

A AUSÊNCIA DO VAZIO E A EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX): O FIM DOS ESPAÇOS DE CONTEMPLAÇÃO NA VIDA COTIDIANA MIDIATIZADA¹

Primeiro autor (Esther de Carvalho Tavares MOREL)²

¹ GT 7 – Estudos Críticos em Ciência da Informação

² Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano (PPGMC), da Universidade Federal Fluminense (UFF), emorel@id.uff.br

RESUMO

A expansão do mercado da publicidade digital é inegável: cada vez mais, indivíduos têm seu status de cidadãos diretamente atrelados à capacidade de consumo na sociedade capitalista. O estudo e a aplicação da Experiência do Usuário (UX) em grandes empresas já é lugar comum nesse mercado. Ainda assim, existe uma lacuna acadêmica na compreensão e no aprofundamento da disciplina de UX à luz da Economia Política da Comunicação (EPC).

Esta discussão é parte da pesquisa *A Experiência do Usuário no capitalismo tardio: novas relações de consumo e aprofundamento de contradições do sistema no cotidiano midiaticado*, que está sendo desenvolvida no mestrado do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano, da Universidade Federal Fluminense (PPGMC-UFF).

Durante o levantamento bibliográfico, ficou clara a necessidade de estabelecer um diálogo entre a disciplina de UX e as noções de Mídia e Cotidiano. Um dos pontos de partida é a relação entre a falta de momentos de contemplação dos sujeitos contemporâneos, especialmente devido a constante exposição a qual estão submetidos por meio de *smartphones*, mídias sociais digitais e conteúdo hiperpersonalizado, e a consolidação de novas formas no "fazer" da publicidade digital - especificamente, a ascensão da UX como norma e regra de conteúdo.

Partindo de um conjunto de reflexões de Jonathan Crary, em *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono* [2013]/(2016), e de Mark Fisher, em *Realismo capitalista* [2009]/(2020), a proposta é articular conceitos que corroboram o sentimento pessimista em que a contemporaneidade está imersa. Desde a colonização dos sonhos pelo capital (Fisher, 2009), até a perda da capacidade de sonhar acordado (Crary, 2013), o cidadão do século XXI, além de ter sido alçado ao papel de consumidor como afirmador da cidadania, é refém de uma lógica de consumo desenfreado que ultrapassa as fronteiras do "mundo real", atingindo desejos, sonhos e aspirações.

Em uma sociedade em que um clique a mais pode ser a chave para a libertação de uma monotonia constante, em que momentos de intervalos vazios são vistos como perda de tempo, o esgotamento da capacidade do sonho, da utopia, é um fator de opressão adicionado no contexto da luta de classes. A velocidade de operação e a necessidade da captura da atenção, por grandes corporações e pequenos produtores – transformados em criadores de conteúdo –, contribui para o estabelecimento de disciplinas como a Experiência do Usuário, conforme descrita por Donald Norman [1988]/(2006).

A conexão com o cotidiano é fio condutor e se dá através do olhar de Agnes Heller [1970]/(2008), ao debater a vida cotidiana como ambiente estabelecido de práticas e identidades dos sujeitos, e de Henri Lefebvre [1968]/(1991) ao compreender o cotidiano enquanto espaço de disputa de poder e dominação.

Também é inevitável refletir sobre o processo de midiaticação que funciona como amálgama para as relações supracitadas. Os estudos de Luís Mauro Sá Martino (2015), sobre Teoria das Mídias Digitais, e Muniz Sodré (2002), sobre *bios* virtual, ajudam a determinar possíveis vínculos entre a ausência do vazio e a Experiência do Usuário no capitalismo tardio, no cotidiano midiaticado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOLAÑO, César. **Indústria cultural, informação e capitalismo**. São Paulo: Hucitec, 2000.
- CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Ubu, 2016.
- FISHER, M. **Realismo capitalista: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?**. São Paulo: Autonomia Literária, 2020.
- HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. 12. ed. São Paulo: Paz & Terra, 2008.
- KRUG, Steve. **Não me Faça Pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Alta Books, 2006.
- LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 2009.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- NORMAN, Donald Arthur. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006/[1988].
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.