizantes e pessoas que, embora possam ter uma boa experiência, dividem seu tempo e interesse entre a prática permacultural e outras profissões. A permacultura, para eles, não é propriamente um *hobby*, mas é ainda uma atividade parcial.

Percebe-se, entre os integrantes mais ativos, certa “desconfiança” em relação ao universo da informática, mas que não chega a tomar proporções de uma crítica consciente e fundamentada. Essa desconfiança manifesta-se como uma restrição voluntária: os permacultores ativos passam pouco tempo conectados, não compram *softwares* e dificilmente usam o comércio eletrônico. A internet é usada basicamente para pesquisas, troca de e-mails e divulgação de eventos, além do intenso intercâmbio de informações técnicas<sup>18</sup>. Já no grupo numericamente mais amplo de entusiastas da permacultura, o computador é visto como uma máquina indispensável e é comum o uso intensivo da internet. Não há qualquer tipo de restrição e, pelo contrário, o uso da informática surge como ferramenta “necessária” para a prática da permacultura.

---

<sup>18</sup> Veja-se, por exemplo, o blog <http://yvypora.wordpress.com/>.

A diferença entre os dois grupos situa-se exatamente no campo da visão produtivista de mundo. Enquanto a maior parte dos permacultores ativos do grupo “A” enxerga a permacultura como a expressão de uma ética e de um estilo de vida (contra-hegemônico), no grupo “B” predomina uma visão instrumental: eles se interessam pelas técnicas permaculturais mais que pelos valores que, em tese, norteiam essas técnicas. No grupo “B” prevalece a ideia de que a *performance* possibilitada pelo computador é desejável e não apresenta nenhuma questão de ordem ética em si. O computador atua como uma extensão da visão tecnicista que o próprio grupo construiu em torno das práticas permaculturais, minimizando sua dimensão contra-hegemônica.

O grupo “B” demonstra claramente o que concebemos como “colaboração”. Embora busquem construir uma identidade “dissidente”, sua prática concreta acaba por reforçar o consenso acerca da universalidade do computador (quando, na verdade, afirmam a universalidade de certa visão positiva da produtividade como um fim em si). Eles reafirmam o mito da “neutralidade do *chip*”, ainda que as características do computador atentem contra princípios fundamentais da própria permacultura (como a simplicidade, a autonomia, o uso de ferramentas de baixa tecnologia etc.). Não percebem a contradição exatamente pelo aspecto hegemônico que se materializa no computador que se tornou capaz de “naturalizar” uma visão específica da necessidade de *performance*.

## 5. Conclusão

O ambiente da cibercultura instiga uma leitura crítica do conceito de hegemonia. Embora a concepção

canônica de Gramsci e a apropriação contemporânea de Laclau e Mouffe indiquem caminhos produtivos para uma compreensão das formas de exercício do poder, parece-nos necessário e pertinente articular a ideia de hegemonia às transformações das sociedades industrializadas, principalmente diante dos fenômenos da mediação e informatização generalizadas.

A constatação empiricamente observável da predominância do uso do computador nas mais diversificadas áreas da experiência humana leva-nos à ideia de um consenso social em torno do *chip* como ferramenta necessária e desejável. O fato de que mesmo os grupos que se identificam com uma cultura contra-hegemônica utilizem o computador de maneira acrítica e instrumental é indício de que a informatização construiu socialmente uma capacidade de abrigar em torno de si projetos e interesses antagônicos, graças aos mitos da universalidade e neutralidade que constituem o imaginário acerca do computador.

Nesse processo, as “marcas de origem” e os valores que constituem a lógica informática são apagados, embora, evidentemente, prossigam influenciando as condições concretas das práticas culturais mediadas pelo computador. Esse apagamento é o núcleo do processo de construção de uma hegemonia hipostasiada, ou seja, materializada no próprio suporte físico da cultura.

Conhecer os valores que presidem a lógica informática, como o desejo pela *performance* abstrata e sem finalidade, é vislumbrar a forma como o computador colabora na manutenção de relações sociais específicas e de modos de dominação que são típicos do mundo contemporâneo.

## Referências

BEIRED, J. L. B. A função social dos intelectuais. In: AGGIO, A. (Org.). **Gramsci, a vitalidade de um pensamento**. São Paulo: Unesp, 1998. p. 121-132.

CAZELOTO, E.; PRADO, J. L. A. Valor e comunicação no capitalismo globalizado. **e-Compós**, revista eletrônica da Compós, n. 6, set. 2006. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/93/93>>. Acesso em: 26 mai. 2010.

CAZELOTO, E. Monocultura informática: a voracidade dos *chips*. **Ghrebh. Revista de comunicação, cultura e teoria da mídia**, n. 14. Out. 2009. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/revista/ghrebh/index.php/ghrebh/article/view/54>>. Acesso em: 26 mai. 2010.

\_\_\_\_\_. A monocultura informática. **Significação**, São Paulo: Annablume, n. 29, 2008.

\_\_\_\_\_. A velocidade necessária. In: FERRARI, P. (Org.). **Hiper-texto hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007. p. 165-180.

DURKHEIM, E. **A divisão do trabalho social**. v. 1. Lisboa: Presença, 1989.

GRAMSCI, A. **Cadernos do cárcere**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006. v. 2.

GRUPPI, L. **O conceito de hegemonia em Gramsci**. Trad. Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1978.

LACLAU, E.; MOUFFE, C. **Hegemonía y estrategia socialista: hacia una radicalización de la democracia**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2004.

LACLAU, E. Poder e representação. **Estudos Sociedade e Agricultura**. n. 7, dez. 1996. Disponível em: <<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/brasil/cpda/estudos/sete/laclau7.htm>>. Acesso em: 25 mai. 2010.

\_\_\_\_\_. **Os novos movimentos sociais e a pluralidade do social**. Disponível em: <[http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs\\_00\\_02/rbcs02\\_04.htm](http://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_02/rbcs02_04.htm)>. Acesso em: 25 mai. 2010.

MORAES, D. de. Imaginário social e hegemonia cultural. In: **Gramsci e o Brasil**. jul. 2002. Disponível em: <<http://www.acessa.com/gramsci/?page=visualizar&id=297>>. Acesso em: 25 mai. 2010.

SEMERARO, G. **Gramsci e a sociedade civil**: cultura e educação para a democracia. Petrópolis: Vozes, 1999.

SENNETT, R. **O artifice**. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SIMIONATTO, I. O social e o político no pensamento de Gramsci. In: AGGIO, A. (Org.). **Gramsci, a vitalidade de um pensamento**. São Paulo: Unesp, 1998. p. 37-64.

TORFING, J. **New theories of discourse**: Laclau, Mouffe and Žižek. Oxford (UK): Blackwell, 1999.

171