



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA E CIÊNCIA POLÍTICA**

**A Metrópole Virtual:  
uma alternativa ao conceito de comunidade virtual**

**Alan Delazeri Mocellim**

**Orientador: Prof. Dr. Carlos Eduardo Sell**

**Florianópolis, setembro de 2009.**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA E CIÊNCIA POLÍTICA**

**A Metrópole Virtual:  
uma alternativa ao conceito de comunidade virtual**

**Dissertação de mestrado em  
Sociologia Política apresentada à  
Universidade Federal de Santa  
Catarina, como parte dos requisitos  
para obtenção do título de mestre em  
Sociologia Política.**

**Alan Delazeri Mocellim**

**ORIENTADOR:  
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sell**

**Florianópolis, setembro de 2009.**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA E CIÊNCIA POLÍTICA**

**A Metrópole Virtual:  
uma alternativa ao conceito de comunidade virtual**

**Este trabalho foi julgado adequado à obtenção do grau de mestre em Sociologia Política e aprovado em sua forma final pelo programa de pós-graduação em Sociologia Política da Universidade Federal de Santa Catarina.**

**Florianópolis, 24 de setembro de 2009.**

**Prof. Dr. CARLOS EDUARDO SELL  
(UFSC - ORIENTADOR)**

**Prof. Dr. HÉCTOR RICARDO LEIS  
(UFSC)**

**Profa. Dra. KELLY CRISTINA DE SOUZA PRUDENCIO  
(UFPR)**

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de começar agradecendo ao meu orientador Dr. Carlos Eduardo Sell, pelos ensinamentos e recomendações que me foram tão importantes durante estes últimos anos. Também sou grato por sua paciência e amizade - por todas aquelas horas de conversas, que para mim foram muito importantes e esclarecedoras.

Agradeço também à banca de defesa: a Héctor Ricardo Leis e Kelly Prudencio, por terem se disponibilizado a participar de minha banca examinadora, pela disposição de ler e contribuir com esse trabalho.

Não poderiam faltar agradecimentos aos meus pais que confiaram na minha capacidade, e me apoiaram nestes anos de estudo. Agradeço também a todos os meus amigos que foram importantíssimos em minha juventude, e todos que me apoiaram por todos estes anos: Thiago Fernandez, Júlio Chiarini, Fernando Capizzani, Adriano Tavares, Henrique Salgado Matias, André Carvalho, Rafael Yamamoto, Patrícia Abade, Igor Silva. E também aos conselhos de meu falecido amigo Manuel “Elfo” Gadelha.

Fundamentais para minha trajetória ao longo destes anos foram aqueles a quem conheci em Florianópolis, e que foram por muito tempo fonte de apoio e de enriquecedoras conversas. Desta forma, agradeço ao prof. Franz Josef Brüseke, por ter sido uma influência positiva em minhas escolhas; a Alexandre Nodari, Christiano Balz, e José Guerreiro, pelos momentos de diversão; à Patrícia Zolet por sua importante companhia; à amizade de Christiane Martins, Daniel Scopel e Felipe Weber. Em especial sou grato aos grandes amigos que me acompanharam durante minha trajetória até o mestrado, e pelos quais nutro profunda admiração: André Bianco, Cláudia Guedes Joaquim, Daniel Brisolara e Tiago Ferrador.

Gostaria de agradecer também à Lilian Sendretti, pela sua cada vez mais agradável companhia, e pelo estímulo que tem me dado para seguir adiante com meus objetivos; e à minha irmã Vanessa Delazeri Mocellin, que esteve ao meu lado, por grande parte deste tempo, seja para me ouvir ou para me criticar quando necessário. E por fim, especialmente importante tem sido meu grande amigo Thiago Grangeiro: obrigado pelas nossas sempre frutíferas conversas, por aquelas intermináveis horas de questionamentos e inquietações.

## RESUMO

O conceito de comunidade virtual se popularizou como uma tentativa de explicar a formação de grupos sociais na Internet, em um contexto em que esta ainda era quantitativamente limitada em número de usuários. Todavia, hoje, com a disseminação da Internet entre um crescente número de usuários, e com a heterogeneidade e diversificação destes, devemos nos perguntar se este conceito ainda permanece válido, ou se apenas expressou uma forma social transitória. O presente trabalho tem como objetivo elaborar uma crítica ao conceito de comunidade virtual, ressaltando sua limitação enquanto ferramenta explicativa para este novo contexto, e também propor subsídios para uma nova abordagem do problema das comunidades virtuais - visando não apenas sua superação, mas sua releitura em um novo contexto.

Desta forma, começamos problematizando o caráter aparentemente dicotômico das tecnologias e da cibercultura. Também foi realizada uma discussão sobre a virtualização dos lugares, seguida de uma reflexão sobre o problema da comunidade na teoria sociológica clássica e contemporânea, na qual destacamos o choque entre comunidade e individualização. Tendo em vista este debate teórico prévio, seguimos o texto de modo a destacar o que há de característico nos novos grupos sociais emergentes no ciberespaço, e em específico nas redes sociais - ou sites de relacionamento. Dada a amplitude dos conglomerados sociais formados nestes sites de relacionamento, e a diferenciada forma como elas são utilizadas pelos que as integram, argumentamos que a idéia de comunidade virtual é pouco adequada para o entendimento da dinâmica tanto dos indivíduos quanto dos grupos que neles se formam. Assim, a partir de uma crítica do conceito de comunidade virtual buscamos indicar novas vias interpretativas – que se encontram sintetizadas na idéia de MetrÓpole Virtual.

**Palavras-Chave:** cibercultura; comunidade; metrÓpole; virtual

**Título:** A MetrÓpole Virtual: uma alternativa ao conceito de comunidade virtual

## **ABSTRACT**

The concept of virtual community has become popular as an attempt to explain the formation of social groups on the Internet, in a context that it was quantitatively limited in number of users. But today, with the spread of the Internet among a growing number of users, and the heterogeneity and diversity of these, we must ask whether this concept is still valid, or whether expressed a transitory social form. This paper aims to critique the concept of virtual community, highlighting its limitations as a tool for explaining this new context, and also offer ideas for a new approach to the problem of virtual communities - aiming not only to overcome it, but its reformulation in a new context.

Thus, we started questioning the apparently dual nature of technology and cyberspace. We also carried out a discussion of the virtualization of places, followed by a reflection on the problem of community in classical and contemporary sociological theory, highlighting the clash between community and individualization. After this theoretical discussion, we continue the text highlighting what is distinctive about the new social groups emerging in cyberspace, and in specific about social networks - or relationship websites. Considering the scale of clusters formed in these relationship websites, and how different they are used by its users, we argue the idea of virtual community is unsuitable for understand the dynamics of individuals and groups. Thus, from a critique of the concept of virtual community we plan to provide new ways of interpreting these questions - which are synthesized in the idea of Virtual Metropolis.

**Key-Words:** cyberculture; community; metropolis; virtual.

**Heading:** The Virtual Metropolis: an alternative to the concept of virtual community

## SUMÁRIO

<b>Introdução</b> .....	08
<b>Capítulo 1: A cibercultura para além das dicotomias</b> .....	16
1.1 – As origens da sociedade da informação.....	19
1.2 – Das teorias da comunicação às teorias da cibercultura.....	23
1.3 – A cibercultura entre a tecnofilia e a tecnofobia.....	25
1.4 – Da cultura prometéica à cultura fáustica.....	27
1.5 – Para além das dicotomias.....	31
<b>Capítulo 2: Lugares, Não Lugares, Lugares Virtuais</b> .....	35
2.1 – O lugar tradicional.....	36
2.2 – O não-lugar.....	41
2.3 – O real e o virtual.....	47
2.4 – O ciberespaço: lugares e não-lugares virtuais.....	50
<b>Capítulo 3: Comunidade e Individualização</b> .....	57
3.1 – Comunidade e Sociedade.....	60
3.2 – Solidariedade: mecânica e orgânica.....	64
3.3 – Comunidades éticas e estéticas.....	70
3.4 – Neo-tribalismo.....	73
3.5 – Comunidade <i>versus</i> Indentidade.....	77
<b>Capítulo 4: Internet e Sociabilidade</b> .....	80
4.1 – Fóruns: Newsgroups e EGroups.....	82
4.2 – Chats: IRC e WebChats.....	85
4.3 – Comunicadores instantâneos: ICQ, MSN, GTalk.....	89
4.4 – Blogs.....	91
4.5 – Fotologs.....	94
4.6 – Sites de Relacionamentos: Orkut e Myspace.....	97
4.7 – Esboços de uma tipologia.....	102
<b>Capítulo 5: A dinâmica social no Orkut</b> .....	106
5.1 – Identidade.....	107
5.2 – Sociabilidade.....	110
5.3 – Intimidade.....	112
5.4 – Comunidade.....	114

<b>Capítulo 6: A Metrópole Virtual</b> .....	118
6.1 – A crítica da comunidade virtual.....	123
6.2 – Da <i>Gemeinschaft</i> à <i>Gesellschaft</i> .....	127
6.3 – Comunidades estéticas e tribalismo.....	131
6.4 – A <i>ciberflânerie</i> .....	135
6.5 – A nova atitude <i>blasé</i> .....	137
6.6 – O indivíduo na metrópole virtual.....	142
<b>Considerações Finais</b> .....	146
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	151

## Introdução

Desde as últimas décadas temos assistido à ascensão e à popularização do uso do computador, e posteriormente da Internet, como meio de comunicação. Cada vez mais pessoas lidam cotidianamente com a Internet, realizando negócios, conhecendo pessoas, adquirindo conhecimentos, marcando compromissos, consumindo bens. Mas estas práticas são transformadas e emergem novas formas de sociabilidade. Não é algo novo que um meio de comunicação traga com ele mudanças, mas a Internet cria um espaço de interação diferente dos anteriores, um espaço desterritorializado, uma comunicação em tempo quase instantâneo, que permite a interação de grande número de pessoas situadas a grandes distâncias umas das outras.

Tais novas formas de sociabilidade têm constituído importante tema de debate tanto na sociologia como na antropologia e na teoria da comunicação. E diversos objetos de estudo foram construídos: desde os *blogs*<sup>1</sup> aos *chats*<sup>2</sup> passando pelos diversos movimentos sociais que emergem na rede. Nos últimos anos, no Brasil, diversas formas de interação através da Internet ganharam bastante popularidade a ponto de contarem com milhões de usuários. Desde os Fotologs<sup>3</sup> ao Orkut<sup>4</sup>, e mais recentemente o MySpace<sup>5</sup>, são diversos os meios pelos quais tem se disseminado a comunicação pela Internet.

---

<sup>1</sup> Um *blog* é uma página da web cujas atualizações (chamadas *posts*) são organizadas cronologicamente (como um diário). Estes *posts* podem ou não pertencer ao mesmo gênero de escrita, se referir ao mesmo assunto ou à mesma pessoa.

<sup>2</sup> Um chat, cuja tradução significa "conversação", se refere aqui aos bate-papos, conversas em tempo real, muito comuns na Internet. .

<sup>3</sup> Um *fotolog* é uma página da *Web*, parecida com um *blog*, mas cujo fator mais importante são fotos ao invés da escrita. Ainda pode-se colocar legendas retratando momentos bons de lazer.

<sup>4</sup> O Orkut é uma rede social na Internet filiada à empresa Google Inc., criada em 19 de Janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos. Seu endereço *online* é [www.orkut.com](http://www.orkut.com), porém o acesso ao site é restrito a membros convidados por atuais usuários do site ou de outros serviços Google. Os usuários possuem perfis com informações e fotos e podem se comunicar através de *scraps*, mensagens ou pela participação em comunidades temáticas. Apesar de ter sido desenvolvido nos EUA, se tornou um fenômeno entre brasileiros, que são maioria entre os usuários. Muitos estrangeiros abandonaram o sistema reclamando que os brasileiros invadem as comunidades de língua inglesa postando em português.

<sup>5</sup> MySpace é um serviço de rede social *online*. Bastante parecido com o Orkut, trata-se de uma rede interativa de perfis de usuário. A diferença que traz crescente popularidade ao site é a possibilidade de

Essas novas formas de sociabilidade trazem consigo novos questionamentos e as mais diversas opiniões. Um dos muitos dilemas a respeito das relações sociais na Internet é até que medida ela realmente favorece novas formas de sociabilidade, ou se é pelo contrário, mais um meio, ou conseqüência, de um processo radical de individualização que atinge grande parte das sociedades contemporâneas. Dilemas como esses se devem, em parte, ao fato de os meios de comunicação pela Internet estarem em mudança constante. Em um período muito curto formas de sociabilização *online* são criadas, e outras são abandonadas, ou passam a ser utilizadas por pequenos grupos de usuários. Mas, tais dilemas se devem também a uma desconfiança em relação à possibilidade da Internet de gerar laços sociais mais duradouros.

No caso brasileiro, vemos cada dia mais pessoas utilizando sites como o Orkut, nos quais orientados por um perfil individual que cada usuário possui, conhecem pessoas, mantêm contato com amigos distantes, participam de grupos. É interessante notar que grande parte desses sites não tem por base o Brasil, e nem mesmo foram intencionalmente voltados ao público brasileiro, mas logo após um pequeno tempo de predominância de usuários de idioma inglês, são “invadidos” por usuários brasileiros. Tanto o Orkut quanto o Fotolog.com (o primeiro site em “estilo fotolog”) foram criados nos EUA em língua inglesa, e possuíam predominância, nos primeiros meses de uso, de usuários norte-americanos, predominância passageira porque logo depois de alguns meses os brasileiros se tornaram maioria.

Outro aspecto de bastante relevância é o fato de as práticas sociais através desses meios de comunicação sofrerem constantes transformações, e num ritmo impressionante. E não só as práticas são mudadas, como existem verdadeiros movimentos “migratórios” de um meio para outro, fato que faz com que, em questão de semanas, um site muito popular de relacionamentos comece a se “esvaziar”, enquanto outro se torna popular. A emergência, e popularidade, de sites como o Orkut, que reúnem milhões de usuários, tem ocorrido concomitantemente à decadência de outras formas de sociabilidade *online* de menor escala – ou seja, com menos participantes simultâneos - como os *chats*.

---

hospedar músicas e vídeos, fato esse que fez com que muitas bandas e músicos se registrassem, algumas vezes fazendo de suas páginas de perfil seu site oficial. Maiores informações:  
<http://www.myspace.com/Modules/Common/Pages/AboutUs.aspx>

Como já dito, recentemente, com a popularização da Internet como meio de comunicação cotidiano, e através da emergência principalmente do Orkut no Brasil (e do MySpace em diversos outros países), temos notado grandes mudanças em relação à sociabilidade na Internet. Hoje, apesar do uso comum - e inclusive do recorrente uso acadêmico - do termo comunidade virtual no que tange a essas novas formas de sociabilidade na Internet, podemos levantar um questionamento sobre em que medida essas novas formas de sociabilidade, como o Orkut, são mesmo comunidades virtuais<sup>6</sup>.

Se concordarmos com Tönnies (1988) - para quem as comunidades propiciavam um entendimento partilhado entre todos seus integrantes, sua principal motivação era afetiva, e era regulamentada principalmente pelos costumes - e com Weber (1987; 1992) - para quem as comunidades fundam-se por ligações emocionais, afetivas ou tradicionais - dificilmente poderíamos dizer que sites como o Orkut seriam comunidades virtuais. A possibilidade de reunir milhões de usuários, e de permitir uma grande diferenciação entre os usuários através da convergência de diversas formas de construção de uma identidade *online* (imagens, músicas, vídeos, textos, grupos de discussão variados) faz com que não exista muito sentido em se referir a tais agrupamentos sociais como comunidades. A fragmentada coerência interna de costumes, valores e práticas dificilmente poderiam ligar seus usuários por meio de laços emocionais ou éticos.

A dinâmica central dos sites de relacionamentos, hoje populares, se baseia num processo de construção da identidade individual. Todo o mecanismo e funcionamento de tais sites giram em torno de perfis de usuários conectados, preenchidos com interesses, participando de grupos de discussão, ligados a amigos. No entanto, no caso do Orkut, por exemplo, os grupos de discussão nomeados como comunidades - apesar de evocarem o compartilhamento de visões de mundo e interesses comuns - não geram significativas responsabilidades mútuas. Além disto, não há

---

<sup>6</sup> Diversos são os autores que abordam grandes grupos sociais na Internet como comunidade virtuais, desconsiderando o fato de apresentarem ou não as características sociológicas de uma comunidade, bastando que se auto-denominem deste modo para que lhes seja atribuído o termo; ou então, consideram qualquer grupo social na Internet como comunidades virtuais, independentemente de sua escala de abrangência, ou de seu grau de integração (COSCARELLI, 2007; FONSECA & COUTO, 2004; MEUCCI & MATUCK, 2005). Outros autores sugerem que mesmo em grupos de larga escala na Internet há um ressurgimento de uma experiência comunitária, mas deixam de levar em consideração a insipiência de tais comunidades dentro de um contexto mais amplo; também não refletem sobre em que medida tais grupos são comunidades virtuais, consistindo em laços criados e mantidos *online*, ou apenas demonstrações virtuais de grupos que são fundados localmente, com base em laços presenciais *offline*. (SEGATA, 2008; EISENBERG & LYRA, 2006).

significativa troca de idéias dentro das comunidades. A interação é bastante reduzida entre seus membros. Pode-se assim pensar que elas, ao invés de locais de discussão e de reunião em torno de objetivos e responsabilidades comuns, são formas de demonstrar os interesses dos usuários que delas participam, e nada mais que isso. Assim, mesmo as chamadas comunidades que integram o Orkut não poderiam ser entendidas como comunidades em sentido estrito.

Por outro lado, através de Tönnies - que viu a modernidade como a transição da comunidade à sociedade, e com isso da pessoalidade à impessoalidade – podemos pensar que tais formas de sociabilidade são indício de uma transição semelhante, agora na Internet. Assim como, em nossa sociedade real, o modo de vida comunitário foi, progressivamente, substituído pelo modelo que Tönnies chamou de associativo, podemos cogitar que na Internet vem ocorrendo mudança semelhante. Poderíamos estar vivendo uma transição, na Internet, que equivaleria à mudança que a modernidade passou com a substituição do modo de vida comunitário pelo associativo, ou como diria Simmel (1987), o estilo de vida da metrópole.

Se a comunidade era caracterizada pelos laços de pessoalidade, pela baixa diferenciação de seus membros, e por pouca liberdade de ação; o estilo de vida da metrópole é caracterizado pela impessoalidade, pela alta diferenciação dos membros, e por uma maior liberdade de ação – o que resulta em uma maior individualização (SIMMEL, 1987; 1998a; 1998b). Além disso, podemos através das idéias de vários outros autores, que se referiam especificamente ao modo de vida urbano em oposição ao modo comunitário, sugerir formas de conduta que antes eram ausentes, ou bastante insipientes em ambientes *online* gradualmente ganham representatividade na vida cotidiana dos usuários de Internet. Podemos enumerar:

- A atitude *blasé* do indivíduo da cidade, caracterizada por sua incapacidade de reagir – sua insensibilidade - diante da diferença. (SIMMEL, 1987)
- O *flaneur*, o indivíduo que transita pela cidade sem destino, perdido em meio aos diversos estímulos da cidade. (BENJAMIN, 1994)
- A desatenção civil, uma espécie de reserva do indivíduo diante de estranhos, não se obrigando a estabelecer contato com eles, e vivendo respeitosamente desatento à suas atitudes. (GOFFMAN, 1971; GIDDENS, 2002)

Todas essas atitudes, específicas da vida urbana, podem ser encontradas no Orkut, por exemplo, e por outro lado, não podiam ser encontradas em formas de comunicação pela Internet que eram consideradas comunidades virtuais durante a época em que emergia esse conceito, como os Chats e o IRC<sup>7</sup>. Isso nos sugere que devemos, então, procurar um novo conceito para exprimir esse tipo de sociabilidade emergente.

Rheingold (1994) definiu o conceito de comunidade virtual como “agregados sociais que surgem na Rede quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com sentimentos suficientemente humanos, para formar redes de relações no ciberespaço.” Na definição de Rheingold não fica muito claro o que são “sentimentos suficientemente humanos”, de modo que, a partir desta definição, este parece ser um conceito pouco claro. Rheingold criou o conceito de comunidade virtual por volta de 1990. Nesta época ainda eram poucos os usuários da Internet, e de modo geral, o próprio número reduzido destes, e o fato de pertencerem a grupos sociais específicos (eram em grande parte universitários) fazia dos grupos que fossem, naquele tempo, formados na Internet, comunitários. Encontramos um contexto bastante diferenciado hoje, com a passagem de mais de 15 anos, com o preço reduzido e a maior popularização dos computadores e da Internet. Hoje são milhões, e dos mais diversos meios sociais, os usuários. E hoje, também dispomos de computadores com maiores capacidades de processamento e de armazenamento de informações, além de meios técnicos mais eficazes (como câmeras digitais) para que possamos nos definir como sujeitos e interagir na Internet.

Levando em conta os questionamentos que levantamos, torna-se oportuna uma revisão e uma adaptação do conceito de comunidade virtual ao novo contexto emergente. E, além disso, é necessária a elaboração de um novo conceito que exprima de modo mais coerente a especificidade das novas formas de sociabilidade na Internet, das quais o Orkut é o principal exemplo entre usuários brasileiros. A proposta deste trabalho é - a partir de uma discussão teórica sobre o caráter distinto da tecnologia na

---

<sup>7</sup> Internet Relay Chat (IRC) é um protocolo de comunicação bastante utilizado na Internet. Ele é utilizado basicamente como bate-papo (chat) e troca de arquivos, permitindo a conversa em grupo ou privada. Muito popular no fim dos anos 90, o IRC decaiu e foi substituído por mensageiros instantâneos como o MSN e sites de relacionamento como o Orkut. As maiores redes de IRC atuais são para fins específicos como troca de arquivos e suporte técnico.

modernidade; e da relação entre novas tecnologias, racionalização e individualização – analisar criticamente as novas formas de sociabilização na Internet<sup>8</sup> e, desta forma, entender de modo mais claro e detalhado quais as especificidades desses novos agrupamentos sociais. Almeja-se discutir o conceito de comunidade virtual, questionando a visão corrente sobre o uso de tal conceito, e também, propor uma nova abordagem do assunto, que exponha mais claramente os atributos dessa nova forma de sociabilidade na Internet.

Começaremos, no capítulo 1 com um debate geral sobre o caráter da cibercultura e da sociedade da informação. Apresentaremos um breve panorama da emergência da sociedade da informação e, portanto, da emergência da cibercultura; o que inclui as principais posições sobre o papel e as conseqüências destas na contemporaneidade. Além disto, destacaremos o aspecto dual que caracteriza a cibercultura desde suas origens. Será proposta uma abordagem que não busque apenas a superação das dicotomias entre defensores e opositores da técnica, mas uma abordagem que considere o caráter altamente contingente da técnica moderna.

O capítulo 2 apresentará uma discussão sobre o deslocamento dos lugares tradicionais para os não-lugares, e destes aos lugares virtuais - que se multiplicam no contexto atual. Além da diferenciação entre lugares, não-lugares e lugares virtuais, iremos expor as noções de temporalidade que se referem a cada uma destas formas de localidade. Não só o lugar e o tempo terão importância neste capítulo, mas também o conceito de virtual será ali debatido.

Continuaremos, no capítulo 3, com um debate teórico sobre o conceito de comunidade e sua ligação com a idéia de individualização. Serão expostas duas teorias clássicas e duas teorias contemporâneas sobre a idéia de comunidade. Destacaremos o modo como estas teorias lidam com a emergência de um modo de vida não-comunitário típico das sociedades contemporâneas, e de que modo a comunidade reaparece nesse contexto, seja através de sua recriação, ou de sua impossibilidade, no caso da individualização. Por fim, relacionaremos o conceito de comunidade ao de identidade.

---

<sup>8</sup> Conferir, por exemplo, os seguintes trabalhos: COSCARELLI, 2007; FONTANELLA & PRYTHON, 2004; MEUCCI & MATUCK, 2005; MOCELLIM, 2007; RÉCUERO, 2003; 2004; EISENBERG & LYRA, 2006.

No capítulo 4 buscaremos estabelecer uma tipologia das formas de sociabilidade na internet. Nele estarão reunidas as principais formas de comunicação *online* que se popularizaram nos últimos anos, desde meados da década de 1990, mas predominantemente desde o início da década de 2000. Essa classificação é fundamental ao tomarmos como horizonte o objetivo geral desse texto.

Complementando o capítulo anterior, o capítulo 5 conterà, de modo a evidenciar empiricamente, uma análise das principais características do site de relacionamentos Orkut. A dinâmica social no site será explicada a partir de quatro conceitos: identidade, sociabilidade, intimidade e comunidade.

No capítulo 6 será apresentada uma crítica à idéia de comunidade virtual, e será sugerido que, no lugar de uma expansão comunitária, encontramos uma transição, ou ampliação, da *Gesellschaft* em relação à *Gemeinschaft*, no ciberespaço. O fundamental é que uma vivência comunitária típica das origens da internet está sendo gradualmente substituída por uma vivência associativa, típica de nossas metrópoles modernas. Comunidades virtuais passariam a ser agora pequenos grupos efêmeros, parte de um todo maior, de uma Metrópole Virtual, na qual a diversidade e a impessoalidade – fenômenos típicos do meio urbano - estariam ocupando o lugar da coesão e da pessoalidade.

Chamamos a atenção para o fato de que o uso “nativo” do termo comunidade nem sempre nutre os mesmos sentidos que o conceito sociológico. E assim, não é pela recorrência de seu uso cotidiano por usuários da internet, visando designar os grupos com os quais interagem, mesmo que esporadicamente, que a palavra comunidade passa a incorporar as características que lhe foram conferidas por autores como Tönnies (1995a), Weber (1987), ou Rheingold (1994). É necessário aqui fazer uma escolha: ou concluímos que o sentido de comunidade virtual é meramente atribuído pelo que se entende usualmente pelo termo; ou então, de maneira distanciada, entendemos que as diferenças nesta forma de compreender o que é uma comunidade é uma demonstração das mudanças sofridas pela sociabilidade na contemporaneidade.

Deste modo, o que intentamos aqui é questionar certas formas de entender as comunidades virtuais, na qual estas são encaradas como a forma predominante de sociabilidade no ciberespaço, ou na qual qualquer grupo que esteja interagindo num ambiente virtual é considerado como tal. Levando em consideração um contexto onde

um número cada vez maior de pessoas se valem do ciberespaço como meio de interação social, buscaremos evidenciar o que há de novo no que se refere às diversas formas de sociabilidade no mesmo. Almeja-se, a partir disso, propor subsídios para uma nova abordagem dos grupos sociais na Internet.

## Capítulo 1

### A cibercultura para além das dicotomias

Trabalhos que estudam grupos sociais na internet, ou comunicação mediada por computador, recorrentemente começam com um debate geral sobre o carácter da tecnologia no mundo contemporâneo, ou então com um debate acerca da cibercultura – buscando definir o que está é.

Iremos começar o texto de forma parecida, mas não exatamente do mesmo modo. Mais do que um debate sobre o que é a cibercultura, tentaremos ir além. Buscamos apresentar definições, sugerir a origem da cibercultura como concomitante ao surgimento da sociedade da informação, como também buscaremos apresentar as principais posições sobre o papel e as consequências da cibercultura na contemporaneidade.

Desde já adiantamos que existe um problema ao se tratar a comunicação mediada pelo computador e, de modo mais amplo, a cibercultura. Esse problema consiste no normativismo dos autores diante do objeto estudado. Explicando melhor: não que a abordagem destes seja excessivamente ideológica, ou fundamentada em juízos morais, mas elas só levam em conta um dos lados da problemática. Alguns tratam apenas das vantagens e possibilidades positivas propiciadas pela rede de computadores, outros tratam apenas dos problemas e possibilidades negativas.

Tratar de apenas um lado dos fenômenos não chega a ser um problema se levarmos em consideração a impossibilidade de se abordar todos os lados de um fenômeno, porém, abordando apenas uma faceta deixa-se de lado o que há de contraditório e ambivalente num fenômeno. No caso da internet, a ambivalência é decisiva para o entendimento. Suas origens são contraditórias, nascendo ao mesmo tempo de uma cultura militar, e de uma cultura universitária libertária. Isso atesta que a internet não é um fenômeno unilateral, portanto exige uma abordagem que não seja unilateral.

A ambivalência é a possibilidade de classificar a um objeto ou evento como integrantes de mais de uma categoria e, mesmo que isto seja uma forma de desordem, é

um elemento normal da linguagem. Bauman (1999) se vale da idéia de ambivalência para descrever a forma como a modernidade inaugurou uma busca incessante de classificação. Bauman sugere que “a existência é moderna na medida em que contém a alternativa da ordem e do caos” (p.14), e ressalta que a modernidade consistiu numa tentativa de impor a ordem num mundo que não é naturalmente ordenado – daí sua dificuldade de lidar com tudo que inclassificável, contraditório e ambivalente. A superação de um horizonte moderno, e desta forma a superação de perspectivas teóricas que afirmam uma clara distinção e definição da técnica e de seus horizontes, requer a aceitação de sua ambivalência, ou seja, de seu aspecto indeterminável, mas também contingente.

Voltando às definições de cibercultura, podemos notar que não existe um consenso. De um lado temos autores para os quais a cibercultura é apenas aquela sub-cultura da internet, que surge com ela e que se reproduz através dela. Para outros autores a cibercultura é a condição atual da cultura, pois toda a cultura global tendo se convertido nela, tornando-se uma tecnocultura.

Os defensores da especificidade da cibercultura sugerem que ela é derivada de uma cultura dos criadores da internet, se referindo apenas a cultura propagada pela internet, e pelos seus criadores. Este é o ponto de vista de Castells (2004). Para ele a cibercultura é a cultura da internet, ou seja, a cultura que emergiu com a internet. Embora os grupos sociais que propiciaram a emergência desta cultura sejam distintos, eles convergem em muitos pontos, e a cibercultura é uma mistura de todas essas culturas. A cibercultura, assim, surge do confronto e encontro da cultura tecnomeritocrática, da cultura hacker, da cultura comunitária virtual e da cultura empresarial.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Para Castells (2004, p.34-55) a cultura tecnomeritocrática é formada por pessoas com fortes ligações com a universidade e a ciência, é constituída por profissionais da área da informática. Suas características distintivas seriam: uma forte crença no caráter positivo, e até escatológico, do desenvolvimento científico e tecnológico; e também no fato de serem pessoas qualificadas em termos de capacidade de lidar com a tecnologia. A chamada cultura hacker diz respeito ao conjunto de valores e crenças relacionadas aos programadores que buscavam certa autonomia criativa para seus projetos, que buscavam, através da Internet, certa autonomia de ação, decisão, e liberdade de ampliação do conhecimento disponível pela rede. A cultura comunitária virtual é aquela que surgiu com os primeiros usuários da Internet que, através dela, criaram grupos e valores que vieram a orientar variadas práticas sociais na rede posteriormente. Um desses valores é bastante visível: o da possibilidade de comunicação livre e horizontal, independente de relações de poder e burocracias. Por fim, a cultura empresarial é aquela onde a inovação, visando lucro, é um fator fundamental. Os empresários da Internet são aqueles que, mais do que simples homens de negócios, valorizam o trabalho, a criatividade – buscando o lucro a partir de idéias.

Outros, no entanto, defendem que a tecnologia moderna ganha tamanha centralidade no mundo contemporâneo que a própria cultura é redefinida. Esta posição sustenta que a disseminação dos meios de comunicação mediada por computador a um nível global – causando alterações profundas no cotidiano dos indivíduos, mas também na economia e nas dinâmicas das nações – é decisiva para a emergência de uma nova cultura. Para estes toda a cultura contemporânea é uma cibercultura. Lemos (2004a), partindo de uma abordagem vitalista, e preocupado com o cotidiano da cibercultura, é um dos que compartilha dessa visão. Tomando a cultura contemporânea como uma sinergia entre o tecnológico e o social, a cibercultura é vista como uma convergência entre as formas de sociabilidade contemporâneas com as tecnologias microeletrônicas.<sup>10</sup>

Ambas as posições tem seus fundamentos e, em certa forma concordamos com elas, o que nos leva a formulação de uma terceira: pensamos que a cibercultura se expande cada vez mais, e integra todos que usam da internet. No entanto, existe também uma tecnocultura, que engloba a cibercultura, e que vem se desenvolvendo desde os primórdios da modernidade, com os processos de racionalização, com a revolução industrial, e com a dependência cada vez maior de sistemas peritos<sup>11</sup> – em todos os âmbitos da vida social.

Dito de outro modo, toda cultura também é técnica, e isso implicaria que toda cultura também é uma tecnocultura. Ora, se toda cultura incorpora elementos técnicos, e se a técnica é uma das principais dimensões do homem, já não se poderia se falar de uma distinção entre cultura e tecnocultura, pois essa já seria a própria cultura desde sempre. Para autores como Heidegger (2001), no entanto, o que caracteriza a técnica moderna – a diferenciando da técnica em geral - é justamente seu caráter técnico diferenciado, nomeado por ele como *Gestell*. Este caráter diferenciado implica uma

---

<sup>10</sup> Para Lemos (2004, p.101-126) a cibercultura surge com os impactos sociais da microinformática, mas não se trata somente disso. O autor argumenta que as origens da cibercultura já podiam ser vislumbradas nos processos de racionalização propiciados pela modernidade. Para ele a cibercultura tem origem num mundo “hiper-quantificado” e “hiper-racionalizado” e devido a isso tem seus primórdios na cultura moderna. Por outro lado, trata-se de uma ruptura com o paradigma técnico moderno e com os processos modernos de racionalização, e isso na medida em que favorece uma pluralização e descentralização do conhecimento.

<sup>11</sup> Para Giddens (1991) os sistemas peritos são sistemas de excelência tecnológica, compreendendo competência técnica e profissional. Eles organizam e regulam a vida social moderna e se fundamentam na confiança dos usuários em sua eficácia, existindo enquanto continuarem a possibilitar a crença em seu funcionamento.

racionalização e organização cada vez maior do mundo, e uma tomada da natureza como objeto destinado a ser explorado – como fonte de recursos.<sup>12</sup>

Concordando que a técnica moderna é uma ruptura com uma concepção tradicional de técnica, podemos concluir que a tecnocultura é inaugurada com a modernidade, e é caracterizada pelos mesmos processos que a caracterizam. Podemos cogitar que a cibercultura seria um outro “estágio” da tecnocultura – no qual esta é predominantemente caracterizada pela microeletrônica. Mas, dado que a cibercultura ainda não possui o caráter totalizante que a tecnocultura ganhou, abrangendo todas as esferas da vida cotidiana, podemos ainda entendê-la como uma cultura ligada ao uso das redes de comunicação informatizadas.

A partir dessa premissa geral, nas páginas que se seguem apresentaremos um breve panorama da emergência da sociedade da informação e, portanto, da emergência da cibercultura. Neste panorama iremos ressaltar o aspecto dual da cibercultura – dualidade que a caracteriza desde suas origens. Também abordaremos o deslocamento de uma concepção de técnica prometéica para uma concepção fáustica, e como isso se relaciona com a cibercultura. Será sugerido que a cibercultura é intrinsecamente contraditória, e por isso, mais do que uma abordagem que supere as dicotomias entre defensores e opositores da técnica é necessária uma abordagem que considere suas possibilidades – e desta forma levando em conta o caráter altamente contingente da técnica moderna.

## **1.1 – As origens da sociedade da informação**

A idéia de uma sociedade da informação tem suas origens na tentativa de enumeração do social, ou seja, na tentativa de mensurar quantitativamente os povos, civilizações, e mesmo as ações humanas. Isso não significa, contudo, que a informação

---

<sup>12</sup> Heidegger (2001) sugere que a definição da técnica como um fazer humano, ou como um meio para se atingir determinados fins – ou seja, as definições antropológicas e instrumentais da técnica – não estão erradas. Elas estão corretas, porém não são o verdadeiro. Para o autor a técnica também é uma forma de desvelamento, ou seja, uma forma de compreensão do mundo, determinando assim uma concepção de verdade. Para além disso, no que tange à técnica moderna, ele sugere que sua especificidade é, através de uma organização sistemática, explorar a natureza como mero recurso à disposição do homem – a isso o autor chama de *Gestell*. Portanto, se a essência da técnica é ser um modo de desvelamento, a essência da técnica moderna é propiciar um desvelamento na forma de *Gestell*.

seja um aspecto específico da sociedade moderna. Todas as sociedades humanas tiveram, necessariamente, que lidar com a informação - em suas diversas configurações históricas específicas – mas apenas com os processos de racionalização e organização típicos da modernidade, conjuntamente com seu caráter altamente reflexivo – no qual os conhecimentos são revisados e reorganizados a todo tempo (GIDDENS, 1997), e onde as conseqüências das novas tecnologias são altamente imprevisíveis (BECK, 1997) – é que a importância da organização da informação se tornada flagrante, e fundamental para a existência de todo um modo de vida.

Na modernidade, a emergência do modelo matemático e experimental como modo de verificação da verdade nas ciências torna a matemática a forma universal de conhecimento. Junto de um processo de racionalização que tomou conta das nascentes sociedades modernas existia a proposta de uma linguagem universal composta pelos números. O humano era tomado em sua universalidade, e a matemática como código universal pela qual a verdade deveria se manifestar. Nos séculos XVII e XVIII era, então, a matemática que sintetizava a idéia de uma informação acessível à todos. Nas palavras de Mattelart (2006a):

A idéia de uma sociedade regida pela informação está, por assim dizer, inscrita no código genético do projeto de sociedade inspirado pela mística do número. (...) O pensamento do enumerável e do mensurável torna-se o protótipo de todo discurso verdadeiro ao mesmo tempo que instaura o horizonte da busca pela perfectibilidade das sociedades humanas. (p.11)

Mattelart (2006a, p.18-24) sugere que a probabilidade, aliada à estatística aplicada pelo Estado (geoestratégica<sup>13</sup>), juntas trazem à centralidade o problema da informação no mundo moderno. Sua importância se manifesta na organização do Estado racional emergente, que se valia de dados de recenseamento e da organização esquemática do espaço para melhor gerir seu território e planejar suas defesas.

Também o ideal do nivelamento igualitário da revolução francesa favorece a “disseminação da informação”. Regras, códigos e modelos deveriam ser, a partir dessa

---

<sup>13</sup> A geoestratégica pode ser entendida através do pensamento do engenheiro de edificações Sébastien Le Prestre de Vauban (1633-1707). Ele liderou um processo de organização territorial/militar da França através de um sistema de mapeamento e fortificação. Vauban foi um dos disseminadores, no campo político, da idéia de que por meio do cálculo poderíamos encontrar uma alternativa ao caos e confusão em que o mundo se encontra normalmente. Para mais informações verificar Mattelart (2006a, p.20-23).

época, utilizados para compreender e organizar a sociedade. Nessa mesma época a instauração de um sistema único de pesos e medidas surgiu como uma alternativa ao caos.

Com a emergência de uma sociedade industrial, cientistas, industriais e políticos passam a se aproximar ainda mais, a “administração das coisas” passa a ser o paradigma dominante na organização dos negócios e do Estado, e a informação como forma de racionalização da sociedade avança mais uma vez.

Porém, o que chamamos de sociedade da informação só poderia ser concebido em sua totalidade em meados do século XX, com os avanços dos meios de comunicação, com os debates teóricos sobre o caráter da informação, e com a emergência da cibernética configurando efetivamente um paradigma tecnoinformacional (MATTELART, 2006a, p.53-78).

Tudo isso se deve, sobretudo, ao diálogo entre cientistas e militares, principalmente nos Estados Unidos, visando o desenvolvimento de tecnologias de espionagem e controle, e também de comunicação em tempo real. O desenvolvimento, e aperfeiçoamento, de novas tecnologias era necessário para o enfrentamento do inimigo que era vislumbrado além do muro de Berlim, mas cuja presença era constante no imaginário social, e nos riscos que sua presença propiciava. Tal empreitada levou gradualmente ao surgimento de uma rede de comunicações mais complexa e abrangente. Primeiramente, em 1955, um sistema de comunicações nomeado como SAGE (Semi-Automatic Ground Environment System) foi inaugurado pela Força Aérea norte-americana: tratava-se de um sistema de computadores integrados, com comunicação em tempo real. Em 1958 foi criada pelo Pentágono uma agência de pesquisas conhecida como DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency). Dez anos depois, essa agência, de modo a permitir um intercâmbio entre diversas equipes de desenvolvimento, criou a Arpanet, que posteriormente veio a se tornar a Internet<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Os princípios organizacionais que orientam o funcionamento da Internet ainda hoje já haviam sido desenvolvidos na época da Arpanet: “uma estrutura de rede descentralizada; poder computacional distribuído através de nós de rede; a redundância de funções na rede para diminuir o risco de desconexão” (CASTELLS, 2003, p.20). Esse sistema desenvolvido por cientistas representava as necessidades militares de um sistema flexível, com ausência de um centro de comando, e autonomia de cada nó da rede.

É no seio dessa “república dos especialistas em informática” que depende dos contatos federais e funciona ao abrigo do mundo exterior que se forma a idéia segundo a qual o modelo de sociabilidade que se desenvolveu em torno e por intermédio da Arpanet pode ser implantado no mundo ordinário. (MATTELART, 2006a, p.61)

O que conhecemos hoje como sociedade da informação é derivada, de maneira direta, da criação da Internet. Dessa forma, o modo como a Internet surgiu - de uma cooperação entre a cultura de jovens cientistas e universitários com agências militares e governamentais, ou como sugere Castells (2004, p.19), de uma “improvável interseção da *big science*, da pesquisa militar, e da cultura libertária” - delimitou decisivamente o que esta veio a se tornar atualmente, e também os discursos sobre o caráter da comunicação no mundo contemporâneo.

Aparentemente, as maiores inovações tecnológicas que levaram ao surgimento e consolidação da Internet foram originárias de centros de pesquisa e universidades, em ação conjunta com instituições governamentais. A Internet não teve sua origem no mundo dos negócios, pois se tratava, em seus primórdios, de um empreendimento de alto risco e poucas expectativas de sucesso, exigindo alto investimento e poucas perspectivas de lucros futuros significativos (CASTELLS, 2004, p.19-26). O decisivo aqui é que mesmo que as pesquisas sobre a Internet tenham se desenvolvido por meio de recursos públicos, e visando objetivos militares e de organização governamental, a liberdade de pensamento e inovação não era reprimida, e pelo contrário, era estimulada.

Tudo isso possibilitou o deslocamento do uso da Internet do uso para que se destinava. Do uso militar, essa passou a ser utilizada como forma de comunicação pelos pesquisadores que trabalhavam em seu desenvolvimento, e, através destes, adaptada para o seu uso posterior por leigos:

A cultura da liberdade individual que floresceu nos campi universitários a partir das décadas de 1960 e 1970 usou a interconexão de computadores para seus próprios fins – na maioria dos casos buscando a inovação tecnológica pelo puro prazer da descoberta. (...) A rápida difusão dos protocolos de comunicação entre computadores não teria ocorrido sem a distribuição aberta, gratuita, de software e o uso cooperativo de recursos que se tornou o código de conduta dos primeiros hackers. (...) As universidades foram o terreno comum para a circulação da inovação entre redes exclusivas da *big science* e as redes contraculturais improvisadas que surgiram em todos os tipos de

formato. Os dois mundos eram muito diferentes, mas tinham mais pontos de contato do que geralmente se pensa. (CASTELLS, 2004, p.25)

A sociedade da informação conta, já em suas origens, com uma ambivalência fundamental. Ao mesmo tempo em que houve um desenvolvimento de novas tecnologias para uso militar, houve também um cruzamento de uma cultura de pesquisadores e cientistas otimistas com a disseminação de novas tecnologias, com a cultura libertária das universidades de onde eles vinham, e nas quais a Internet começou a ser utilizada como forma alternativa de interação.

## **1.2 – Das teorias da comunicação às teorias da cibercultura**

Podemos dizer que as teorias da comunicação são frutos da emergência de uma sociedade em que os meios de comunicação se diversificam e ampliam. Em meio ao desenvolvimento de novas tecnologias de comunicação, desenvolvia-se a reflexão sobre o caráter dos mesmos. Assim também, com a criação da Internet, e com a conseqüente comunicabilidade a nível global, vemos o aparecimento de uma cibercultura. O importante aqui é que, da mesma forma que nas origens da sociedade da informação, nas teorias da comunicação e da cibercultura também encontramos posições contrastantes.

Concomitante ao desenvolvimento das tecnologias da informação, e integrando o contexto na qual a Internet e outras tecnologias foram desenvolvidas, temos as teorias da informação, dentre as quais destacamos as de Claude Elwood Shannon e Norbert Wiener.

A teoria de Shanon propõe que a comunicação consiste em reproduzir em um ponto uma mensagem selecionada em outro ponto. Seja no campo humano ou social, das máquinas, no campo biológico, a comunicação se refere a esse esquema linear e, de certa forma, matemático, de transmissão de dados, nos quais inferem alguns fatores de aleatoriedade. Com esse modelo instaura-se uma suposta neutralidade da comunicação e na informação, pois ela trata apenas de dados e não de conteúdos - a significação aqui não é importante. Segundo Mattelart “o modelo finalizado por

Shannon induziu uma abordagem da técnica que a reduz a instrumento. Essa perspectiva exclui toda problematização que definiria a técnica em outros termos que não os de cálculo, planejamento e predição” (2006b, p.61).

Norbert Wiener, um dos fundadores da cibernética, anteviu o que seria a sociedade da informação, e sugeriu a necessidade de uma troca informacional sem barreiras. Para ele os processos informacionais atuam de forma similar nas sociedades, seres humanos, organismos humanos, máquinas, e em qualquer outra instância da natureza, sendo a diferença apenas semântica. A cibernética teria como objetivo o desenvolvimento de uma forma informação capaz de transpor essas diferenças semânticas. A máquina e o homem compartilhariam uma mesma capacidade de aprendizado (WEINER, 1970). Na cibernética a causalidade é circular, não há uma centralidade emissora, mas uma organização ou sistema descentralizado que emite e reemite a informação. Wiener sugere que a nova ciência da informação é a raiz de uma nova revolução industrial, nos levando, por meio dela, à promessa da libertação (MATTELART, 2006a, p.56-58; 2006b, p.65-67).

Ambos, Shannon e Wiener, tinham uma confiança nas possibilidades de emancipação propiciadas pelas tecnologias da informação. Wiener ainda demonstrava reservas com relação às tecnologias entregues apenas às leis de mercado, porém isso não impede que eles vejam na ciência e no cientista, e na própria informação, um aspecto salvador.

De outro modo, temos com Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) a teoria da indústria cultural. Para os autores os meios de comunicação operam um papel determinante sobre a conduta dos indivíduos membros da sociedade ocidental. Os meios de comunicação, inseridos como estão num meio cultural no qual prevalece uma lógica de mercado, acabam por seguir e propagar esta mesma lógica. Os resultados disso são uma uniformização da conduta, um condicionamento do pensamento à condição de receptor, e uma resignação a essa condição. Nesse contexto apenas o que é tecnicamente justificável importa, e a experiência perde seu valor em si mesma, sendo válida apenas enquanto mercadoria.

Ao contrário da perspectiva dos autores das teorias da informação, os autores da teoria da indústria cultural – ou simplesmente teoria crítica – demonstram

uma visão de crítica em relação às tecnologias da comunicação, e denunciam seu caráter opressor.

Temos aqui mais um campo de controvérsias sobre a comunicação. Qual a importância disso no que se refere à cibercultura? A ligação se encontra no fato de que o que chamamos de sociedade da informação, e também a cibercultura, são ambos fenômenos que emergiram em meio a uma história contraditória que colocava em consonância as possibilidades negativas da tecnologia aplicada ao uso militar e as possibilidades libertadoras da tecnologia. Da mesma forma, o contexto cultural e teórico na qual essa história se desenvolveu era o de um embate entre defensores da técnica e seus críticos. As teorias da cibercultura desenvolveram-se nesse contexto, sendo herdeiras de uma ambivalência advinda de sua origem, tendo que reconhecer as origens contraditórias da Internet, mas também tendo que dialogar com as teorias da comunicação que as precederam.

### **1.3 - A cibercultura entre a tecnofilia e tecnofobia**

Os debates sobre a tecnologia, e mais especificamente sobre a cibercultura, sempre foram prejudicados pela oposição artificial e algo simplista entre duas oposições, comumente designadas como Tecnófilas e Tecnofóbicas, ou mesmo como Tecnoutópicas ou Tecnoapocalípticas.

Para os tecnófilos chegou a era da plena comunicação, da total congregação e inteligibilidade. Para eles as novas tecnologias vieram pra reconstruir um ideal de comunidade perdido, para promover uma descentralização do poder e do conhecimento, expressando uma nova faceta à democracia. Para os tecnofóbicos quando a comunicação é possível em todo lugar, ela, ao mesmo tempo, deixa de ser importante em todos os lugares.

Dentre os tecnófilos podemos encontrar autores como Pierre Lévy (1997, 1999) e Nicholas Negroponte (1995). Para eles a Internet tem como tarefa promover a democracia, e possibilitar uma redefinição do conhecimento. O conhecimento passa agora a ser coletivo e livre de uma centralidade. A atitude tecnófila dos escritos de ambos parece estar em conformidade com um credo humanista. Eles desejam que a

Internet seja tomada pragmaticamente para corrigir os erros da modernidade. No entanto, o aspecto ainda mais utópico, ou mesmo distorcido no pensamento de ambos, é a insistência de que as práticas comunitárias e libertárias são a regra, e não a exceção, no ciberespaço. Tal insistência parece um tanto apaixonada em seus escritos, beirando um ativismo, e deixando de lado, muitas vezes, um ponto de vista científico.

Dentre os tecnofóbicos podemos destacar Jean Baudrillard (1997), Paul Virilio (1993; 1996) e Arthur Kroker (2004). Na visão destes autores a Internet tem como conseqüências a dissociação do social, o individualismo, e o isolamento do indivíduo. A Internet aparece aqui como a culminação de um processo de virtualização do mundo, no qual o real é substituído cada vez mais pelo virtual. A cibercultura é o resultado do progressivo processo de racionalização que se deu na modernidade, ela é a maior mostra do monopólio da ciência e da técnica sobre as outras instâncias da vida. E de um modo ainda mais radical, a tecnociência estaria dedicada a um processo de superação da condição humana, e mesmo da vida. A atitude tecnofóbica está em conformidade com uma desconfiança pós-moderna para com a razão, a ciência e a tecnologia. Os defensores desta linha de pensamento são constantemente acusados de um desconhecimento do uso cotidiano da Internet e de outras tecnologias. Tal como os tecnófilos, suas teorizações muitas vezes são alheias a qualquer empiria, e sugerem um saudosismo em relação a um suposto passado menos técnico e mais comunitário.

Silva e Casalegno (2002) preferem se valer dos termos Tecnologias do Imaginário e Imaginário Tecnológico para explicar de modo mais claro como essa dicotomia atravessa, de maneira geral, a cibercultura. As Tecnologias do Imaginário são os meios de comunicação – cinema, televisão, Internet, e também a literatura – o Imaginário Tecnológico é o imaginário propagado por esses meios de comunicação no que tange ao papel ou futuro da tecnologia no mundo contemporâneo. Para estes autores as posições tecnófilas e tecnofóbicas se enfrentam em meio a uma cultura que também se posiciona sobre o tema. No cinema e na literatura, por exemplo, a emergência da cibercultura provocou um deslocamento de uma visão tecnoutópica para uma visão tecnoapocalíptica – a ficção científica contemporânea nunca é otimista<sup>15</sup>. Porém, para

---

<sup>15</sup> A ficção científica cyberpunk, explorada na literatura por Philip K. Dick, e que ganhou versões cinematográficas com Blade Runner e Minority Report, tende sempre a apresentar um futuro arruinado pelas conseqüências das tecnologias, sociedades de controle total ou de descontrole total. Também de inspiração cyberpunk temos filmes como Matrix, AI – Artificial Intelligence, e Terminator. Em todos eles é apresentado um futuro obscuro causado, diretamente ou indiretamente, pelo desenvolvimento de novas

eles, a proximidade com as tecnologias do imaginário ou com o imaginário tecnológico acaba determinando tendências quanto a visão de mundo adotada. Os que são relacionados diretamente às tecnologias do imaginário - pesquisadores da área, cientistas – tendem a acreditar que basta aguardar pelo futuro, pois, com as tecnologias por vir tudo se resolverá. Os que se relacionam ao imaginário tecnológico – literatos, cineastas, escritores – tendem a ver a tecnologia com olhares desconfiados, e vêm no retorno da atividade crítica um empreendimento necessário.

Apesar de diferenças em seus olhares sobre o mundo contemporâneo, ambos os grupos – tecnófilos e tecnofóbicos - compartilham um fator comum: desejam que sua visão seja a prevalecente enquanto linha de conduta. Os dois lados não aceitam que a técnica possa ser contraditória, ou ela é boa ou ela é má, ou suas conseqüências são favoráveis ao ser humano, ou são catastróficas. Aqui nos cabe ressaltar que ambas as posições tendem a ganhar uma maior visibilidade com a cibercultura, pois com ela a técnica se torna uma dimensão cada vez mais relevante no cotidiano e nas tomadas de decisão, mas também porque a cibercultura emerge de forma contraditória, combinando esperança e medo, no seu uso societário e militar.

#### **1.4 - Da cultura prometéica à cultura fáustica**

Outra forma de abordar o problema é através da diferenciação entre duas tradições cujos ápices se dão em períodos históricos diferentes, a tradição prometéica e a tradição fáustica.<sup>16</sup> A tradição prometéica é ligada de maneira direta a perspectiva Iluminista, e a Revolução Francesa. A tradição fáustica é aquela que promoveu uma desconfiança em relação as possibilidade da ciência e da tecnologia em trazer benefícios

---

tecnologias. Para um maior aprofundamento no tema checar os textos de Adriana Amaral (2003a, 2003b, 2006).

<sup>16</sup> É interessante aqui explicar a origem de ambos os termos. Prometeu, da mitologia grega, é o titã que forneceu o fogo divino aos seres humanos, e por este motivo foi punido pelos deuses. O fogo aqui é a técnica, e a metáfora sugere que a ciência e a técnica são os conhecimentos das coisas do mundo, e que por meio delas o homem acessa o mundo da criação, o mundo divino, ou seja, o mundo natural. Já Fausto é um personagem de uma lenda alemã, e descrito num livro de Goethe. Fausto é um cientista que pela ambição do conhecimento infinito perde o controle sob si mesmo. Desejoso de um crescimento infinito ele faz um pacto com o Diabo para poder superar suas próprias possibilidades. Esta metáfora sugere uma superação da condição natural.

efetivos ao ser humano, tradição esta que culmina no pensamento de Martin Heidegger. prometéicos encaram a dominação da natureza e o desenvolvimento técnico como favoráveis ao bem humano. fáusticos esforçam-se em desmascarar o elogio da técnica, criticando e buscando ultrapassar o niilismo técnico, pois a técnica não seria útil a objetivos humanos (MARTINS, 1997, p.290).

Representantes, e primeiros expoentes, de uma perspectiva prometéica, Saint-Simon e Cournot viam na técnica uma ferramenta promotora de bem-estar para a humanidade. Para Saint-Simon “a técnica constituía o grande instrumento para o rápido e completo melhoramento da condição humana, em especial da classe mais numerosa e pobre”; e indo além disso, “uma sociedade científico industrial permitiria ultrapassar as estruturas de opressão e humana diagnosticadas por Rousseau e aceder a uma condição da sociedade e da história liberta de jugos” (MARTINS, 1997, p.291). O projeto prometéico se encontrava em congruência com a ambição moderna de organização racional do mundo, e também com o ideal baconiano de dominação da natureza.<sup>17</sup>

Muitos dos defensores dessa posição acreditavam num crescimento material ilimitado, dentre eles Marx e Engels, discordando fortemente de críticos – também prometéicos – como Malthus, que sugeriam que as melhoras técnicas das condições de vida da espécie humana poderiam ter resultados catastróficos, especialmente com o aumento das populações. No campo positivista, Comte, por exemplo, acreditava que a efetivação dos ideais modernos e de a emergência posterior de uma sociedade pós-industrial fariam com que a preocupação com a conquista da natureza fosse substituída por uma preocupação moral e por uma melhora dos atributos morais humanos.<sup>18</sup>

(...) se a tradição prometéica pretende dominar tecnicamente a natureza, o faz visando “o bem humano” (...) este tipo de saber almeja melhorar as condições de vida dos homens através da tecnologia, graças a dominação racional da natureza. Confiantes no progresso, os defensores do prometeísmo colocam a ênfase na ciência como

---

<sup>17</sup> Para o filósofo Francis Bacon a ciência tinha como objetivo máximo estabelecer o “império do homem”. A ciência não deve almejar apenas o conhecimento, mas também a prática sobre o mundo, promovendo a efetiva melhora e bem-estar à humanidade.

<sup>18</sup> Apesar de ser comum a oposição, na sociologia, entre autores positivistas e marxistas, as visões de autores como Comte e Marx a respeito do papel da ciência na construção da modernidade eram bastante parecidas. Para ambos o desenvolvimento técnico e científico contribuiria de forma fundamental para o desenvolvimento. E a sociedade ideal, futura, seria orientada pelo conhecimento racional, técnico e científico, sendo esse conhecimento totalmente compatível com uma sociedade sem classes, ou moralmente superior.

“conhecimento puro” e têm uma visão meramente instrumental da técnica. (...) os prometeístas consideram que há limites com relação a que pode ser conhecido, feito e criado. (SIBILIA, 2002, p.44-45)

A visão fáustica da técnica é bastante posterior historicamente a visão prometéica. Segundo Martins (1997, p.306), a primeira formulação de uma visão fáustica da técnica e da ciência foi empreendida por Oswald Spengler (1980). Seu diagnóstico da técnica e da história propunha que o Ocidente estava irreversível decadência, e que, inclusive, por meio da ciência e da técnica, o processo rumo ao fim da civilização seria iminente. Suas idéias, conjuntamente com as de Ernst Jünger, viriam a influenciar a filosofia de Heidegger, o qual formulou de maneira mais sofisticada uma crítica à técnica<sup>19</sup>.

De maneira geral, os teóricos fáusticos consideram que a ciência depende da técnica, e não o contrário. A ciência teria como objetivo apenas a manipulação da natureza para seu uso técnico posterior. Para eles a ciência não visaria o conhecimento nem a verdade, mas a previsão, ordenamento e controle do mundo. E mais, a técnica moderna seria sempre “infinetista”, no sentido de que nenhum estado de coisas seria satisfatório e definitivo, sendo, desse modo, uma expressão da “vontade de poder”, ou mesmo, como nos sugeriu mais recentemente o cientista político Arthur Kroker (2004), uma “vontade de virtualização”<sup>20</sup>. Tanto Heidegger quanto Adorno & Horkheimer

---

<sup>19</sup> Para Heidegger (2001) a técnica é expressa usualmente de duas diferentes formas: a determinação instrumental e a determinação antropológica da técnica (p.12). Uma é a que entende a técnica como um meio para atingir um fim; a outra é a que entende a técnica como um fazer do homem. Ambas são corretas, mas nem por isso são verdadeiras - nenhuma nos revela o que é essencial na técnica, e especialmente na técnica moderna. Heidegger almeja alcançar a essência da técnica em sua relação com a verdade - a *aletheia* grega. Para ele, técnica é uma forma de desocultamento, ou seja, uma forma de compreensão do mundo, da qual deriva uma concepção de verdade. Diferente de outras formas de desocultar, o desencobrimento técnico típico da modernidade toma a natureza como um reservatório a ser explorado. Heidegger designa como disponibilidade (*Bestand*) esse modo pelo qual a natureza apenas pode se apresentar como mera reserva produtiva. Se a essência da técnica é o desocultamento, a essência da técnica moderna é um modo específico de desocultamento nomeado por Heidegger como *Gestell* e se refere ao caráter sistêmico do desvelar técnico moderno. Também a ciência é empregada na modernidade com um novo sentido. Para ele, "a ciência grega nunca foi exata, porque segundo sua essência era impossível que fosse, e também não necessitava assim ser." (2003, p.64) O próprio conhecer grego era diferente, e não podia exigir do que é conhecido que se mostrasse como objeto. A natureza como objeto só pode aparecer quando do conhecer se cobra uma precisão calculativa só permitida agora, pelo modo moderno de desvelamento. O homem emerge como sujeito simultaneamente à transformação da natureza em objeto a ser determinado. Assim como a emergência do subjetivismo, isso também leva à emergência do antropocentrismo, do homem "como centro de referência do ente como tal" (2003, p.74).

<sup>20</sup> De modo bastante radical, Arthur Kroker sugere o fim da história humana e o início da história virtual. A técnica fáustica estaria destinada a promover a supressão da natureza humana. A vida seria agora uma dimensão superável, e a tecnologia teria o papel de substituí-la. Em meio a isso assistimos a uma

(1985) parecem concordar que a técnica moderna é expressão de uma “vontade de vontade”, cuja conseqüência é uma infinita apropriação e dominação na natureza.

(...) a tradição fáustica esforça-se por desmascarar os argumentos prometéticos, revelando o caráter essencialmente tecnológico do conhecimento científico: haveria uma dependência, tanto conceitual quanto ontológica, da ciência em relação à técnica. (...) os procedimentos científicos não visariam à verdade ou ao conhecimento da natureza íntima das coisas, mas somente à compreensão dos fenômenos para exercer previsão e controle. (...) A meta do atual projeto tecnocientífico não consiste na melhoria das ainda miseráveis condições de vida da maioria dos homens: ele é atravessado por um impulso insaciável e infinitista, desconhecendo explicitamente os limites que constroem o projeto científico prometético. (SIBILIA, 2002, p.47-48)

Até agora pensamos a origem destas tradições, mas agora nos convém pensar seus desdobramentos atuais. Atualmente os principais alvos das críticas fáusticas são as biotecnologias, bem como a informática. Aliás, a visão fáustica - diferentemente da dicotomia tecnofilia / tecnofobia que permanecem sempre em embate - acaba sendo uma visão hegemônica justamente porque as novas tecnologias são fáusticas. Por que elas são fáusticas? Porque anteriormente a ciência e a técnica visavam a melhora da condição humana através da ordenação e racionalização da natureza, da vida social, e do corpo humano. Já as novas tecnologias, demonstram um impulso para a superação da condição humana, e por isso são fáusticas. Elas não se conformam mais com a melhora das condições naturais, mas almejam deter poder criador de uma nova natureza.

Segundo Sibilía (2002) a técnica fáustica busca transcender tanto a temporalidade quanto a espacialidade da condição humana. A superação da temporalidade se dá por meio das biotecnologias que visam à imortalidade; e a superação da espacialidade se dá por meio das tecnologias de comunicação que visam à virtualidade. O projeto fáustico é o projeto de um pós-humano, que por meio da informação codificada nos genes e na comunicação global, transcende a natureza<sup>21</sup>.

---

virtualização cada vez maior das relações sociais e também do corpo humano. O desejo de virtualidade é aquele no qual o homem se entrega a máquina, de modo a se libertar da vida e da corporalidade.

<sup>21</sup> O pós-humanismo, às vezes também chamado de transumanismo, é uma corrente de pensamento que analisa o uso da ciência e da tecnologia - especialmente da biotecnologia, da neurotecnologia e da nanotecnologia - como formas de superar as limitações humanas. Devemos notar que há grande confusão no uso do termo, principalmente na dualidade do termo pós-humanismo, que pode significar, de um lado,

## 1.5 – Para além das dicotomias

No entanto, para além das dicotomias entre tecnofilia e tecnofobia, e da visão de certa forma até evolucionista que sugere um deslocamento da técnica prometéica para a técnica fáustica, temos várias tentativas de superação dessas dicotomias, ou classificações consideradas muito pouco isentas de um posicionamento ou juízo de valor. A maioria das tentativas de superação dessas dicotomias são provenientes de debates sobre o carácter da cibercultura, e normalmente buscam estabelecer um “meio termo”, ou seja, uma visão conciliadora entre as visões atualmente conflitantes.

Um modo de tentar a superação destas dicotomias é o que Rüdiger (2007) chama de visão de Athena, em oposição às figuras de Prometeu e Fausto. Segundo ele não se trata de atribuir à técnica uma “aptidão” determinista para certas coisas, mas de uma perspectiva que mesmo considerando que a técnica tem um sentido bem antes de sua utilização – como alguns teóricos tecnofóbicos e prometéicos sugerem – pense a técnica como uma forma de mediação - e portanto incorporada em indivíduos, objetos e instituições – e que mesmo que tendo papel determinante na vida social, também é determinada por esta, numa relação dialética (p.31-33).

Vista desse modo, a técnica não é neutra, mas também não é boa ou má, por isto dependente de sua utilização em contextos sociais e históricos definidos. Rüdiger relaciona a visão de Athena com a visão crítica, de autores como os da Escola de Frankfurt. No entanto, mesmo buscando uma visão que rompa com as visões prometéicas e fáusticas, fica pouco claro o que a visão de Athena tem de diferente. Não se trata de uma síntese de ambas - não considerando a técnica nem um modo de uso da natureza visando o bem humano, e também não considerando a técnica como possuidora de um impulso infinitista destinada à superação do natural – mas de uma visão que visa à análise das condições sociais específicas de uma época e de como a

---

a superação do humano, e de outro a superação de uma perspectiva filosófica humanista. Também há confusão quanto a diferenciação entre pós-humanismo e transumanismo. Sob este ângulo, o transumano é considerado o meio do caminho entre o humano e o pós-humano, sendo o transumanismo o estudo das formas de superação da condição humana rumo à uma condição pós-humana. Sobre o pós-humanismo recomendamos a leitura de Habermas (2004), Fukuyama (2003), e Sloterdijk (2000).

técnica se insere nela. Seria uma perspectiva empirista se não fosse sua filiação à teoria crítica, o que torna confusa sua distinção de uma visão fáustica.

Outra tentativa de superação de dicotomias no campo da cibercultura é feita por uma linha de pensamento que se denominou de tecnorealismo, que se coloca em oposição clara aos tecnófilos e tecnofóbicos. Os representantes desta perspectiva evocam uma postura analítica dos problemas tecnológicos, e mais especificamente da Internet, invocando a necessidade de evitar a crença de que as novidades tecnológicas são boas por serem novas, ou más por serem tecnológicas (GRAHAM, 1999).

Na busca de um caminho do meio os tecnorealistas chegaram a elaborar um manifesto contendo suas principais premissas. Lemos enumera as oito premissas presentes em tal manifesto: 1) a tecnologia não é neutra; 2) a Internet é revolucionária, mas não é utópica; 3) o governo tem um papel importante na fronteira eletrônica; 4) informação não é conhecimento; 5) interligar as escolas não as salvarão; 6) a informação quer ser protegida; 7) o público possui as ondas aéreas; 8) compreender a tecnologia deveria ser um componente essencial da cidadania global (2004a, p.248-251). No entanto, ao ler tais premissas percebemos desde já que elas apresentam problemas. Um desses problemas consiste no fato de que as idéias expostas como premissas dificilmente nos permitem diferenciar os tecnorealistas de tecnofóbicos ou tecnófilos - vários dos pensadores e teorias que o tecnorealismo pretende combater compartilham de idéias bastante parecidas. A conclusão de Lemos, em sua análise de tal perspectiva, é de que em suas premissas os tecnorealistas enunciam “apenas obviedades que, necessariamente, não os diferenciam de utópicos ou pessimistas” (p.254). E, além disso, muitas dessas premissas demonstram juízos de valor, são enunciadas sob a ótica de um “dever-ser” que os afasta ainda mais de um realismo.

Outra corrente que se propõe a superar tais dicotomias é o tecnosurrealismo. Este se pretende como uma forma de crítica tanto do realismo, quanto de qualquer outra perspectiva que se afirme como “a correta”. Lemos nos expõe uma síntese da crítica do tecnosurrealista R. U. Sirius aos realistas:

Para Sirius, todo realismo sem imaginação é mero reducionismo, sendo preciso muita imaginação para viver num fluxo de informação caótico que supera, em muito, nossa capacidade de entendimento. Não existe, portanto, tecnorealismo, já que não é possível, em meio à essa explosão da informação, a existência de um consenso sobre qual o método real, objetivo, imparcial de conhecermos nossa realidade

sociotécnica. (...) No fundo, o problema, como afirma Sirius, não está na escolha legítima entre ser um otimista ou um pessimista. O real problema da cibercultura está no tecnosurrealismo dos que acreditam em tudo, e dos que não acreditam em nada. (2004a, p.255)

De certa forma, podemos pensar que o tecnosurrealismo não chega a ser uma tentativa de superação de outras formas de encarar a cibercultura, mas uma expressão de sua impossibilidade. Expressa teoricamente a confusão causada pela disseminação da informação, e a impossibilidade de que diante de tantas diferentes facetas da sociedade contemporânea possamos distinguir qual a posição correta, real ou verdadeira.

Diante dessas tentativas, ou renúncias, que buscam uma superação das dicotomias acerca da cibercultura o que propomos aqui é a aceitação das dicotomias. Mas como assim? Então não há problema em ser tecnófilo ou tecnofóbico, prometeísta ou fáustico? De fato não há, pois a própria Internet - incluindo suas origens e seus usos – é contraditória. Não compartilhamos com a perspectiva tecnosurrealista a idéia de que diante de uma tamanha confusão é impossível distinguir o que é verdadeiro ou falso, porém concordamos com sua crítica para com as ambições dos realistas, otimistas e pessimistas.

O que propomos aqui é que diante de diversas contradições não devemos renunciar a qualquer perspectiva, pois a cibercultura mesma foi historicamente composta por esses choques de visões e ideais. Conforme ressaltamos anteriormente, a partir dos escritos de Castells (2004) e Mattelart (2006a), a cibercultura surge de forma ambivalente, florescendo em meio a uma cultura universitária que conjugava pesquisa científica e liberdade de pensamento, porém financiada e interligada ao Estado – o que incluía objetivos militares. Suas origens são dicotômicas, conjugando a criação inovadora e crítica do estado atual das coisas e um contexto de guerra eminente, no qual os cientistas da informação teriam papel fundamental. Com tais origens não é difícil pensar que as teorias que versam sobre a cibercultura também sejam dicotômicas.

Aqui a superação não é necessária, e é também inviável; o importante é a aceitação das dicotomias. As tecnologias da comunicação sempre foram paradoxais, e sempre tiveram interpretações opostas – por vezes otimistas, por vezes pessimistas – mas ambas incapazes de tratar o fenômeno em questão em sua totalidade. O mesmo se dá com as teorias da cibercultura; os diversos embates teóricos e suas posições

contraditórias nos permitem evidenciar a contingência dos usos e conseqüências das novas tecnologias.

Observar o mundo e as tecnologias como contingentes significa observá-las sob uma nova perspectiva. Algo contingente é como é, mas também poderia ser diferente. E, no que concerne à técnica, concebê-la como algo contingente nos alerta para o fato de seus usos e significados serem frutos de interesses ocasionais, de desenvolvimentos históricos não necessários, de costumes delimitados, ou irracionalidades de qualquer tipo (BRÜSEKE, 2002). Olhar a técnica como algo contingente implica a percepção de seu caráter aberto, de suas possibilidades diversas, e de um “jogo” entre determinação e indeterminação.

Mais do que uma superação em nome de uma perspectiva empirista, realista, analítica, ou crítica, é importante que saibamos nos valer da ambivalência, e a utilizemos a nosso favor. Há uma necessidade de que saibamos lidar com as contradições, e que sejamos capazes de captar os aspectos diversos de uma mesma tecnologia. Não é necessária a busca de um caminho do meio, mas o choque dos diferentes caminhos, levando em conta que ambos são amostras de uma parcela do que se dá em relação às tecnologias. A busca de um consenso definitivo aqui é inútil.

Pensando a partir de Hölderlin, Heidegger nos disse, a respeito da técnica (2001), que onde mora o perigo também mora a salvação, tal dito também nos vale para pensar as novas tecnologias da informação. Perigo e salvação andam juntos. Nem otimismo, nem pessimismo, a superação teórica é a aceitação do caráter ambivalente e contingente da técnica e, portanto, da tecnocultura contemporânea.

## Capítulo 2

### Lugares, Não-Lugares, Lugares Virtuais

O lugar não é mais o mesmo que sempre foi. Ou mais, os lugares não são mais os mesmos que foram outrora. Um mesmo espaço pode mudar ao longo da história. Os espaços ocupados podem ser os mesmos, mas é certo que todas as mudanças nele promovidas são acompanhadas por uma resignificação dos sentidos que lhe são atribuídos. São os mesmos espaços, mas diferentes lugares. Podemos dizer preliminarmente que um espaço pode conter diferentes lugares. Para além de um mero espaço geográfico, o que um lugar representa depende dos significados que lhe são atribuídos.

O lugar pode ser confundido como espaço, e por muitas vezes é tomado dessa forma no uso cotidiano das palavras. O espaço, por sua vez, é usualmente ligado – de alguma forma – à idéia de tempo. Os gregos já ligavam tempo e espaço, e todo conhecimento moderno nas ciências naturais – e mais especificamente na física – emergiu com base nos conceitos de tempo e espaço. Muitas vezes tempo e espaço foram pensados em conjunto, e como categorias antropológicas. Kant (1978) considerava, ambos, categorias universais do ser humano, das quais derivavam todo conhecimento possível de ser apreendido; posteriormente, Heidegger (2004; 2005) pôde ponderar sobre, em que medida, tempo e espaço não são – ao invés de categorias da mente – noções derivadas da experiência humana enquanto finita e prática.

Também nossas pesquisas em ciências humanas são delimitadas temporalmente e espacialmente. Uma pesquisa empírica tem como objeto algo delimitado em algum lugar, e em algum tempo da temporalidade – e no caso das ciências humanas, algum lugar dentro da história humana. Esse espaço, onde se dão as ações humanas, onde essas ganham significado, é o lugar. O lugar por sua vez mantém em relação ao tempo uma ligação. O lugar recebe sua significação dentro de uma dimensão temporal delimitada.

O tempo, entendido conjuntamente com o espaço - ou como foi dito, com o lugar - também muda com as mudanças de sentido de um lugar. Uma localidade pode não ser mais a mesma, então a noção de temporalidade à ela associada tende a seguir

uma mesma tendência. Assim como os lugares poderiam ser sentidos de modo muito diverso num vilarejo medieval, quando comparados com nossas cidades modernas; também o tempo é sentido de maneira muito diversa. Mas, agora não são apenas vilarejos isolados e grandes cidades os exemplos aos quais podemos remeter. No atual momento da história outros lugares nos aparecem, e como eles também uma diferente temporalidade. Dispomos agora de lugares virtuais, onde a noção mesma de lugar pode ser contraditória. Estamos em um mesmo lugar, e em muitos, tudo ao mesmo tempo. O tempo é flexível, distâncias não são mais barreiras.

A proposta que vamos agora apresentar é debater as diversas localidades e também as diversas temporalidades com as quais temos de conviver. Tempo e lugar se associam, e assim as diversas formas de se encarar o lugar permitem diversas concepções de tempo. Iremos expor aqui uma distinção entre três formas de encarar as localidades: como lugar, como não-lugar, e como lugares virtuais; e também as concepções de tempo associadas a estes lugares. Duas afirmativas podem ser expostas aqui. A primeira: cada vez mais localidades são flexibilizadas, e perdem sua importância determinadora da vida social. E desta deriva a segunda: mesmo que essa flexibilização permita o surgimento e propagação de não-lugares, novos lugares continuam a aparecer, com suas novas significações.

## **2.1 - O lugar tradicional**

O lugar tradicional é aquele repleto de significado. Não que os outros lugares tenham menos significados, mas o lugar tradicional é aquele em que o significado surge a partir de seus ocupantes, que devem o significar. É um lugar demarcado pela cultura de seus ocupantes. E reciprocamente, a cultura de seus ocupantes depende da forma como encaram o lugar. Tem-se associado essa concepção tradicional de lugar à formas de vida tipicamente pré-modernas - vilarejos fechados, aldeias indígenas, feudos medievais, pequenas cidades - caracterizadas por uma cultura muitas vezes bastante homogênea, com baixa diferenciação e elevada coesão de interesses entre os membros. São lugares isolados, lugares distanciados dos outros lugares pela restrição ou ausência de meios de transporte e comunicação velozes. Fronteiras, limites físicos, e condições de vida ajudam na formação da cultura.

O lugar tradicional é aquele onde atua a solidariedade mecânica. Com o conceito de solidariedade mecânica, Durkheim (1978) buscou demarcar um modo de vida que já não é unânime em nossos tempos. Para Durkheim a solidariedade são os vínculos morais entre os membros de um dado grupo social. A solidariedade varia de acordo com a posição que esses ocupam na sociedade. Numa sociedade tradicional, onde existem poucas funções, cargos, papéis sociais, e posições de trabalho, a solidariedade é mecânica. Isso significa que a baixa diferenciação em termos de possibilidades de vida faz com que as normas que regem a vida cotidiana sejam mais rígidas, sendo expressas principalmente por um código de direito repressivo. Uma localidade tradicional também é aquela associada à *Gemeinschaft*, ou simplesmente comunidade. Tonnies (1988) definiu a comunidade como a forma de sociabilidade pré-moderna, e mais especificamente, pré-industrial. A comunidade é típica de grupos pequenos e isolados, de cultura relativamente homogênea. Sua coesão social deriva de diversos fatores, dentre eles: as relações de parentesco bastante restritas, os costumes herdados e repassados, sentimentos morais e religiosos. Os laços são ainda, no nível comunitário, pessoais e afetivos, mas também éticos. A restrição dos contatos à um lugar, e a reduzida possibilidade de interação, possibilita uma maior integração, e uma grande carga de significado ao lugar. Marc Augé (1994) se refere aos lugares tradicionais como lugares antropológicos:

Reservamos o termo ‘lugar antropológico’ àquela construção concreta e simbólica do espaço que não poderia dar conta, somente por ela, das vicissitudes e contradições da vida social, mas à qual se referem todos aqueles a quem ela designa um lugar, por mais humilde e modesto que seja. (...) Esses lugares têm pelo menos três características comuns. Eles se pretendem (pretendem-nos) identitários, relacionais e históricos. O projeto da casa, as regras de residência, os guardiões da aldeia, os altares, as praças públicas, o recorte das terras correspondem para cada um a um conjunto de possibilidades, prescrições e proibições cujo conteúdo é, ao mesmo tempo, espacial e social. Nascer é nascer num lugar, ser designado à residência. (p.51-52)

Estes lugares são caracterizados por serem altamente identitários. Uma pessoa que nasce num lugar tradicional, ou antropológico como disse Augé, tem sua vida demarcada pelo território. O espaço habitado e as relações sociais se inter-relacionam, são quase indissociáveis. Esse lugar – antropológico, relacional, tradicional, ou histórico – delimita culturalmente uma identidade, e um conjunto de relações sociais.

Essas garantem que ao lugar esteja ligada uma certa estabilidade, seja na forma com a qual é encarada a localidade, seja nos costumes e hábitos de seus habitantes.

Finalmente, o lugar é necessariamente histórico a partir do momento em que, conjugando identidade e relação, ele se define por uma identidade mínima. Por isso é que aqueles que nele vivem podem aí reconhecer marcos que não tem de ser objetos de conhecimento. (AUGÉ, 1994, p.53)

A literatura antropológica pode nos dar uma noção mais clara do que seria esse lugar antropológico, essa localidade tradicional. Evans-Pritchard (2007), por exemplo, busca descrever o modo de vida e as instituições políticas dos Nuer, um povo que vive na África Oriental, próximos ao Nilo, na região do Sudão. Um dos pontos especiais de sua pesquisa foi apreender as noções locais de tempo e espaço. Evans-Pritchard distingue através de dois conceitos as formas com que as noções de espaço podem ser entendidas. Para ele o espaço pode ser entendido pelas noções de distância ecológica e distância estrutural. A distância ecológica compreende uma noção de espacialidade derivada das relações com o meio-ambiente físico. A distância estrutural é a espacialidade demarcada a partir de laços sociais relacionais, sejam relações sociais entre os membros de seu próprio povo, sejam relações em relação aos povos vizinhos.

A distância ecológica vai muito além de uma distância física. A situação ecológica permite que um espaço seja maior ou menor, e também que o lugar tenha para o povo que nele reside uma significação diferenciada. A distância estrutural é aquela proveniente das relações sociais. É a distância relacional entre pessoas de uma mesma aldeia, ou a distância relacional entre aldeias. Um grupo social situado mais distante do que outros, mas associado por laços políticos ou de parentesco está muito mais próximo do que qualquer outro grupo, segundo Evans-Pritchard (2007):

O espaço ecológico é muito mais do que mera distância física (...) A mesma distância que parece pequena na estação da seca possui aparência diversa quando a área está alagada pelas chuvas. (...) A distância ecológica, nesse sentido, é uma relação entre comunidades definida em termos de densidade e distribuição, e com referência a água, vegetação, vida animal e de insetos e assim por diante. (...) Uma aldeia nuer pode estar equidistante de outras duas aldeias, mas, se uma dessas duas pertencer a uma tribo diferente daquela a que pertence a primeira aldeia, pode-se dizer que ela está estruturalmente mais distante da primeira aldeia do que da última, que pertence à mesma tribo. Uma tribo nuer que está separada de outra tribo nuer por quarenta quilômetros está, estruturalmente, mais próxima desta do que

uma tribo dinka, da qual está separada por apenas vinte quilômetros. (EVANS-PRITCHARD, 2007, p.122-123)

Juntas, distâncias ecológicas e estruturais formam o lugar tradicional, com suas representações derivadas das relações que são construídas naqueles lugares. O lugar tradicional é o lugar da comunidade. Evans-Pritchard também atesta isso. O grupo orientado pela distância estrutural e ecológica também é aquele da solidariedade mecânica e da *Gemeinschaft*. Um grupo social que habita o lugar tem um sentimento de pertença ampliado. Ele se sente integrando um grupo que compartilha valores, hábitos e atitudes. Cada membro do grupo social nutre um sentimento comum em relação ao lugar ocupado, nutrem um sentimento de orgulho, e enfatizam sua diferença em relação aos outros lugares, e assim, de seu grupo em relação aos outros grupos.

Os membros de uma tribo têm um sentimento comum para com sua região, e, portanto, para com os demais membros. Esse sentimento evidencia-se no orgulho com que falam de sua tribo enquanto objeto de sua lealdade, na depreciação jocosa de outras tribos e na indicação de variações culturais em sua própria tribo como símbolos de sua singularidade. Um habitante de uma tribo vê os habitantes de outra como um grupo indiferenciado, para o qual ele tem um padrão indiferenciado de comportamento, enquanto vê a si mesmo como membro de um segmento da própria tribo. (...) O sentimento tribal baseia-se tanto na oposição às outras tribos, como no nome comum, no território comum, na ação conjunta na guerra, e na estrutura comum de linhagem de um clã dominante. (EVANS-PRITCHARD, 2007, p.132)

Esses espaços comunitários, de vivência traduzida em identidades definidas localmente, são os espaços dos lugares tradicionais. Mas isso não significa que apenas onde exista tradição existem lugares deste tipo. Mesmo numa cultura pós-tradicional, onde a tradição não tem mais tanto peso - onde ela deixa de ser tão rigorosa como em outros tempos ou lugares - existem lugares, em sentido tradicional – com seus ritos e representações, traduzindo-se em sentimentos morais e identitários.

De modo associado ao lugar tradicional encontramos uma noção de tempo localizado. Este é o tempo associado a uma vivência cotidiana, e por isso simbólica. Encontramos aqui o tempo livre de sua marcação universal. Este tempo pode ser entendido por atos que compõem o dia: acordar, trabalhar, assim como quaisquer outras atividades cotidianas demarcam o tempo, e o vincula a um lugar específico.

Para Elias o tempo é compreendido a partir de sua determinação e usos sociais (1998, p.9-12). Desta forma podemos diferenciar e especificar o que há de diferente numa concepção de tempo das chamadas sociedades tradicionais, ou simplesmente o que chamamos aqui de uma concepção de tempo tradicional:

Nas aldeias relativamente auto-suficientes e capazes de entrar em guerra (...) a capacidade de interdependência que vêm cruzar-se no indivíduo são comumente curtas, pouco numerosas e pouco diferenciadas. Nesse estágio, a consciência humana é atingida pela repetição inelutável das mesmas seqüências, como o ciclo das estações, do que pela sucessão de anos que não voltarão jamais. Do mesmo modo, a consciência que o indivíduo tem de si como pessoa única e incomparável, desvinculada da cadeia de gerações, não é tão clara quanto nas sociedades altamente diferenciadas. (ELIAS, 1998, p.11)

Numa sociedade tradicional o tempo é definido pela sua relação com o ambiente natural, muito mais do que por marcadores artificiais, ou artefatos técnicos de determinar horas, meses e anos. A individualidade é menos importante, pois a natureza é vista como ciclo, e a própria sociedade humana é vista desse modo. O tempo, de modo geral, está em consonância com os processos sociais; mas o tempo tradicional, além disso, aparenta uma maior consonância com os processos naturais – e muitas vezes aparecendo como derivado desses processos, seguindo o ritmo cíclico da natureza. A noção moderna de projeto não faz sentido diante de uma concepção de tempo como cíclico. As ações são determinadas localmente e com base nos costumes e nos antepassados, que se renovam, mas mantendo certa constância, mesmo que aparente.

No tempo cíclico o futuro é mera retomada do *passado*, que é reforçado pelo presente. Não há nada o que esperar, senão aquilo que *deve* retornar. No seio dessa temporalidade não há projeto técnico que possa se impor, porque não há um futuro a inventar, um novo caminho a ser percorrido, nenhum horizonte para além do horizonte. (GALIMBERTI, 2005, p.38)

A temporalidade tradicional é ligada diretamente a localidade. Um promove a demarcação do outro. As distâncias são calculadas em horas, e os locais não são os mesmos o tempo todo. Certos ritos e comportamentos apenas são aceitáveis em certos períodos e em certos locais. Ambos atuam em conjunto, lugar e tempo. Os monumentos, construções, altares, lugares de ritos, todos demarcam um lugar onde em certos

momentos se realizam ritos diferenciados, e ao mesmo tempo permitem a sensação de continuidade no tempo. São lugares que são prolongados no tempo, favorecem a sensação de tempo como continuidade, dando um significado ao lugar:

Os itinerários são calculados em horas ou em jornadas de marcha. A praça do mercado só merece esse título em certos dias. (...) As cerimônias de iniciação, os rituais de fecundidade ocorrem em intervalos regulares: o calendário religioso ou social modela-se geralmente em cima do calendário agrícola, e a sacralidade dos locais onde se concretiza a atividade ritual é uma sacralidade que se poderia dizer alternativa. (...) O monumento, como indica a etimologia latina da palavra, pretende ser a expressão tangível da permanência ou, pelo menos, de duração. É preciso haver altares aos deuses, palácios e tronos para os soberanos, para que não fiquem sujeitos às contingências temporais. Eles permitem, assim, pensar a continuidade das gerações. (AUGÉ, 1994, p.57-58)

Evans-Pritchard (2007) nos fala de distância estrutural e ecológica. O tempo ecológico se refere às relações com o meio ambiente, e o tempo estrutural se refere às relações sociais do grupo. Ambas as noções de tempo se cruzam como as de distância estrutural e ecológica. Um determinado período de tempo pode ser determinado tanto a partir de uma relação com a natureza, como pelas relações sociais. O tempo estrutural é, de certa forma, progressivo, sugerindo historicidade, e o tempo ecológico é cíclico. O tempo, seja estrutural ou cíclico, passa a ser uma relação entre atividades importantes para o grupo – sejam atividades que atuam sobre a natureza, sejam relações sociais ou ritos.

## **2.2 - O não-lugar**

Com as revoluções - francesa e industrial - foi instaurado, de maneira definitiva, o período moderno, e com ele foram iniciadas várias mudanças de conseqüências definitivas para as sociedades ao redor do globo. Juntas, essas revoluções propiciaram um desenvolvimento cada vez mais ampliado dos meios de comunicação e transporte. A revolução francesa, com seus ideais de liberdade – que logo se tornaram liberdade de expressão – possibilitaram a liberdade de imprensa, e iniciaram uma busca

pela inovação nas formas de comunicação. À revolução francesa se associaram as inovações técnicas possibilitadas pelos dispositivos que só vieram a ser criados a partir da revolução industrial. Se a comunicação visava conectar o mundo, os motores a vapor e as diversas máquinas industriais ampliavam essa possibilidade.

Novas tecnologias e conhecimentos puderem ser intercambiados. As culturas deixaram de se fechar em si mesmas, dando início a um processo de hibridização cultural mais intenso que outrora (HALL, 1998). Dentro de algum tempo todos os diversos pontos do globo puderam ser conhecidos e alcançados, todos os lugares se tornaram acessíveis, e com as hibridizações, novos lugares e significados surgiram e se multiplicaram em diversas regiões.

O novo contexto, chamado por alguns de sociedade em rede, ou sociedade da informação, também trouxe grandes mudanças. Se o contato cada vez mais intenso entre diferentes sociedades já possibilitava uma hibridização cultural, e uma difusão de estilos de vida, as tecnologias da informação, fundamento da sociedade da informação, tornaram essa hibridização ainda mais ampla. O comércio se tornou mais ampliado, e a comunicação lúdica também. Certos modos de vida se tornaram independentes dos locais: comportamentos, modos de vestir, estilos de arte, empresas e indústrias.

A modernidade opera uma separação entre espaço e lugar, ambos passam a ser distintos. Giddens (1991) nos fala de esvaziamento do espaço. Para ele o lugar, enquanto cenário em que convergem o ambiente físico e as atividades sociais, passa a ser dissociado do espaço. Diversas atividades passam a independer da localidade. Giddens nos fala aqui desse espaço vazio:

O desenvolvimento de ‘espaço vazio’ pode ser compreendido em termos da separação entre *espaço* e *lugar*. (...) ‘Lugar’ é melhor conceitualizado por meio da idéia de localidade, que se refere ao cenário físico da atividade social como situado geograficamente. Nas sociedades pré-modernas, espaço e tempo coincidem amplamente, na medida em que as dimensões espaciais da vida social são, para a maioria da população, e para quase todos os efeitos, dominadas pela ‘presença’ – por atividades localizadas. O advento da modernidade arranca crescentemente o espaço do tempo fomentando relações entre outros ‘ausentes’, localmente distantes de qualquer situação dada ou interação face a face. (p.26)

Giddens sugere que dois elementos favoreceram o que ele chama de espaço vazio, são eles: a percepção dos locais como múltiplos, sem favorecer um lugar específico; e os sistemas que permitiram a utilização de uma marcação e delimitação espacial comum. Os lugares vazios de Giddens nos remetem a um outro fenômeno, nomeado por Augé (1994) como não-lugares. Enquanto os lugares vazios nos descrevem relações que independem do lugar, e que podem se dar a distância, o não-lugar sugere relações que mesmo que estejam localizadas em um espaço geográfico não tem uma simbologia específica delimitada por essa localidade. São lugares que são os mesmos em todas as localidades. Um lugar se define pelas relações e identidades à ele vinculado. O não-lugar é espaço que inibe relações e identidades específicas.

Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. A hipótese aqui defendida é a de que a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si lugares antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a ‘lugares de memória’, ocupam aí um lugar circunscrito e específico. (AUGÉ, 1994, p.73)

Avenidas, rodovias, aeroportos, hotéis, shoppings, redes de *fast-food*, campos de refugiados, caixas eletrônicos; são todos não-lugares. O que têm em comum? São todos destinados à passagem, não são ambientes de habitação, e não requerem que se esteja sempre em contato com eles a ponto de serem criadas relações duradouras. São lugares que são indiferentes, iguais em todos os lugares, e planejados previamente aos que os visitarão. As relações que neles se desenvolvem são previstas antecipadamente, e de certa forma são inibidas quaisquer relações que fujam da transitoriedade para os quais os não-lugares se destinam. O espaço de passagem, do turista, do visitante, é o maior exemplo de não-lugar; o espaço destinado àquele indivíduo que não intenta construir novas relações e só está presente – provisoriamente - em nome de relações estabelecidas em outros lugares. O não-lugar não necessita ter sentidos compartilhados a seu respeito, só precisa ser identificado para os fins a que se dedica.

Vê-se bem que por ‘não-lugar’ designamos duas realidades complementares, porém, distintas: espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços. Se as duas relações se correspondem de maneira bastante ampla e, em todo caso,

oficialmente (os indivíduos viajam, compram, repousam), não se confundem, no entanto, pois os não-lugares medeiam todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito indiretamente a seus fins: assim como os lugares antropológicos criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária. (AUGÉ, 1994, p.87)

O não-lugar é onde todos são tratados com indiferença, com impessoalidade. Ele se destina ao homem mediano, aquele que pode ser todos ou qualquer um. Enquanto no lugar a identidade partilhada é criada pelas relações sociais, pela convivência, pela linguagem, e pelo modo de lidar com o ambiente; no não-lugar uma identidade partilhada é exigida e pré-concebida. O não-lugar exige uma identidade partilhada, que muitas vezes se confunde com a impessoalidade de uma não-identidade. A desatenção entre os que trafegam pelo não-lugar é considerada um valor. Todos são iguais, e todos são indiferentes aos outros. Tanto turistas quanto vagabundos, em constante mobilidade são exemplos desse imperativo moral do não-lugar (BAUMAN, 1998, p.106-120). Não importa se “os turistas viajam porque querem; os vagabundos, porque não tem nenhuma outra escolha” (p.118), o que importa aqui é que são indiferenciados e móveis; “quaisquer que sejam suas outras diferenças, deverão seguir os mesmos padrões de conduta: e as pistas que disparam o padrão uniforme de conduta devem ser legíveis por todos eles, independente das línguas que preferam, ou que costumem utilizar em seus afazeres diários (BAUMAN, 2001, p.119)” Não-lugares são espaços alheios a significados definidos localmente. Seus significados são definidos previamente a sua habitação. Nos não-lugares todos são iguais porque a eles é negada a diferença, ou de outro modo, a diferença é irrelevante, porque diferentes ou não são tratados do mesmo modo.

Se os não-lugares são o espaço da supermodernidade, é preciso explicar esse paradoxo: o jogo social parece acontecer mais noutros lugares que nos postos avançados da contemporaneidade. É a maneira de um imenso parêntese que os não-lugares recebem indivíduos a cada dia mais numerosos. (AUGÉ, 1994, p.102)

Nos não-lugares encontramos uma noção de tempo deslocado. O tempo dos não-lugares também é um tempo deslocado. Nesses lugares o tempo é instantâneo, tudo se passa no presente, as relações não devem ser duráveis. A instantaneidade da comunicação também é a instantaneidade das relações nos não-lugares. Isso não

significa, contudo, que esse deslocamento do tempo signifique uma irrelevância do tempo. Tempo e espaço estão sempre conectados, e todas as relações humanas dependem, de alguma forma, dessas noções. O que queremos dizer aqui é que as noções de tempo são reformuladas por esse novo contexto, tendo agora um novo significado.

Uma primeira mudança na direção de um tempo deslocado foi a substituição de uma noção cíclica de tempo por uma noção projetual. Só com a história pensada em termos de projeto e progresso que o tempo pode ser deslocado. O tempo na modernidade não remetia mais a um presente que retorna, e sim a uma história que avança. Antes de chegarmos a uma noção de tempo deslocado tivemos que pensar o espaço e o tempo adaptando-os a um projeto de conquista do presente e do futuro. Galimberti (2005, p.39-40) chama essa noção de tempo tipicamente moderna de tempo da técnica. Essa temporalidade técnica, que relaciona meios e fins, buscando o progresso, nos levou à um efetivo progresso com a criação de lugares técnicos, ou não-lugares, que servem de meios à outros fins, e nos quais o tempo perde sua ampliada relevância como determinador e medidor das distâncias. A temporalidade da técnica buscava o avanço, e os avanços deviam possibilitar a conquista do presente e do futuro.

Uma noção deslocada de tempo só se tornou possível a partir de um controle rígido do tempo, com base em técnicas de contagem e organização deste. Relógios e calendários foram definitivos a esse respeito. Esse controle de tempo favorece também um controle das ações humanas, que agora se organizam de modo uniforme de acordo com instrumentos de marcação do tempo criados por nós. De certa forma podemos dizer que o que compreendemos como o tempo está tão associado com nossos instrumentos de medição do tempo que o próprio tempo se confunde com nossas formas de medição. Para nós o tempo passa a ser, muito mais do que uma instância física, mas a representação que nos é exposta por relógios e calendários. Elias (1998) nos sugere que “os símbolos artificiais inscritos em ponteiros de configurações mutáveis, assim como nas datas sempre novas indicadas pelos calendários, *são* o tempo” (p.16).

O tempo pôde ser deslocado na medida em que pode regular ações a longas distâncias, independentemente do conteúdo específico das relações. Uma uniformização ajudou a tornar o tempo independente do local, tornando ele uma estância comum aos membros das sociedades modernas. Cada vez mais a necessidade de uma uniformização das formas de medida, num nível global, afetou o local exigindo uma adaptação

individual. O indivíduo, visando uma comunicação global, teve de se adaptar a um novo tempo, diferente do tempo local, um tempo válido para todos os diversos pontos do globo terrestre. Elias (1998) sugere que:

(...) nas sociedades da Antiguidade, a sociedade não tinha a mesma necessidade de medir o tempo que os Estados da era moderna, para não falar nas sociedades industrializadas de hoje. Em numerosas sociedades da era moderna, surgiu no indivíduo, ligado ao impulso coletivo para a diferenciação e uma integração crescentes, um fenômeno complexo de auto-regulação e de sensibilização em relação ao tempo. Nessas sociedades, o tempo exerce de fora para dentro sob a forma de relógios, calendários e outras tabelas de horários uma coerção que se presta eminentemente para suscitar o desenvolvimento de uma autodisciplina nos indivíduos. (p.22)

Giddens (1991; 2001) utiliza do termo desencaixe para se referir ao deslocamento das relações sociais de um contexto local; e o termo reencaixe para sua posterior reestruturação através de extensões indefinidas de tempo e espaço. O tempo acelerado, deslocado, essa nova forma de percepção do tempo só é possível, segundo Giddens, porque existem mecanismos de desencaixe que permitem que as relações sociais possam ser estruturadas a longas distâncias independentemente da localidade. São dois os mecanismos de desencaixe, que são nomeados como fichas simbólicas e sistemas peritos. O que é chamado de fichas simbólicas é basicamente o dinheiro, que passa a atuar como “um meio de retardar o tempo e assim separar as transações de um local particular de troca” (GIDDENS, 1991, p.32). Já os sistemas peritos são os sistemas de excelência tecnológica, compreendendo competência técnica e profissional que organizam e regulam a vida social moderna. Eles são mecanismos de desencaixe justamente porque, ao regular grandes extensões da vida social tornam esta independente do local.

O tempo deslocado, ou desencaixado, é a noção de temporalidade ativa no não-lugar. Se os não-lugares são os lugares de transição, destinados apenas à passagem, nunca à permanência, o tempo deslocado é o tempo acelerado, o tempo do deslocamento cada vez mais veloz, o tempo da presença passageira. As ações devem ser instantâneas e urgentes. Os não-lugares são os mesmos em todos os espaços que se manifestam e o significado do tempo é indiferente pois se vale de códigos uniformes, de significados que não se apegam a localidade, mas podem ser entendidos em qualquer não-lugar.

A atualidade e a urgência do momento presente reinam neles. Como os não-lugares se percorrem, eles se medem em unidades de tempo. Os itinerários não funcionam sem horários, sem quadros de chegada ou de partida, que sempre concedem um lugar à menção dos atrasos eventuais. (AUGÉ, 1994, p.95)

### **2.3 - O real e o virtual**

Antes de debater o que seriam lugares virtuais e qual a concepção de tempo específica do virtual é preciso discutir o que é o virtual. Chegamos então a pergunta: o que é o virtual? Essa é uma pergunta cuja resposta parece óbvia quando lidamos em nosso cotidiano com dezenas de coisas que nos remetem a esse termo. Porém, a resposta não é óbvia. Temos nos apropriado do termo cotidianamente sem refletir sobre o que realmente é o virtual. É complicado saber o que é o virtual independente de exemplos ligados ao uso da internet ou do computador, pois nos acostumamos a pensar no termo como diretamente associado aos dispositivos tecnológicos de comunicação. São necessários alguns esclarecimentos sobre o que é o virtual, como pode ser conceituado e definido. Iremos tratar da definição do virtual em relação ao real, mas também pretendemos debater em que medida o uso comum (cotidiano) do termo virtual se relaciona com esta definição.

Definições correntes do termo sugerem que o virtual é algo que não é físico, mas conceitual; o que não é concreto, palpável, uma abstração de algo que já existe. Também pode ser entendido como simulação de algo que já existe. Em todos estes termos comuns podemos perceber que o virtual se refere às coisas realmente existentes, mas como uma versão imaterial, uma teoria, um modelo, uma simulação ou mesmo uma cópia dessas coisas. O virtual em seu uso cotidiano é definido com algo que existe, mas não materialmente. Daí a preeminência do uso do termo no uso dos computadores, dada a possibilidade desses de simular eventos ou coisas, e também dada a possibilidade de propiciar uma relação social independente da presença material. Tomemos como exemplo as pesquisas no campo de engenharia de sistemas efetuadas por Souza (2001). Elas indicam que nos usos cotidianos o termo virtual, e também virtualidade, assumem formas recorrentes. Tais recorrências encontram aspectos em comum, que permitem entender o virtual como o que é mediado ou potencializado pela tecnologia; como “um produto da externalização de construções mentais em espaços de interação

cibernéticos.” A virtualização, da mesma forma, se refere a “qualidade de entidade que denota seu grau de extrapolação do concreto; ou grau de rompimento com as formas tradicionais de ser e acontecer. Usualmente associada às extensões tecnológicas” (SOUZA, 2001).

No debate filosófico o virtual pode ser compreendido de diversas maneiras. Uma primeira maneira é a que diz que o virtual é algo potencial, ainda não realizado. Essa forma de definição do virtual remete diretamente à filosofia de Aristóteles, sendo o virtual uma outra conotação para o potencial. A diferença básica entre o virtual e o real, desse modo, seria o fato de o virtual se referir a uma potencialidade, e o real a uma atualidade. O real já é, enquanto o virtual pode vir a ser.

Melhor explicando, Aristóteles enumera em sua metafísica, e também em sua física, as causas a partir das quais os entes vêm a ser. Ele sugere quatro espécies de causas. A primeira é a causa material, ou "o item imanente a partir de que algo vem a ser". A segunda é a causa formal, ou "a forma e o modelo". A terceira causa é a causa motriz ou eficiente, ou "aquilo onde é o começo (princípio) da mudança ou do repouso". A quarta causa é a final, ou "aquilo em vista de que"<sup>22</sup> (ARISTÓTELES, 2002, p.69). Porém, todas as causas ocorrem de dois diferentes modos, e assim podem ser denominadas em ato ou potência - ou estando efetivamente atuantes ou em potencialidade de ação. Como exemplo, o escultor pode estar atualmente construindo uma estátua ou pode ser a possibilidade de sua construção futura.

A filosofia medieval, com São Tomás de Aquino, redefine a discussão, com a inserção do termo *virtualis*, que por sua vez é derivado de *virtus* – que significa força, ou potência. O virtual é assim definido como o que existe em potência, e não em ato. O virtual aqui não se opõe ao real, mas ao atual; “virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes” (LÉVY, 1996, p.15).

Gilles Deleuze, porém, estabelece uma diferença entre o possível e o virtual. Para o autor o possível já está constituído, é como um real latente, só lhe faltando a existência. A realização do possível não é uma criação, pois na possibilidade o real já podia ser vislumbrado. Dessa forma, o possível é oposto ao real. Já o virtual, por outro lado, é oposto ao atual (LÉVY, 1996, p.16). Enquanto o possível já é constituído, estático, e vislumbrado, o virtual manifesta-se como tendências. O virtual se insere num

---

<sup>22</sup> Nesta quarta causa também são incluídos os meios que são utilizados para alcançar um fim.

processo de atualização, onde diversos fatores entram em jogo. O virtual não se encontra já pronto, inerte até se realizar, como o possível, mas sim em desenvolvimento. Segundo Deleuze (2006):

O virtual não se opõe ao real, mas apenas ao atual. *O virtual possui uma plena realidade como virtual.* Do virtual, é preciso dizer exatamente o que Proust dizia dos estados de ressonância: ‘Reais sem serem atuais, ideais sem serem abstratos’, e simbólicos sem serem fictícios. O virtual deve ser definido como uma parte própria do objeto real – como se o objeto tivesse uma de suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objetiva. (p.294)

Partindo dessa concepção que relaciona atualização e virtualização, apresentamos a atualização como “a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado” (LÉVY, 1996, p.16) O atual representa criação a partir de uma dinâmica. Já a virtualização é o processo inverso da atualização. Não se trata porém de uma desrealização, mas de uma mudança de identidade do real.

A atualização ia de um problema a uma solução. A virtualização passa de uma solução dada a um (outro) problema. Ela transforma a atualidade inicial em caso particular de uma problemática mais geral, sobre a qual passa a ser colocada a ênfase ontológica. Com isso, a virtualização fluidifica as distinções instituídas, aumenta os graus de liberdade, cria um vazio motor. Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade para um conjunto de possíveis, seria desrealizante. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos, de indeterminação em seu processo, e de invenção em seu esforço quanto a atualização. (LÉVY, 1996, p.18)

O virtual no senso comum é pensado como o que não está presente. O virtual é intangível e o real tangível. Essa noção não é incorreta. Quando algo se virtualiza, esse algo se desterritorializa. Ainda dependem, no entanto de algum suporte físico, mas já não dependem de uma concepção de tempo e espaço clássico. E mesmo que o que é virtual não ocupe nenhum lugar, ele gera efeitos reais. Lévy é elucidativo sobre esse ponto:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação se virtualizam, eles se tornam ‘não-presentes’, se desterritorializam. (...) É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui e alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a

virtualização lhes faz tomar a tangente. Recortam o espaço-tempo clássico apenas aqui e ali, escapando a seus lugares comuns 'realistas': ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela. (...) A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo. Mas, novamente, nem por isso, o virtual é imaginário. Ele produz efeitos. (...) Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal preciso, os coletivos mais virtualizados e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação. São também os que estruturam a realidade social com mais força, e até com mais violência. (1996, p.21)

De determinado ângulo, os sistemas simbólicos, a linguagem e os signos também são virtuais. São virtuais e reais. Por este motivo a realidade também tem seu lado virtual, pois a realidade só é inteligível por meio de uma representação simbólica. Enquanto o atual seria o materializado na realidade, o virtual seriam os signos e significados imateriais. Porém, na medida em que os meios de comunicação contemporâneos congregam uma diversidade cada vez maior de signos, que permitem uma interpretação diversa e sempre mutável, aumenta ainda mais a importância do virtual, permitindo o surgimento de uma cultura da virtualidade real. Segundo Castells (1999), a cultura da virtualidade real é “um sistema em que a realidade é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, na qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora das experiências, mas se transformam na experiência” (p.459). Desta maneira, não apenas o real e o virtual se relacionam de modo direto, mas também o virtual se torna cada vez mais real.

#### **2.4 – O ciberespaço: lugares e não-lugares virtuais**

Vimos que a desterritorialização é uma das dimensões da virtualização. Desse modo, podemos inferir que atualmente, diante de um processo ampliado de virtualização, emergem lugares desterritorializados, e por isso, independentes de um espaço físico. Estes lugares são reais, na medida em que agregam símbolos e significados compartilhados, mas são virtuais na medida em que os “habitantes” dessas localidades não estão presentes num mesmo espaço físico.

Obviamente, esses lugares emergem na internet - ela é o maior exemplo da nova configuração espacial. A internet ocupa ao mesmo tempo um espaço, mas espaço nenhum. É um ciberespaço, formado apenas por uma combinação de informações. Independente da matéria, construído de informações, o ciberespaço é o novo espaço, e nele novas formas de sociabilidade permitem a formação de novos lugares. Nestes novos lugares ocorre a invenção de uma ciber-sociabilidade, que se forma em sites e em *softwares* que interligam usuários da rede. Estes novos lugares virtuais foram por muitos autores denominados como comunidades virtuais. Tendo a característica de uma localidade, sendo identitários, permitem a interação de seus “habitantes” independentemente de um espaço físico que defina e delimite sua identidade.

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem de coerção. Apesar de ‘não-presente’, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. (LÉVY, 1996, p.20)

Comunidades são tipicamente definidas pelas relações pessoais, afetivas e éticas. Através desses tipos de relações, somadas a uma sociabilidade identitária e a um conjunto de significados compartilhados, são tornados possíveis os lugares. Para Rheingold “comunidades virtuais são agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (1996, p.18). A partir disso, não podemos deixar de constatar que a internet permite o aparecimento de lugares virtuais, mesmo que nesses o sentido de localidade seja bastante diferente devido ao fato de o espaço ser informacional, ou seja, um ciberespaço.

No entanto, a interação social na internet não é unívoca, e não segue um padrão de sociabilidade que leva sempre a formação de comunidades virtuais. Castells (2004) nos lembra que “o mundo social da Internet é tão diverso e contraditório quanto a própria sociedade” (p.48). E desta forma, nem toda interação social no ciberespaço pode ser caracterizada por uma presença num lugar. Anteriormente discutimos as características dos não-lugares, e aqui nos vem uma nova possibilidade: assim como existem lugares no ciberespaço, existem não-lugares virtuais.

Castells reconhece que “à medida que a Internet se difundiu para o conjunto da sociedade, seus efeitos sobre a sociabilidade tornaram-se consideravelmente menos espetaculares” (p.100). A euforia de uma internet emergente fez com que comunidades virtuais fossem tomadas como o padrão de uma sociabilidade virtual, hoje a situação já não é mais a mesma. Com a multiplicação de novos e variados sites, de formas de comércio *online*, de grupos sociais menos integrados, e de uma comunicação mais individualizada, surge também o não-lugar virtual. Os não-lugares são caracterizados pela sua indiferença e “mesmidade”, por sua capacidade de inibir relações, pelo não compartilhamento de identidades. São aqueles lugares destinados à passagem, não à presença. Se estes são não-lugares, eles também podem também ser encontrados na Internet, sempre onde existe uma comunicação passageira e pragmática. Desta forma, grupos sociais ampliados no ciberespaço, com uma ampla adesão quantitativa de indivíduos, mas com pouca interação - assim como locais destinados ao comércio, ou visitaçaõ passageira – são os não-lugares virtuais.

Também temos uma concepção de tempo associada à uma sociedade cada vez mais virtualizada, geradora de lugares e não-lugares virtuais. Sem dúvidas, o tempo do virtual é um tempo deslocado, mas esse deslocamento atinge uma radicalidade ampliada. A desterritorialização nos sugere um processo concomitante de destemporalização. É esse tempo intemporal, presenteísta e quase instantâneo, que é favorecido pelo processo de virtualização dos espaços – e da sociedade. Esta concepção de tempo não é nem histórica nem cíclica. Não é histórica porque não se refere mais a um futuro, e não é encarado como projeção. Também não é cíclico porque não se relaciona diretamente nem a um passado que retorna, nem a um ciclo natural que se repete. Para Galimberti (2006):

(...) o homem, em sua dependência do aparato técnico, torna-se *a-histórico*, porque não dispõe de outra memória, a não ser aquela mediada pela técnica, pela qual não existe mais aquilo que remonta ao ontem, e nada é durável que garanta alguma continuidade histórica. (p.595)

Bauman nos fala da transição de uma modernidade sólida para uma modernidade líquida. A modernidade, ainda que sólida, propiciou através de seus processos de racionalização - e pelos desenvolvimentos técnicos garantidos por estes – um deslocamento do tempo, permitindo sua primeira aceleração; com uma dissociação

do tempo de sua conexão com a localidade. Ele usa a metáfora do *software* e do *hardware* para descrever o que há de novo. A aceleração do tempo da modernidade sólida é aquela do *hardware*, tendo-se tornado possível devido aos desenvolvimentos dos meios de transporte e a criação de um sistema universal de marcação do espaço e tempo. A aceleração posterior, aquela da modernidade líquida, cuja metáfora é o *software*, tornou-se possível com o desenvolvimento de meios de comunicação cada vez mais velozes, quase instantâneos.

A mudança em questão é a nova irrelevância do espaço, disfarçada de aniquilação do tempo. No universo de *software* da viagem à velocidade da luz, o espaço pode ser atravessado, literalmente, em ‘tempo nenhum’: cancela-se a diferença entre ‘longe’ e ‘aqui’. O espaço não impõe mais limites à ação e seus efeitos, e conta pouco, ou nem conta. Perdeu seu ‘valor estratégico’ diriam os especialistas militares. (...) A ‘instantaneidade’ aparentemente se refere a um movimento muito rápido e a um tempo muito curto, mas de fato denota a ausência do tempo como fator do evento e, por isso mesmo, como elemento no cálculo do valor. O tempo não é mais o ‘desvio na busca’, e assim não mais confere valor ao espaço. A quase instantaneidade do tempo do *software* anuncia a desvalorização do tempo. (BAUMAN, 2001, p.136-137)

Com a possibilidade de agir quase instantaneamente em lugares cada vez mais distantes a distância perde o “peso” e a relevância que tinha, outrora, nas relações sociais. A localidade não é mais tão importante, mas isso também significa que o tempo também não é mais tão importante, pois diante da aceleração, e da instantaneidade das ações, o tempo - enquanto passagem e duração - é tornado cada vez menos compreensível. Esta nova “forma” do tempo é nomeada por Paul Virilio de tempo real. Este tempo real se manifesta na cultura ocidental primeiramente como um “buraco no espaço”, e posteriormente como um “buraco no tempo”, é “o tempo real da transmissão instantânea de acontecimentos históricos” (VIRILIO, 1993, p.101).

(...) o tempo real de nossas atividades imediatas, onde agimos simultaneamente aqui e agora na grade de horários da emissão televisiva, em detrimento do aqui, ou seja, do espaço do lugar de encontro. (...) Como viver verdadeiramente se o aqui não o é mais e se tudo é agora? Como sobreviver amanhã à fusão/confusão instantânea de uma realidade que se tornou ubiqüitária se decompondo em dois tempos igualmente reais: o tempo da presença aqui e agora e aquele de uma *telepresença* à distância, para além do horizonte das aparências sensíveis? (VIRILIO, 1993, p.103)

Nesse contexto o mundo exterior, em sua exterioridade espacial e temporal, é dissolvido no instante presente das comunicações em tempo real. O tamanho já não é algo definitivo, relevos e volumes deixam de ser os parâmetros que definem as coisas, dando espaço as figuras e imagens que - como informações – são flexíveis, e nunca definitivos. Virilio chama o conjunto das conseqüências do tempo real de poluição dromosférica - que é “aquela que atinge a vivacidade do sujeito, a mobilidade do objeto, atrofiando o trajeto a ponto de torná-lo inútil” (1993, p.115). Esta é a poluição do espaço, do tamanho natural, das dimensões terrestres.

Lévy (2006) também nos fala sobre o tempo real, mas de uma perspectiva menos “catastrófica”. Para ele o tempo real se funda na informática, e através dela supera tanto uma temporalidade circular, quanto uma temporalidade histórica. Para Lévy o conhecimento se funda no ambiente externo humano, sendo possível apenas através de tecnologias da inteligência, e as linguagens delas derivadas. Deste modo, ambas as noções de temporalidade se fundam em formas de linguagens – a temporalidade histórica na escrita, e a temporalidade circular na oralidade. A tecnologia informática aparece assim como uma nova linguagem, e como um novo modo de conhecer, e confere uma nova qualidade ao tempo, a instantaneidade.

A noção de tempo real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: a condensação no presente, na operação em andamento. O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real. Ele estaria oposto, quanto a isso, aos estilos hermenêuticos e teóricos. Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e o tempo linear das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie de implosão cronológica, de um tempo pontual instaurado pelas redes de informática. (LÉVY, 2006, p.115)

No entanto, mesmo que apresente novas características, o tempo real, derivado das tecnologias da informação, apresenta pontos comuns com o tempo circular, derivado da escrita. A informática, com a inauguração do conhecimento por simulação, permite um conhecimento mais operatório, menos teórico, como o é a oralidade se comparada com a escrita. Os resultados quase imediatos da ação, e o compartilhamento de um mesmo contexto comunicativo possibilitam, mesmo que à distância, sugerem que o tempo real, mesmo que distinto, ainda possui pontos em comum com o tempo circular.

O tempo real talvez anuncie o fim da história, mas não o fim dos tempos, nem a anulação do devir. Em vez de uma catástrofe cultural, poderíamos ler nele um retorno ao *kairos* dos sofistas. O conhecimento por simulação e a interconexão em tempo real valorizam o momento oportuno, a situação, as circunstâncias relativas, por oposição ao sentido molar da história ou à verdade fora do tempo e espaço, que talvez fossem apenas efeitos da escrita. (LÉVY, 2006, p.126)

O tempo real é também um tempo eterno, pois tem nele imerso todo o passado e futuro, bastando que seja acessado pelas formas de comunicação informatizadas. Ele mistura tanto a simultaneidade como a intemporalidade. Ações anteriormente adiadas pelo tempo e espaço, podem agora ser empreendidas sem limitações impeditivas. Castells chama isso de tempo intemporal. Para Castells, e assim de modo similar à Virilio, o tempo intemporal causa uma confusão na percepção da temporalidade. Essa confusão dá uma sensação dúbia, tanto fundamenta a visão de fenômenos como instantâneos, mas também fundamenta a visão deles como descontínuos e aleatórios. O tempo agora não é apenas percebido, e as ações empreendidas, visando o “aqui e agora”, mas também é entendido de maneira desconexa, numa confusão entre passado, presente e futuro, onde o tempo torna-se indiferenciado (CASTELLS, 1999, p.554-557).

Pudemos demarcar nas linhas anteriores os diversos lugares e temporalidades. Tempo e lugar se associam, e assim as diversas formas de se encarar o lugar permitem diversas concepções de tempo. Lugares, não-lugares e lugares virtuais; Tempo localizado, deslocado e virtualizado.

Sugerimos que a emergência da modernidade, e de uma sociedade da informação - com sua dinâmica acelerada, e com os cada vez mais radicais e complexos sistemas de desencaixe e reencaixe das relações sociais - leva a uma redefinição do tempo e espaço, tornando-os cada vez mais múltiplos e variados, favorecendo tanto a multiplicação dos não-lugares, como o surgimento de um ciberespaço – e portanto a formação de lugares e não-lugares virtuais.

No entanto, cabe a nós notar que do mesmo modo que o atual contexto permite a emergência desses novos lugares e temporalidades, ele não suprime a existência de outros - todos eles existem concomitantemente; e que mesmo diante de um

processo de flexibilização do tempo e do espaço, e da propagação de não-lugares, novos lugares continuam a aparecer, conjuntamente com suas novas significações, relações e associações.

## Capítulo 3

### Comunidade e Individualização

Comunidade é um destes conceitos das ciências sociais que por mais que o tempo passe permanece controverso. Teorias após teorias, décadas após décadas, mesmo com as grandes mudanças que vivemos nesse nascente século XXI - e após as mudanças drásticas que transformaram o mundo do século XX – não há ainda uma definição que seja hegemônica no debate sobre tal conceito. No entanto, seja no uso cotidiano, mas também entre os teóricos sociais, comunidade é um conceito que evoca algo “positivo”. Comunidade é sempre o lugar onde podemos encontrar os semelhantes, e com eles podem compartilhar valores e visões de mundo. Comunidade também significa segurança, é nela que encontramos proteção contra os perigos externos, mas também encontramos apoio para os problemas pelos quais passamos. A sociedade pode ser “má”, mas a comunidade nunca sofre desta acusação.

A palavra comunidade sugere uma forma de relacionamento caracterizada por altos graus de intimidade, vínculos emocionais, comprometimento moral e coesão social. E não se trata apenas de um vínculo passageiro, as relações caracterizadas como comunidade têm sua continuidade no tempo. O espaço também é importante na caracterização da comunidade, pois esta é localizada, e envolve vínculos de proximidade espacial tanto quanto de proximidade emocional.

A importância da idéia de comunidade no pensamento social é inquestionável, sendo vista como uma das idéias centrais de toda a teoria sociológica, e também como um desenvolvimento importante do pensamento social do século XIX. A importância da comunidade apenas pode ser comparada a importância que a idéia de contrato teve na filosofia política dos séculos anteriores (NISBET, 1967).

A redescoberta da comunidade no pensamento social aparece como uma crítica do modelo de sociedade utilitarista, cuja centralidade era colocada no indivíduo e em sua racionalidade. Este era um modelo de sociedade e indivíduos racionais que, de certa forma, apresentava-se como fundamentalmente oposto à tradição. As bases desse modelo eram o sujeito racional exaltado no Iluminismo, assim como a aversão iluminista ao feudalismo. A comunidade é redescoberta, ganhando uma nova

importância, quando este modelo de indivíduo racional é visto como limitado para a compreensão das ações motivadas por laços morais tradicionais. Mas sua redescoberta se deve também à radicalização do modo de vida moderno e seus processos de urbanização e individualização; de maneira que o modo de vida tradicional veio a ser demarcado a partir de sua profunda diferença em relação às sociedades modernas:

Comunidade é uma fusão de sentimentos e pensamentos, de tradição e compromisso de adesão e volição. Pode ser encontrado em, ou expressar simbolicamente, localidade, religião, nação, raça, idade, ocupação, ou cruzada. Seu arquétipo, tanto historicamente e simbolicamente, é a família, e em quase todo tipo de verdadeira comunidade a nomenclatura da família é importante. Fundamentais para a força do vínculo da comunidade é a antítese verdadeira ou imaginada formada no mesmo tecido social, pelas relações não-comunais de concorrência ou conflito, utilidade ou aceitação contratual. Estes, por sua relativa impessoalidade e anonimato, destacam os laços pessoais estreitos da comunidade (NISBET, 1967, p.48).<sup>23</sup>

A comunidade é melhor percebida diante de sua antítese não-comunitária. A emergência da modernidade, e a crise das formas de vida tradicionais, tornaram tanto as características modernas quanto as pré-modernas mais flagrantes. A modernidade transformou radicalmente as bases das relações sociais comunitárias. A globalização, com seu deslocamento do tempo e do local acabou com as possibilidades de uma demarcação clara dos limites de uma comunidade, de certa forma dificultando a localização das relações e sua durabilidade ao longo do tempo. A expansão da cidade sobre o campo, a transformação do vilarejo em metrópole, tudo isso nos levou a um deslocamento da centralidade do modo de vida comunitário. Com a ampliação dos contatos, mas com a diminuição da importância dos mesmos – e levando em conta a quantidade de pessoas que um cidadão de uma cidade tem que lidar sem manter vínculo afetivo algum, principalmente se comparado ao morador de um vilarejo - a personalidade da comunidade foi perdendo espaço pra impessoalidade da metrópole.

---

<sup>23</sup> “Community is a fusion of feeling and thought, of tradition and commitment, of membership and volition. It may be found in, or given symbolic expression by, locality, religion, nation, race, occupation, or crusade. Its archetype, both historically and symbolically, is the family, and in almost every type of genuine community the nomenclature of family is prominent. Fundamental to the strength of the bond of community is the real of imagined antithesis formed in the same social setting by non-comunal relations of competition or conflict, utility or contractual assent. These, by their relative impersonality and anonymity, highlight the close personal ties of community.”

Com a diversidade que se faz presente no aumento do número das pessoas presentes numa região, e com a impossibilidade de sua limitação territorial - dado que os meios de comunicação e transporte tornam possível uma integração cada vez maior dos territórios globais – temos uma ampliação da individualização. Os indivíduos de uma metrópole dispõem de uma ampla gama de escolhas e opções, no entanto, carecem de uma vida orientada por códigos morais específicos e bem delimitados, típicos de uma comunidade.

A centralidade da problemática da comunidade, e sua tematização e choque com a modernidade, é tamanha que podemos encontrá-la como tema mesmo em Karl Marx e Auguste Comte. Nos escritos de Marx, e especificamente nos escritos sobre a vida comunitária na Índia, encontramos um repúdio a comunidade tradicional. A dominação inglesa sobre a Ásia é para ele justificável e necessária, sendo encarada como uma forma de levar o oriente rumo ao “destino histórico” do progresso. Nesta visão o localismo e suas instituições são sempre obsoletos – principalmente se comparadas ao industrialismo moderno. O socialismo futuro seria nada mais do que o capitalismo sem a propriedade privada, e não um ressurgimento comunitário (NISBET, 1967, p.66-70).

No caso de Comte, ao contrário de Marx, temos a necessidade do retorno comunitário como uma forma de reestruturação da modernidade, desestruturada com a decadência das formas de organização tradicionais. A recriação da comunidade é para Comte uma forma de reinstauração de uma moral compartilhada. A sociedade para Comte não é nada mais que uma comunidade ampliada; o individualismo nada mais é que uma idéia metafísica; e a comunidade é a verdadeira “essência” do social. No mais, a sociedade positiva, almejada por Comte, seria uma espécie de forma de vida feudal, um medievalismo sem a presença do cristianismo ou mesmo de qualquer religião (NISBET, 1967, p.56-61).

Neste capítulo iremos debater algumas das principais teorizações clássicas e contemporâneas relacionadas ao conceito de comunidade. Iremos focar principalmente as teorias que colocam em contraposição as relações sociais comunitárias e a individualização característica da vida na metrópole, e mesmo das sociedades industrializadas modernas. Ressaltaremos, por um lado, o fato de que em algumas destas teorias a emergência da modernidade significa uma decadência das

formas de vida comunitárias e mesmo sua impossibilidade e, por outro, que em determinadas teorias a decadência das relações sociais comunitárias não significa um contexto de radical individualização, sendo substituídas por outras relações que reconstroem de algum modo o vínculo desfeito.

Dentre os “fundadores” da sociologia optamos por debater as teorias de Émile Durkheim e Ferdinand Tönnies, e dentre as teorias contemporâneas optamos pelas de Michel Maffesoli e Zygmunt Bauman. Seja entre os clássicos, seja entre os contemporâneos, encontramos divergências no diagnóstico sobre a situação da comunidade. Para alguns deles a solidariedade dos vínculos comunitários é recriada efetivamente num novo contexto, para outros ela é recriada apenas artificialmente, não significando uma ruptura com o individualismo.

A comunidade é um dos conceitos de maior importância no nascimento da sociologia, sendo considerado um dos conceitos que lhe conferem unidade, transpassando diversas formulações sociológicas (NISBET, 1967). Sua importância permanece tal que o debate em torno de sua definição, ou redefinição, é contínuo, adentrando a teoria social contemporânea. Recorrente neste debate é a dicotomia entre comunidade e sociedade, entre a forma de vida tradicional e moderna. O que é decisivo aqui é o choque entre comunidade e individualização, e neste ponto que iremos tocar nas páginas que se seguem.

### **3.1 – Comunidade e Sociedade**

Como já dito anteriormente, é bastante comum a conceituação da comunidade em oposição ao de sociedade. Enquanto a comunidade é tradicional, a sociedade é moderna; enquanto a comunidade agrega, a sociedade desagrega. A mais clássica formulação das idéias de comunidade e sociedade nesses termos nos foi dada por Ferdinand Tönnies.

Na visão de Tönnies (1995a), a comunidade – ou *Gemeinschaft* - é um grupo social demarcado espacialmente. Grupos considerados comunitários contam com elevado grau de integração afetiva, e também com alto grau de coesão – e mesmo de

homogeneização – entre seus membros, e isso inclui conhecimentos, objetivos, práticas cotidianas, e formas de agir e pensar. As normas se dão especificamente por meio dos costumes, hábitos e tradições. E as formas de relacionamento social são predominantemente pessoais, o que significa o compartilhamento de valores e também um maior grau de intimidade.

Devemos notar que numa forma de vida comunitária a restrição que diz respeito ao espaço se refere diretamente ao grau em que é possível se manter um compartilhamento de valores – a ponto de as relações continuarem configurando um grupo coeso. Essa limitação não se refere apenas ao espaço, mas ao número de membros, e é bastante razoável sugerir que os limites da comunidade são os limites da família, da aldeia, e das pequenas cidades. Uma resenha de Durkheim, a respeito de Tönnies, nos mostra a “imagem de comunidade” evocada pelo último:

A *Gemeinschaft* é a comunidade. Ela constitui uma unidade absoluta que é incompatível com a distinção em partes. Para merecer o nome de comunidade, mesmo se estiver organizado, um grupo não é uma coleção de indivíduos que diferem uns dos outros; é uma massa, indiferenciada e compacta, que só é capaz de se mover em conjunto, e é direcionada pela própria massa, ou por uma de suas partes incumbida da direção. É um agregado de mentes tão fortemente coeso que ninguém é capaz de se mover independentemente dos outros. (DURKHEIM, 1995, p.113)

Também em Max Weber podemos encontrar uma conceituação de comunidade que nos permite vislumbrar algo similar, para ele “chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo-ideal, baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes” (1987, p.77). Aqui encontramos a solidariedade, a relação afetiva, e o compartilhamento de tradições como o determinante da comunidade.

A comunidade se desenvolveu, para Tönnies, a partir de três diferentes instâncias: o parentesco, a vizinhança, e a amizade. A primeira emerge da vida familiar, e se fundamenta na autoridade dos membros da família - sendo esta autoridade é traduzida em termos de idade, força e sabedoria. A segunda emerge da vida em comum, do território partilhado. Neste caso, as necessidades de trabalho e de uma organização comum, promovem o compartilhamento dos hábitos, dos conhecimentos, e a

emergência das tradições. A terceira emerge da semelhança de interesses e formas de pensar. Esta nasce da similitude de atividades, mas deve ser alimentada por encontros freqüentes, sendo mais comuns nas aldeias e pequenas cidades. De maneira diferente podemos falar de comunidade de sangue, de lugar, e de espírito; e também notar que mesmo nomeadas como diferentes comunidades, são encontradas em conjunto, e fortemente ligadas:

A comunidade de sangue acha-se regularmente ligada às relações e participações comuns, quer dizer, à possessão comum dos próprios seres humanos. Na comunidade de lugar, as relações vinculam-se ao solo e à terra; e, na comunidade de espírito, os elos comuns com os lugares sagrados e com as divindades honradas. As três espécies de comunidades estão estreitamente ligadas entre si no espaço e no tempo, e, em conseqüência, em cada um de seus fenômenos particulares e seu desenvolvimento, como na cultura humana geral e sua história. (TÖNNIES, 1995a, p.239)

A sociedade – ou *Gesellschaft* - diferentemente da comunidade, não é demarcada espacialmente, dentro de limites facilmente estabelecidos, podendo ter uma amplitude ilimitada. Grupos considerados societários (ou associativos) contam com baixo grau de integração afetiva e de coesão, possibilitando maior diferenciação e individualização de seus membros. Desta forma, estes podem contar com conhecimentos, objetivos, práticas cotidianas, e formas de agir e pensar heterogêneas, que não se integram em um todo comum. As normas se dão especificamente por meio das convenções, das leis e da opinião pública. As formas de relacionamento social são predominantemente impessoais, o que significa também um menor compartilhamento de valores e também um baixo grau de intimidade:

Em teoria, a sociedade consiste num grupo humano que vive e habita lado a lado de modo pacífico, como na comunidade, mas, ao contrário desta, seus componentes não estão ligados organicamente, mas organicamente separados. Enquanto, na comunidade, os homens permanecem essencialmente unidos, na sociedade eles estão essencialmente separados, apesar de tudo que os une. (TÖNNIES, 1995a, p.252)

A sociedade só pode existir com um grande número de pessoas vivendo em proximidade, e num território expandido, onde imenso número de pessoas, com os mais diversos modos de ser, possam conviver. Desta forma a sociedade se refere ao mundo

moderno, às metrópoles modernas, e a cultura heterogênea das cidades, onde as mais diversas variações culturais são aceitas, até com certa indiferença.

Desta forma, a vida comunitária se contrapõe a vida societária. Em uma impera a homogeneidade, na outra a heterogeneidade; em uma encontramos princípios gerais que orientam a ação do grupo, na outra encontramos princípios relativos que orientam ações de membros individuais. A comunidade só pode ter seus aspectos demarcados e delineados a partir de seu grande contraste com seu oposto moderno, a sociedade, pois só a partir de então – do momento que deixa de ser a única forma de relação social de grupo - que ela passa a ganhar centralidade. Só diante da conturbada vida metropolitana - que mesmo possibilitando um aumento dos contatos sociais levou a uma menor profundidade destes contatos – que a coerente vida comunitária passa a ser uma metáfora de tudo que é social:

Nas cidades, nas capitais e, sobretudo, nas metrópoles, a vida em família entra em declínio. Quanto maior e mais extensa a influência urbana, mais os resíduos da vida familiar adquirem um caráter puramente accidental. Poucas pessoas ultrapassam pela força de vontade um círculo tão estreito. Todos são atraídos para o exterior, separados e isolados pelos negócios, interesses e prazeres. (TÖNNIES, 1995a, p.346)

Similar à compreensão de Tönnies acerca da sociedade é a visão de Georg Simmel acerca da metrópole. Para Simmel (1987) a metrópole é a expressão da individualidade, e “berço” da individualidade, seguida de uma alta impessoalidade e de uma subjetividade altamente diferenciada. Na metrópole emerge a atitude *blasé*, ou seja, uma incapacidade de reagir a estímulos e novas sensações. Esta atitude é resultante da intensidade e quantidade de estímulos aos quais os indivíduos são expostos cotidianamente na metrópole. Além disso, com o extensivo do grupo - como no caso dos grandes agrupamentos urbanos - os contatos com outras pessoas se tornam menos intensos e pessoais, o que - mesmo que diminua os laços sociais - aumenta a liberdade de ação das pessoas e grupos.

Tanto em Tönnies como em Weber a idéia de comunidade aparece como uma tipologia. No caso de Tönnies, ele parte das comunidades para as associações modernas, e a partir disso cria uma filosofia da história, no qual o desenvolvimento tem um rumo ao longo do tempo. Mas não trata apenas disso, Tönnies converte o caso

específico que lhe era disponível - a diferença histórica entre comunidade e sociedade – em uma classificação que busca dar conta da análise de qualquer sociedade do passado e do presente (NISBET, 1967, p.74). Da mesma forma, tanto para Tönnies quanto para Weber a comunidade deve ser entendida como um tipo-ideal, um constructo intelectual útil para a análise de grupos sociais, mas que deve levar em conta que na realidade comunidade e sociedade se misturam.

De certo modo, podemos verificar em Tönnies uma visão pessimista da modernidade. Para Tönnies, aquilo que a sociologia chamou de “social” se encontra principalmente na comunidade. É na comunidade que encontramos a relação social mútua e os códigos morais compartilhados, é nela em que o afeto predomina e determina os laços. Porém, com a modernidade e a decadência da vida comunitária o que vemos mesmo é a decadência deste “velho social”. A sociedade emergente é, para ele, sinônimo de atomização e individualização radicalizada, e sendo assim, não pode representar uma forma de reconstrução da vida comunitária, e de seu aspecto afetivo, pessoal e agregador.

### **3.2 – Solidariedade: mecânica e orgânica**

Em Durkheim também encontramos uma formulação da idéia de comunidade. Mesmo que muitas vezes não seja explícito, no seu conceito de solidariedade mecânica encontramos “ressonâncias” da vida comunitária das pequenas aldeias. Também a individualização ganha o seu lugar, através da diferenciação dos indivíduos nas sociedades orientadas pela solidariedade orgânica. Mesmo que não faça referência direta a Tönnies - e mesmo que suas conclusões sobre as diferentes formas de solidariedade sejam ligeiramente diferentes das concepções de comunidade e sociedade – de um modo geral encontramos uma conceituação que nos permite entender as idéias de ambos os autores como referentes.

Encontramos estas idéias no trabalho de Durkheim sobre a divisão do trabalho social. O conceito de divisão do trabalho social se refere aos variados níveis de diversificação e especialização presentes das sociedades. Para ele a divisão do trabalho

não tem uma função meramente econômica, ou produtiva, ela também tem uma função social mais abrangente: seu objetivo é gerar uma solidariedade social:

Assim somos conduzidos a considerar a divisão do trabalho sob um novo aspecto. Neste caso, com efeito, os serviços econômicos que ela pode prestar são pouca coisa ao lado do efeito moral que ela produz, e sua verdadeira função é de criar entre duas ou várias pessoas um sentimento de solidariedade. (DURKHEIM, 1978b, p.27)

Esta solidariedade pode ser traduzida em termos de um código moral que rege a vida em grupo. De fato, a forma mais clara pela qual a solidariedade opera é a moral; e esta funciona como uma obrigação mútua que abarca todo um grupo social. E não se trata apenas de uma obrigação coercitiva, ela também tem seu lado “voluntário”. Abrangendo todo o grupo social, no seu aspecto cotidiano a solidariedade pode funcionar como uma dádiva mútua, sendo “indissociavelmente ‘livre e obrigada’ de um lado, e interessada e desinteressada do outro” (CAILLÉ, 1998).

O caminho encontrado por Durkheim para investigar as formas de solidariedade nos diversos tipos de sociedade é o estudo do direito. E por que o direito? O direito é o objeto escolhido porque nele pode ser vislumbrada a objetivação dos códigos morais sociais em normas, regras e leis. O direito é a racionalização da moral, e a partir desta racionalização Durkheim pode encontrar duas formas de encarar o fenômeno da solidariedade social: uma é exprimida pelo direito penal ou coercitivo, e a outra é exprimida pelo direito restitutivo. Nas palavras do autor:

Existem dois tipos. Uma consistem essencialmente numa dor, ou, pelo menos, numa diminuição infligida ao agente; têm por objeto atingi-lo em sua fortuna, ou em sua honra, ou em sua vida, ou em sua liberdade, privá-lo de algo que desfruta. Diz-se que são repressivas; é o caso do direito penal. (...) Quanto ao outro tipo, ela não implica necessariamente um sofrimento do agente, mas consiste somente na restituição das coisas nas devidas condições, no restabelecimento das relações perturbadas sob sua forma normal, quer o ato incriminado seja reconduzido à força ao tipo do qual foi desviado, quer seja anulado, isto é, privado de todo valor social. Portanto, devemos dividir as regras jurídicas em duas grandes espécies, segundo tenham sanções repressivas organizadas ou sanções apenas restitutivas. (1978b, p.24)

Importante para a investigação das formas de solidariedade é a idéia de consciência coletiva. Trata-se de um conceito fundamental, de um fenômeno que

constitui a base de toda e qualquer vida comunitária, e mesmo de qualquer existência social que permanece ao longo do passar dos tempos. A consciência coletiva atua não só como uma norma, mas também como todo um imaginário que orienta a vida social:

O conjunto de crenças e dos sentimentos comuns à média dos membros de uma mesma sociedade forma um sistema determinado que tem sua vida própria; poderemos chamá-lo: consciência coletiva ou comum. Sem dúvida, ela não tem por substrato um órgão único; é, por definição, difusa em toda a extensão da sociedade; mas não deixa de ter caracteres específicos que fazem dela uma realidade distinta. Com efeito, é independente das condições particulares em que os indivíduos estão colocados; eles passam, ela permanece. (...) não muda a cada geração, mas, ao contrário, liga uma às outras gerações sucessivas. Portanto, é completamente diversa das consciências particulares, se bem que se realize somente entre indivíduos. Ela é o típico psíquico da sociedade. (DURKHEIM, 1978b, p.40)

A conceituação que se segue - fundamentada na divisão do trabalho, e expressa nas formas de direito – nos oferece a solidariedade mecânica e a solidariedade orgânica conceitos que visam o entendimento dos aspectos qualitativamente diferentes da vida social. A solidariedade mecânica é aquela expressa pelo direito coercitivo, no qual as ofensas contra a moral do grupo são meramente punidas – servindo de exemplo aos outros membros do grupo. Numa sociedade integrada por esta forma de solidariedade as formas de pensar e agir, e a moral que as orienta, encontram uma grande abrangência entre os membros da sociedade, integrando cada um deles. A diferenciação entre os membros do grupo é baixa, e há um vínculo moral que une os membros do grupo:

A primeira [a solidariedade mecânica] só pode ser forte da medida em que as idéias e as tendências comuns a todos os membros da sociedade ultrapassam em número e em intensidade as que pertencem pessoalmente a cada um deles. (...) Ora, o que faz nossa personalidade é o que cada um de nós tem de próprio e de característico, é o que o distingue dos outros. Portanto, esta solidariedade apenas pode crescer na razão inversa da personalidade. (...) A solidariedade que deriva das semelhanças está em seu *maximum* quando a consciência coletiva recobre exatamente nossa consciência total e coincide em todos os pontos com ela: mas, neste momento, nossa individualidade é nula. Ela só pode nascer se a comunidade ocupa menos lugar em nós. (DURKHEIM, 1978b, p.69)

Diferentemente, a solidariedade orgânica é aquela expressa pelo direito restitutivo, no qual as ofensas contra a moral do grupo devem servir para reparar o dano que foi conferido à sociedade, e não como uma mera punição “exemplar”. Numa sociedade integrada por esta forma de solidariedade as formas de pensar e agir são diversas, e existe uma mais ampla liberdade na definição das orientações morais – sendo estas cada vez menos equivalentes à consciência coletiva, e podendo ser definida por disposições individuais. Aqui, a diferenciação entre os membros do grupo é elevada, e os códigos morais não encontram uma grande abrangência totalizante, não vindo a integrar cada um dos membros da sociedade:

É completamente diferente a solidariedade produzida pela divisão do trabalho. Enquanto a precedente implica que os indivíduos se assemelhem, esta supõe que difiram uns dos outros. A primeira só é possível na medida em que a personalidade individual é absorvida pela personalidade coletiva. A segunda é apenas possível se cada um tem uma esfera de ação que lhe é própria, por conseguinte, uma personalidade. É preciso, pois, que a consciência coletiva deixe descoberta uma parte da consciência individual, para que aí se estabeleçam estas funções especiais que ela não pode regulamentar; quanto mais extensa esta região, tanto mais forte é a coesão resultante desta solidariedade. Por outro lado, cada um depende tanto mais estreitamente da sociedade quanto mais dividido é o trabalho, e, além disto, a atividade de cada um é tanto mais pessoal quanto mais especializada. (DURKHEIM, 1978b, p.70)

A preocupação de Durkheim é a radicalização da divisão do trabalho a partir do século XIX, e suas conseqüências gerais sobre as sociedades. Uma maior divisão do trabalho significa uma maior especialização. Se por um lado isso gera uma maior individualização dos indivíduos, por meio de sua diferenciação em relação à maioria; por outro gera uma maior integração, por meio da dependência de pessoas que dispõem de habilidades das quais outros indivíduos necessitam. Individualização e integração atuam em conjunto nessa visão sobre a modernidade, e a diferenciação não implica apenas em dissociação, como parece pensar Tönnies.

No entanto, e para isto Durkheim se encontrava alerta, existia o risco da anomia. A anomia se refere à falta de integração, de normas que regulamentam a vida social. Tanto a sociedade pode ser anômica na medida em que não oferece normas que orientem os indivíduos em suas ações; como também os indivíduos podem ser anômicos na medida em que não se sintam integrados de alguma forma à sociedade do qual fazem

parte. A anomia parece ser fruto de uma rápida mudança social ocorrida desde a revolução industrial e também da revolução francesa, e parece relacionada à crise dos valores tradicionais e a incapacidade de integração social no mundo moderno. Porém, para ele, o estado normal da sociedade contemporânea é o de solidariedade orgânica, ou seja, uma nova forma de integração. Desta forma a anomia não é algo permanente, e como um organismo, a sociedade tende a se reorganizar, e eliminar o que lhe é prejudicial. Logo, a sociedade moderna, ao menos em graus de integração, em estados normais não difere muito de uma comunidade aldeã.

Em Durkheim a comunidade não aparece apenas como uma forma de organização social, mas também como uma metodologia que visa dar conta do entendimento de fatos relacionados à moralidade, ao direito, à religião, etc. Isso pode ser evidenciado melhor em suas *Regras do Método Sociológico* (1978a), onde as características das comunitárias, expostas na idéia de solidariedade mecânica, são consideradas os atributos dos fatos sociais. Dessa forma, a sociologia deveria se ocupar da tradição, e de fatos coercitivos e externos ao indivíduo (NISBET, 1967, p.86). Nas normas e na moralidade que podemos encontrar as maiores expressões de tudo que é social, e é justamente no fenômeno da vida comunitária – que para ele é o “espírito” da sociedade - que a moral deve ser investigada. A sociologia deve investigar a moralidade, que é sempre coletiva, mas, como esta apenas pode ser expressa na vida em grupo, a comunidade aparece como uma forma de apreensão do social, uma forma de se ter acesso ao fenômeno da moralidade, que é o fenômeno mais estritamente social.

Simmel, mesmo que numa abordagem bastante diferente da de Durkheim, tratou da comunidade em termos bastante similares. Em sua microsociologia há um interesse pelos caracteres comunitários encontrados no cotidiano, principalmente nos fenômenos da amizade, lealdade, amor, dependência, gratidão, confiança, dentre outros (NISBET, 1967, p.101). O que há de comum em todos estes fenômenos se não a obrigação recíproca que liga os que se envolvem desta forma nas relações sociais? Esta obrigação recíproca se mostra numa moral comum, naqueles traços da solidariedade mecânica que são constituintes dos fatos sociais.

De certa forma, Durkheim buscava com seus conceitos de solidariedade fazer uma crítica do sujeito hegemônico do utilitarismo. O individualismo utilitarista considerava o sujeito como primordial, e entendia a sociedade como formada pelas

ações de sujeitos que buscavam apenas seus interesses individuais. Durkheim, em sua formulação de uma teoria da sociedade que levasse em conta os aspectos compartilhados da ação humana - aspectos estes verificáveis na moral, nas tradições e nos costumes – efetuava assim uma crítica ao utilitarismo, e a suposta independência do indivíduo que evocava. E, para além de uma crítica específica ao utilitarismo, sua crítica se dirigia também a visão de que a sociedade moderna era especialmente mais atomizada e individualista do que sociedades do passado:

(...) eu acredito que toda a vida de grandes aglomerações sociais é tão natural quanto a de pequenas agregações. Ela não é nem menos orgânica nem menos internamente ativada. Para além das ações puramente individuais, há, em nossas sociedades contemporâneas, um tipo de atividade coletiva que é tão natural quanto a das sociedades menos extensas dos dias do passado. (DURKHEIM, 1995, p.118)

Poderíamos dizer que em Durkheim há uma visão otimista da modernidade, principalmente se pensarmos em contraposição à Tönnies. Também para Durkheim, e da mesma forma que Tönnies, aquilo que a sociologia chamou de “social” se encontra principalmente na comunidade. No caso, comunidade é sinônimo da solidariedade mecânica, e o fato social é um aquele fato coercitivo que caracteriza esta solidariedade. Não há para ele, porém, com a modernidade, uma decadência das formas de vida social. A modernidade, com sua solidariedade orgânica, ao mesmo tempo em que gera diferenciação e individualização, gera também uma nova forma de integração que se baseia na interdependência de indivíduos qualitativamente diferentes. Mesmo diante do risco da dissociação do social, Durkheim não considera a modernidade como uma ordem essencialmente anômica – a anomia é apenas passageira. A sociedade caracterizada pela solidariedade orgânica é tão natural quanto aquela caracterizada pela solidariedade mecânica. Não se trata de uma sociedade que se mantém unida apenas artificialmente, mas de uma gradual mudança do meio pelo qual as sociedades se integram.

### 3.3 – Comunidades éticas e estéticas

Partindo de Tönnies, e da idéia de que a comunidade necessita de um entendimento partilhado entre seus membros, Bauman (2003) busca superar o argumento de Tönnies. Na sociedade moderna nascente o entendimento não poderia mais ser partilhado, pois nela o entendimento é substituído pelo consenso. No entanto, o consenso não significa uma partilha, mas apenas uma negociação entre pessoas e interesses divergentes. O entendimento, diferente do consenso, não precisa ser procurado, está sempre disponível aos membros de uma comunidade. A transição da comunidade pra sociedade é também a transição do entendimento ao consenso.

A comunidade depende da “mesmidade”, e desta forma é alheia à reflexão, crítica e experimentação. Ela tem sempre que manter certa imutabilidade caso almeje manter-se comunitária ao longo do tempo. Para a manutenção da “mesmidade” é necessário que a comunidade se defina como distinta de outros grupos sociais, mas também que seja pequena e auto-suficiente (BAUMAN, 2003, p.17-18). Enquanto não houverem canais de comunicação ampliada entre a comunidade e outros agrupamentos, é possível que sua homogeneidade se mantenha. Com a relativização das distâncias a partir de meios de transporte e comunicação torna-se cada vez mais insustentável a vida comunitária:

A distância, outrora a mais formidável das defesas da comunidade, perdeu muito de sua significação. O golpe mortal na “naturalidade” do entendimento comunitário foi desferido, porém, pelo advento da informática: a emancipação do fluxo da informação proveniente do transporte dos corpos. A partir do momento em que a informação passa a viajar independente de seus portadores, e numa velocidade muito além da capacidade dos meios mais avançados de transporte (...) a fronteira entre o “dentro” e o “fora” não pode mais ser estabelecida e muito menos mantida. (BAUMAN, 2003, p.18-19)

A partir desse momento toda unidade precisa ser artificialmente construída, o entendimento é substituído pelo consenso, e a unidade é apenas alcançada por meio da negociação e adesão racional. Nada garante também que um acordo dado por consenso não venha a ser desfeito. Não existe mais a possibilidade de um entendimento compartilhado e duradouro como o que era oferecido pela comunidade.

Também a segurança garantida pela vida comunitária tem de ser reconstruída artificialmente. As “comunidades cercadas”, com sistemas de segurança e vigia eletrônicos visam à segurança e à manutenção da intimidade de seus moradores, mas de forma alguma reconstróem uma experiência de entendimento. São refúgios de um mundo de “intrusos”, de pessoas as quais não se pode nutrir confiança, de um mundo inseguro (BAUMAN, 2003, p.52). De um lado temos a tentativa de reinstauração da segurança nas “comunidades cercadas”, mas de outro temos o cosmopolitismo anti-comunitário dos que vivem sempre em transição. Estes são cidadãos globais, sempre em transição por não-lugares (AUGÉ, 1994) onde vivem a uniformidade alheia ao contato com qualquer forma significativa de diferença cultural.

É diante da impossibilidade de encontrar uma comunidade, uma nova forma de encontrar entendimento e segurança, que o conceito de identidade ganha importância. A identidade é a substituta contemporânea da comunidade. Ela incorpora a individualidade ao pertencimento à grupos, ou filiações à estilos de vida, mas de forma alguma este pertencimento pode ser similar ao pertencimento comunitário – é sempre um pertencimento temporário, revogável e precário, e também incapaz de trazer a segurança trazida pela comunidade:

Uma vida dedicada à procura da identidade é cheia de som e de fúria. “Identidade” significa aparecer: ser diferente e, por essa diferença, singular – e assim a procura da identidade não pode deixar de dividir e separar. E no entanto a vulnerabilidade das identidades individuais e a precariedade da solitária construção da identidade levam os construtores da identidade a procurar cabides em que possam, em conjunto, pendurar seus medos e ansiedades individualmente experimentados e, depois disso, realizar os ritos de exorcismo em companhia de outros indivíduos também assustados e ansiosos. (BAUMAN, 2003, p.21)

A impossibilidade de cumprir, de maneira substitutiva, o papel da comunidade se deve, em parte, ao fato de a construção da identidade ser sempre um processo incompleto, ela nunca deve ser fixa ou determinada. A identidade é sempre flexível, sujeita à mudanças de acordo com os enfrentamentos do cotidiano; ela deve ser “vestida” para cada situação, e enquanto for necessária. Numa modernidade líquida as identidades devem ser construídas à maneira de um *bricoleur*, como uma colagem de tudo que é disponível, visando os fins atualmente almejados (BAUMAN, 2005). Esse trabalho de construção permanente da identidade é visto pelos sujeitos envolvidos em

sua construção como uma libertação, quando comparadas às identidades fixas das comunidades pré-modernas.

A “comunidade”, cujos usos principais são confirmar, pelo poder do número, a propriedade de escolha e emprestar parte de sua gravidade a que confere “aprovação social”, deve possuir os mesmos traços. Ela deve ser tão fácil de decompor como foi fácil de construir. Deve ser e permanecer flexível, nunca ultrapassando o nível “até nova ordem” e “enquanto for satisfatório” (BAUMAN, 2003, p.62)

No entanto, o deslocamento da comunidade para a identidade enquanto processo central de definição dos indivíduos não significa o fim da comunidade. A busca pela identidade favorece a emergência de um novo tipo de comunidade: as comunidades estéticas. Bauman (2003, p.56-68) sugere que as comunidades estéticas são fundamentalmente diferentes das comunidades éticas – que seriam aquelas comunidades descritas por Tönnies. As comunidades éticas são aquelas orientadas por normas, tradições e destinos partilhados; já as comunidades estéticas são flexíveis e mutáveis, não conferindo uma orientação moral duradoura, e nem um destino partilhado, e permanecem sob o risco permanente de sua dissolução. As comunidades estéticas, criadas em consonância com as novas identidades, são reunidas em torno do entretenimento, de celebridades, de ídolos. Há um deslocamento da ética para a estética, no qual as autoridades não são mais os líderes morais, mas o exemplo das celebridades, e a liberdade que representam:

Uma coisa que a comunidade estética definitivamente não faz é tecer entre seus membros uma rede de responsabilidades éticas e, portanto, de compromissos a longo prazo. Quaisquer que sejam os laços estabelecidos na explosiva e breve vida da comunidade estética, eles não vinculam verdadeiramente: eles são literalmente “vínculos sem conseqüências”. (...) Como as atrações disponíveis nos parques temáticos, os laços das comunidades estéticas devem ser “experimentados”, e experimentados no ato - não levados para casa e consumidos na rotina diária. (BAUMAN, 2003, p.67-68)

Bauman também chama estas comunidades estéticas de comunidades-cabide – ou *cloakroom communities* (2001, p.227-230). Esta metáfora pode ser entendida de duas formas. Primeiramente, são comunidades-cabide porque são vestidas por indivíduos, como trajes, e utilizadas em diversas situações; e, como trajes, são deixados de lado quando saem da moda, ou quando a situação não mais os exige. Mas também

elas são o “cabide” onde os medos e preocupações enfrentadas individualmente são temporariamente pendurados, ou seja, deixados de lado, em nome de uma identidade vivida em conjunto, mas apenas por tempo determinado – enquanto duram as festas e espetáculos que evocam uma identidade partilhada, mas que nunca são substitutos permanentes para uma comunidade reunida em torno de uma “causa comum”. Desta forma, “é discutível se essas ‘comunidades-cabide’ oferecem o que se espera que ofereçam – um seguro coletivo contra incertezas individualmente enfrentadas” (BAUMAN, 2003, p.21).

O que as comunidades estéticas definitivamente são incapazes de gerar são responsabilidades éticas e compromissos de longo prazo. Estas são apenas comunidades passageiras, cujo objetivo é muito mais a composição de uma identidade individual do que a construção de uma coletividade. Desta forma, o deslocamento das comunidades éticas às comunidades estéticas evidencia uma fase de maior individualização nas sociedades modernas; e sugere que nas sociedades integradas e globais nas quais vivemos - onde não existem mais limitações locais e tradicionais que determinem de modo totalizante as ações e pensamentos – nos deparamos com a impossibilidade de uma recriação do modo de vida comunitário, em seu sentido tradicional.

### **3.4 – Neo-tribalismo**

A tribo sempre foi considerada um dos principais exemplos de comunidade. Nela o isolamento poderia garantir, com facilidade, um elevado grau de homogeneidade e integração entre seus membros. As tradições e ritos conferiam aos seus membros um código de conduta, uma moral e um destino compartilhado, e também um entendimento comum do mundo que os cercava.

A modernidade foi reconhecida por solapar as principais formas de comunidade, levando da pessoalidade comunitária à impessoalidade societária. Junto com a perda de um sentido compartilhado, veio a necessidade de reconstrução individual dos sentidos. No entanto, há quem questione em que medida isso foi realmente um processo tão abrangente, e se, atualmente, esse processo continua. Michel Maffesoli sugere que não. Em sua visão estamos vivendo num período pós-moderno, no

qual ocorre um hibridismo de estilos de vida, e no qual as diversas características anteriormente ofuscadas na modernidade estão voltando à tona, sendo reintegradas ao social – e isto inclui diretamente o tribalismo, enquanto vivência comunitária.

Os membros de uma tribo têm um sentimento comum para com sua região e, portanto, para com os demais membros. Este sentimento evidencia-se no orgulho com que falam de sua tribo enquanto objeto de lealdade, na depreciação jocosa de outras tribos e na indicação de variações culturais em sua própria tribo como símbolos de sua singularidade. (EVANS-PRITCHARD, 2007, p.132)

Para Maffesoli, tudo isso que caracterizava as tribos - exaustivamente estudadas pela etnologia, e em estudos etnográficos – também está presente nos grupos sociais contemporâneos. As novas tribos, presentes nas grandes metrópoles, representam uma ruptura com o individualismo moderno, e com a perspectiva impessoal da vida urbana: “se a distinção é, talvez, uma noção que se aplica à modernidade, por outro lado, ela é totalmente inadequada para descrever as diversas formas de agregação social que vêm à luz” (MAFFESOLI, 2006, p.39). O que o autor sugere é uma substituição de um social racionalizado, por uma socialidade empática.

As novas tribos urbanas são, para Maffesoli, similares às comunidades emocionais de Weber, que eram encontradas nas religiões independentemente de seu grau de institucionalização e racionalização<sup>24</sup>. Suas características seriam o aspecto efêmero, a composição cambiante, a inscrição local, a ausência de uma organização formal, e a estrutura cotidiana (MAFFESOLI, 2006, p.40). O que predomina aqui é uma espécie de desindividualização, fato que nos permite compreender que esta nova forma de sociabilidade não é tão nova assim, mas justifica o uso do termo tribalização por remeter às tribos, à *Gemeinschaft*. Existe aqui uma substituição de uma perspectiva política ou progressista, por uma aura estética:

De qualquer maneira, sob qualquer denominação que se lhe dê (emoção, sentimento, mitologia, ideologia), a sensibilidade coletiva, ultrapassando a atomização individual, suscita as condições de possibilidade para uma espécie de aura que vai particularizar tal ou tal

---

<sup>24</sup> Para Weber (1987), a comunidade é uma relação social na medida em que a orientação da ação social baseia-se em um sentido de solidariedade, resultado de ligações emocionais. Ela é resultado de uma relação cujo fundamento é um sentimento de pertencimento experimentado pelos participantes e cuja motivação baseia-se em qualquer espécie de ligação emocional ou afetiva. Para ele, os grupos motivados desta forma estão geralmente à parte dos enrijecimentos institucionais. Por isso o uso do termo comunidades emocionais.

época: como a aura teológica na Idade média, a aura política no século XVIII, ou a aura progressista no século XIX. É possível que se assista agora à elaboração de uma aura estética no qual se reencontrarão, em proporções diversas, os elementos que remetem à pulsão comunitária, à propensão mística ou a uma perspectiva ecológica. (MAFFESOLI, 2006, p.42)

Também é evidenciado por Maffesoli que, junto do “retorno” do tribalismo, há um renascimento dos mitos no mundo contemporâneo. Estes mitos retornam sob a forma de uma história que os grupos contam sobre si, e remetem a origens “fantásticas” com seus heróis, e histórias originárias. Juntos com os mitos há ainda os ritos. Estes aparecem como uma forma de organizar a vida dos grupos em torno de eventos que os reúnem. De modo geral o rito “é uma técnica eficaz que organiza, da melhor maneira possível, a religiosidade (*religare*) ambiente de nossas megalópoles” (2006, p.226).

As tribos urbanas são múltiplas e variadas, cada uma com um código ético e moral. Cada tribo atribui diversamente sentido à suas ações, e refunda uma tradição baseada no mito e nos seus ritos. Estas tribos também orientam as identidades de seus membros. Ao se associar o membro de uma tribo se associa à uma identidade partilhada, e desta forma, não se trata apenas de uma identidade individual, mas de uma identidade comum à tribo que pertence. Porém, mesmo que partilhe uma identidade, o membro de uma tribo não partilha apenas aquela identidade ou é membro apenas daquela tribo. O novo tribalismo, ao contrário do antigo, permite a integração em diversas tribos, e o hibridismo de diversas identidades de grupo, que juntas compõem uma identidade individual:

Participando de uma multiplicidade de tribos, as quais se situam umas em relação às outras, cada pessoa poderá viver sua pluralidade intrínseca; suas diferentes “máscaras” se ordenando de maneira mais ou menos conflitual, e ajustando-se com as outras “máscaras” que a circundam. (MAFFESOLI, 2006, p.238)

Desta forma, as diversas pessoas “passeiam” pelos grupos, e os grupos se cruzam a todo tempo. Em uma metrópole moderna a situação que nos deparamos é de uma heterogeneidade que, para além de um isolamento de grupos em seus próprios valores e estilos de vida, permite a interlocução deles através de indivíduos que integram vários grupos simultaneamente. A necessidade metropolitana de integrar

vários ambientes diversos, com seus códigos específicos, e separados no tempo e no espaço, permite a criação de uma identidade diversa que é composta de várias tribos. Escolas, empresas, bares, restaurantes, pontos de encontro, todos os lugares freqüentados contam com seus grupos tribais, e a necessidade de transitar por ambos os lugares permite uma identidade híbrida, fruto de um cruzamento de tribos e estilos de vida. É neste sentido que a metáfora da rede, ultimamente extensamente utilizada nas ciências sociais<sup>25</sup>, faz sentido. Entender a sociedade como rede permite enxergar estes cruzamentos de indivíduos e grupos, estas múltiplas associações:

O paradigma da rede pode, então, ser compreendido como a reatualização do antigo mito da comunidade. Mito, no sentido de alguma coisa que, talvez, jamais tenha existido, age, com eficácia, no imaginário do momento. Daí a existência dessas pequenas tribos, efêmeras, mas que nem por isso deixam de criar um novo estado de espírito que parece destinado a durar. (MAFFESOLI, 2006, p.239)

As tribos aparecem, vistas desse modo, como uma possibilidade de integração dentro das sociedades modernas. Aqui não temos mais a *Gesellschaft*, mas uma solidariedade orgânica, onde indivíduos se integram em diversos níveis, de acordo com seus atributos específicos. As tribos, mesmo contando com membros passageiros, e mesmo sendo elas mesmas passageiras, conferem um sentido comum, e se mostram como uma reconstrução da vida comunitária, mesmo que difusamente. A vivência tribal, permite o reconhecimento da individualidade, mas não leva ao atomismo. Ela opera uma integração entre tribo e indivíduo, compondo uma identidade que integra a participação em diversas tribos, e que atesta que a vivência contemporânea não é puramente individualista.

---

<sup>25</sup> Exemplo disso é encontrado no trabalho de Castells, que nos fala de uma Sociedade em Rede (1999), na qual o mundo globalizado está inserido por meio das novas tecnologias da comunicação, e/ou suas conseqüências; de um modo que o local e o global venham a interagir incessantemente, e o tempo e o espaço são deslocados. Numa sociedade em rede grupos e indivíduos não são automaticamente referidos. Indivíduos podem integrar grupos diversos em distâncias espaciais esparsas; e grupos podem se articular com outros grupos da mesma forma, como uma rede de interações, integrações e trocas.

### 3.5 – Comunidade *versus* Identidade

No que foi debatido anteriormente, nas teorias que versam sobre a comunidade, sejam as clássicas, ou as contemporâneas, encontramos um tema recorrente: a comunidade sempre é entendida como algo situado no passado, e o que se mostra hoje é algo fundamentalmente diferente. Há também certo consenso em torno da idéia de que os tempos atuais geram uma maior diferenciação, por vezes significando uma dissociação dos grupos, outras vezes significando uma integração dos grupos. Iremos então rever alguns dos aspectos que ficaram pouco claros, e definir o que há de comum e o que há de diferente das abordagens que foram discutidas.

Primeiramente, algo que nos aparece como problemática é a metáfora do mecânico e do orgânico na teoria social clássica, em Durkheim e Tönnies. Para Tönnies a comunidade é orgânica, enquanto a sociedade mecânica; pois as relações sociais na comunidade são naturais e espontâneas, e na sociedade são necessárias regras artificiais – e, por isso, mecânicas - para que uma unidade seja mantida. Para Durkheim, o equivalente da comunidade é designado por solidariedade mecânica, e o equivalente a sociedade moderna, é a solidariedade orgânica; para ele ambas as formas de solidariedade são naturais, e a primeira é mecânica pois cada membro faz parte de um todo como se fosse a peça de uma engrenagem, e a segunda é orgânica pois os indivíduos são relativamente autônomos, agindo com elevados graus de espontaneidade, e se integrando no corpo da sociedade. As críticas de um autor ao outro, nas resenhas que fizeram (DURKHEIM, 1995; TÖNNIES, 1995b), se referem basicamente ao uso da metáfora do mecânico e do orgânico, e também ao caráter integrador, ou dissociador das sociedades modernas.

Para Tönnies, todavia, “na comunidade, há uma ligação desde o nascimento, uma ligação entre os membros tanto no bem-estar quanto no infortúnio. Já na sociedade, entra-se como quem chega a uma terra estranha” (1995a, p.231-232). Este parece ser o pensamento não só de Tönnies, mas também de Durkheim. Mesmo que viessem a divergir em alguns pontos, seus diagnósticos sobre a modernidade indicavam um contexto de maior individualização, diferenciação, e uma menor partilha de valores comuns.

Na sociologia contemporânea, em Bauman e Maffesoli, também encontramos divergências, mas também uma convergência. Para ambos o atual contexto de vida, moderno-líquido ou pós-moderno, leva a um deslocamento de uma vivência ética para uma experiência estética. Em Bauman isto aparece como as comunidades estéticas, e em Maffesoli no tribalismo. A convergência entre eles se encontra no fato de ambos indicarem o crescimento de uma vivência efêmera nos tempos atuais. Mesmo que Bauman acredite numa dissociação social, que a vivência efêmera do momento seja apenas um paliativo num caminho rumo à individualização radical, ou atomização; e que Maffesoli acredite que a vivência efêmera do momento presente, em conjunto, leve a uma nova forma de integração social.

O que os conceitos de comunidades estéticas e de tribalismo indicam é um deslocamento da comunidade para a identidade, no que é decisivo sobre a sociabilidade contemporânea. A maior diferenciação e independência dos indivíduos de um todo social homogêneo que determine por completo suas vidas favorece este deslocamento. O que podemos ser levados a acreditar é que numa sociedade onde a diferenciação é maior, a identidade se torna mais relevante. E que mesmo que a integração em torno de idéias e valores comuns estejam presentes nas comunidades estéticas e nas neo-tribos, elas não oferecem uma orientação moral, ou uma norma de conduta, caracterizados pela comunidade. A identidade é a comunidade individualizada, a substituta moderna da comunidade.

De certa forma o que podemos encontrar em Bauman e Maffesoli são leituras complementares à Tönnies e Durkheim; ou então releituras de um mesmo problema. Bauman converge com Tönnies em suas conclusões, e busca explicar a “lógica” dos grupos societários, nos quais mesmo que juntos não conseguem romper com a individualização. Já Maffesoli converge com Durkheim, e encontra no tribalismo uma solidariedade orgânica, e a forma pela qual as sociedades atuais se integram mesmo apesar das diferenças individuais de seus membros. Todos os autores tematizam, cada um de sua forma, o choque entre comunidade e individualização, e mesmo diante de suas diferentes conclusões, são encontrados problemas e similaridades que permanecem desde os clássicos, até os contemporâneos.

No mais, devemos chamar a atenção para a mudança do estatuto da sociologia clássica, quando comparada com a sociologia contemporânea, e as

consequências disso para a forma como são encaradas as comunidades. Autores como Durkheim ou Tönnies estavam muito preocupados em compreender as mudanças pelas quais passavam as sociedades num período em que as consequências da modernidade começavam a deixar suas marcas de modo mais evidente. Sua preocupação era o modo de vida instaurado pelas sociedades industriais, e a ruptura com uma sociedade motivada orientada pelas tradições. Na sociologia contemporânea, com seu maior distanciamento cronológico destas questões, o problema passa a ser então encontrar onde estariam então as comunidades e se, após tantas mudanças radicais e incessantes, não pudessem ser encontradas, o que estaria em seu lugar. Buscam, assim, responder de que formas os grupos se formam, e como oferecem – e se oferecem - um sentido compartilhado mesmo diante de um processo ampliado de diferenciação e individualização.

## Capítulo 4

### Internet e Sociabilidade

Nesse capítulo procuraremos esboçar uma classificação, ou tipologia, das principais formas de sociabilidade<sup>26</sup> na Internet. Não se tratará de uma história da sociabilidade na internet, mas apenas de um agrupamento de “estilos” de comunicação similares que vigoraram e se popularizaram nos últimos anos, desde meados da década de 1990, mas predominantemente desde o início da década de 2000.

A maioria dessas formas de sociabilidade conseguiu grande repercussão nos EUA, mas também foram - e algumas ainda são - muito difundidas no Brasil. Sua grande difusão favorece também a disseminação de pesquisas sobre o assunto, pesquisas estas que nos ajudarão, servindo de apoio ao que for dito a seguir.

Sobre a proposta desse capítulo uma primeira pergunta pode nos inquietar: porque buscar classificar essas formas de sociabilidade em grupos? Porque reunindo em grupos formas de sociabilidade com as mesmas características poderíamos visualizar melhor essas características, e sua abrangência, assim como as diferenças que essas possuem em relação à outras formas de sociabilidade na Internet.

Essa classificação também se torna fundamental ao tomarmos como horizonte o objetivo geral desse texto. Será proposta no último capítulo uma transição, ou ampliação, da *Gesellschaft* em relação à *Gemeinschaft*, no ciberespaço. O fundamental é que uma vivência comunitária típica das origens da internet está sendo gradualmente substituída por uma vivência associativa, típica de nossas metrópoles modernas. Talvez substituição não seja o termo apropriado aqui, talvez seja melhor dizer que essa forma de sociabilidade associativa está se ampliando e envolvendo, anexando e incluindo as formas comunitárias. Comunidades virtuais passariam agora

---

<sup>26</sup> Quando nos valem do conceito de sociabilidade aqui, nos utilizamos dele no mesmo sentido conferido por Georg Simmel (2006). Simmel difere sociação de sociabilidade. Para ele, sociação é aquele vínculo social no qual os indivíduos buscam atingir fins objetivos. A sociação visa a satisfação coletiva de fins individuais. A sociabilidade, por outro lado, é configurada por um vínculo social sem objetivos materiais. O maior valor na sociabilidade está na própria relação, no “estar-junto”. Na sociabilidade as relações ganham autonomia de fins objetivos, passam a ser um fim em si mesmo. Neste momento, a interação se torna o maior valor, e passa a ser regida por valores sociais “internos”, específicos para cada forma de relação.

pequenos grupos, parte de um todo maior, de uma Metrópole Virtual, ou mesmo de uma sociedade virtual.

Seis grupos principais de formas sociais na internet serão apresentados. O primeiro grupo trata dos newsgroups, fóruns na forma de sites temáticos e lista de e-mails. Reunidos por mim com o nome genérico de fóruns, tratam-se de grupos predominante temáticos, onde se visa o debate de um tema específico, ou uma interação orientada por interesses partilhados. Trata-se de um debate não-instantâneo, com checagens periódicas às novas mensagens enviadas por outros usuários.

O segundo é constituído pelos “bate-papos”. Estes tornaram-se bastante populares com a popularização da conexão à internet por via telefônica. Trata-se de modos de comunicação predominantemente escritos e em tempo real, onde a comunicação se dá em “salas” (ou canais) temáticas onde se reúnem pessoas com interesses partilhados.

O terceiro grupo é formado pelos comunicadores instantâneos. Diferente dos bate-papos a comunicação, mesmo sendo em tempo real, é de pessoa para pessoa, e não com um grupo interagindo simultaneamente em torno de uma temática. Trata-se de uma comunicação mais pessoal e individualizada.

O quarto grupo é dos *Blogs*, ou *Weblogs*. Os *Blogs* são constituídos por sites pessoais, onde outros usuários, donos de outros blogs ou não, podem comentar as atualizações. São predominantemente caseiros, e podem ser tanto de conteúdo pessoal – assumindo o papel de um diário eletrônico aberto à visitas – como de conteúdo temático-jornalístico. Os de conteúdo temático-jornalístico são escritos tanto por jornalistas alheios à *mass media*, como por pessoas de outras profissões e áreas, mas com conhecimentos e interesse numa área específica, sendo destinados à usuários que partilham do mesmo interesse.

O quinto grupo é o dos *Fotologs*. Esses são sites, como os blogs, abertos à visita, no entanto o conteúdo principal é deslocado das postagens escritas para as fotos postadas. Seu uso pode ser tanto artístico – quando são utilizados como forma de divulgação de fotos de fotógrafos profissionais – como de uso para comunicação leiga. Devemos enfatizar, no entanto, de que eles se popularizaram como formas de comunicação leiga, onde usuários que não são profissionais do ramo da fotografia tiram

fotos caseiras, as editam, e divulgam – e tudo isso tendo em vista uma futura interação com outros usuários de *photoblogs*.

O último grupo é composto pelos sites de relacionamentos, comumente chamados de redes sociais. Os sites em formato deste permitem que o usuário tenha um perfil pessoal, para a interação com os perfis de outros usuários. A interação se dá por diversas vias: mensagens, comentários em grupos de discussão, comentários em fotos ou vídeos. Estas possibilidades diversas já explicam sua disseminação, como meio de comunicação que consegue congrega diversas mídias em uma só. É justamente a rede social a forma de interação mais próxima do que chamamos de Metrópole Virtual.

#### **4.1 – Fóruns: Newsgroups e EGroups**

O que chamamos de fóruns, listas de discussão, grupos de discussão, dentro outros, são todos descendentes de um antigo sistema de discussão e notícias muito popular nos EUA na década de 1980. Esse sistema era batizado de Usenet.

A Usenet – simplificação de Users Network - era um sistema de comunicação onde os usuários podiam postar mensagens de texto em fóruns na internet, onde essas mensagens eram agrupadas por assuntos. Esses agrupamentos em assuntos eram chamados de *newsgroups*, e os usuários podiam escolher em que tipo de *newsgroup* iria aderir, de acordo com os temas de seu interesse. Ao contrário do contato por e-mail, que é direto, o contato via Usenet se dava por intermédio de servidores que armazenavam os textos. Posteriormente esses textos podiam ser lidos por outros membros da Usenet, e comentados, e assim em diante.

A Usenet começou a funcionar em 1980. Desenvolvida pela Universidade da Carolina do Norte juntamente com a Universidade de Duke, foi concebida inicialmente como um serviço de emails e de transferência de artigos. Em pouco tempo atraiu um número significativo de usuários – dentre eles a grande maioria era composta de estudantes universitários. Seu desenvolvimento fez com que se tornasse um serviço de *newsgroups* temáticos ordenados de forma hierárquica, com supervisores de conteúdos, e certo nível de organização.

Dessa forma, a Usenet foi o primeiro sistema de organização de fóruns de discussão na Internet. Porém, durante meados da década de 1990, a popularização da internet fez com que novos fóruns e grupos de discussão emergissem. Esses, independentes de um sistema como a Usenet, utilizavam seus próprios servidores, e poderiam ser acessados diretamente na *World Wide Web*, através de sites específicos. Como os newsgroups da Usenet, os Fóruns se constituíram em torno de temas, e reuniam grupos de usuários que compartilhavam interesses sobre esses temas específicos. Os temas dos fóruns eram os mais diversos possíveis: games, carros, música, filmes, etc. As atualizações nas mensagens e respostas poderiam ser acessadas pelos usuários cadastrados sempre que acessassem o site.

Fóruns Cifra Club / Música em Geral		Ordenar por: Novas respostas. <a href="#">Novos tópicos</a>	
. 1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6 . 7 . 8 . 9 . 10 ... 320 . 321 . >>		www.palcomp3.com.br	
Tópico	Respostas	Autor	Último envio
Música em Geral - Tópicos Essenciais · 2 ·	33	king_arthur 3/fev/05 00:28	Endrius 15/jan/09 13:09
Plugin de letras de músicas para Winamp e Windows Media Player · 2 · 3 · 4 · 5 · 6 ·	166	Sam 30/mar/05 15:21	Thyagw 6/jan/09 18:50
Conhecendo melhor as bandas (Youtube) · 2 · 3 · 4 ·	95	Ed_Vedder 25/set/07 09:35	Meu filho ouvirá Classic Rock 13/dez/08 22:25
SHOWS - Tópico oficial de divulgação dos eventos! · 2 · 3 · 4 ·	110	Christian 22/set/06 17:23	Ren44 27/nov/08 17:36
Cartilha de Segurança para Internet	3	maggie 8/set/05 09:41	maggie 8/set/05 09:50
Grooves/Funks/Soul focados em guitarra?	1	Diego_Lukather 20/jan/09 19:30	ogner 20/jan/09 19:32
uma composição minha. o que acham ? · 2 · 3 · 4 ... 32 . 33 ·	976	ana cris. 14/nov/07 22:13	ana cris. 20/jan/09 19:24
1500 Manuais da Roland/Boss em PDF	5	MauricioBahia 20/jan/09 14:44	MauricioBahia 20/jan/09 18:45
Qual o tom desses playback?	0	MauricioTRS 20/jan/09 18:20	—
::#Versus Jam Oficial#:: Seja Criativo! · 2 · 3 · 4 · 5 ·	129	BaNdAiD 9/jan/09 20:41	ogner 20/jan/09 16:40
Guinga agredido em aeroporto na Espanha	29	Alvaro Henrique 16/jan/09 07:54	So_Leo 20/jan/09 15:04
Filmes de rock com os próprios músicos das bandas dramatizando	15	MiguiM 19/jan/09 21:55	BaNdAiD 20/jan/09 14:54
Templo · 2 ·	48	guitarrafuriosa 12/jul/03 21:20	Sephiro 20/jan/09 14:07
Hardneja Sertacore - Youtube	8	Marcosrcf 18/jan/09 20:45	Rafael Walkabout 20/jan/09 13:53

Figura 1 - Fórum Cifra Club – índice de assuntos

Existe uma hierarquia nos fóruns, composta por usuários, moderadores e administradores. Os membros com status de usuário possuem liberdade para criar e publicar mensagens em tópicos e respondê-los independentemente de quem os publicou. Os membros com status de moderador têm a permissão de editar e adequar o que for necessário na sala de tópicos; são usuários cuja função é corrigir tudo o que não está de acordo com as normas do fórum. O membro com status de administrador é o que agrega

as funções de administração e configuração do fórum, criação de adequação de novas salas, podendo inclusive bloquear ou expulsar outros membros, entre inúmeras outras funções administrativas.

The screenshot shows a forum interface with the following content:

**Fóruns Cifra Club** / Música em Geral / Plugin de letras de músicas para Winamp e Windows Media Player

www.palcomp3.com.br

Autor	Mensagem
<b>Sam</b> Moderador	<p># Enviado: 30/mar/05 15:21 · Editado por: Sam Citar</p> <p>Oi pessoal!</p> <p>Estamos lançando hoje no Letras.mus.br (site de letras parceiro do Cifra Club) um plugin que localiza as letras de música que estão tocando no seu <u>Winamp</u> e no <u>Windows Media Player</u>.</p> <p>Gostaria que vocês experimentassem e me dissessem aqui neste tópico o que acharam, se encontraram algum problema, etc. Valeu!</p> <p>Segue o link: <a href="http://letras.terra.com.br/plugins.php">http://letras.terra.com.br/plugins.php</a></p> <p><b>FCE Plugins</b> 3D, Morph, Clone, Text, Film-Look Our Entire Bundle for just \$299 <a href="http://www.chv-plugins.com">www.chv-plugins.com</a></p> <p>Anúncios Google</p>
<b>maggie</b> Moderadora	<p># Enviado: 30/mar/05 15:27 Citar Votar</p> <p>Tá.</p> <p>Funciona com qualquer <u>Winamp</u>?</p>
<b>Cabeça De Balde</b> Veterano	<p># Enviado: 30/mar/05 15:28 · Editado por: Cabeça De Balde Citar Votar</p> <p><i>Funciona com qualquer Winamp? (2)</i></p> <p>e pesa muito para o PC?</p>

Figura 2 - tópico aberto no fórum

Uma forma atual e bastante utilizada de fórum são as listas de email, chamadas também de grupos de discussão. Essas, atualmente, são criadas através de um site, onde são adicionados novos membros, e permitem então que todos possam receber e enviar emails sobre os temas propostos para discussão. O primeiro site desse tipo foi o *EGroups*. Posteriormente, comprado pelo grupo *Yahoo!*, passou a se chamar *Yahoo! Groups* – este, conjuntamente com o *Google Groups*, são dois os sites mais famosos especializados nesse tipo de serviço.<sup>27</sup>

Maria Elisa Máximo (2003), em seu estudo sobre a lista de discussão *CiberculturaL* nos oferece algumas pistas sobre a dinâmica destas. O texto de Máximo analisa as relações que se dão nessa lista e nos mostra como a partir de um

<sup>27</sup> Mais informações em: <http://br.groups.yahoo.com> e <http://groups.google.com.br/?pli=1>.

compartilhamento prévio de um interesse comum vão surgindo novas relações, de caráter ético e comunitário, incluindo códigos de conduta:

As limitações e especificidades impostas pelo meio levam os participantes a construir estratégias comunicativas cuja análise revela a existência de uma “netiqueta” própria da lista e aponta para a competência comunicativa necessária para interagir no grupo. (...) a comunidade formada pelos participantes da CiberculturaL compartilha de um sistema de significados autônomo que define sua prática cotidiana e permite que ela se expresse num sistema de relações simbólicas mais abrangente, constituído pelas outras comunidades que coabitam no “ciberespaço”. (...) Como vimos, são espaços nos quais os indivíduos compartilham de sistemas de significados e linguagem comuns, num processo constante de negociação de uma realidade compartilhada que constitui a prova da própria existência desses conjuntos de pessoas enquanto grupos sociais. (p.25-28).

## 4.2 – Chats: IRC e WebChats

Conhecidas popularmente como Chats, os bate-papos também foram muito comuns. Dentre elas podemos distinguir dois tipos diferentes: as que usam o IRC como software de acesso, e os *WebChats* que são acessados na *World Wide Web*, por meio de sites e links específicos.<sup>28</sup>

Começemos pelo IRC, ou *Internet Relay Chat*. O IRC foi criado pelo programador finlandês Jarkko Oikarinen em 1988. A idéia era criar um programa de comunicação que complementasse a Usenet, permitindo uma interação em tempo real, com o encontro de grupos na internet, simultaneamente. Durante a década de 1990 o IRC se tornou um dos principais meios de comunicação na internet.

Recuero (2002) lista algumas características fundamentais do IRC:

- são organizados em torno de canais ou salas, onde os usuários se reúnem em torno de temas, interesses, idades, ou localizações geográficas.
- cada usuário se conecta, à princípio, anonimamente e deve utilizar um nickname para sua identificação.

---

<sup>28</sup> Sobre chats e webchats: [http://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_chat](http://en.wikipedia.org/wiki/Online_chat)  
Sobre o IRC: [http://en.wikipedia.org/wiki/Internet\\_Relay\\_Chat](http://en.wikipedia.org/wiki/Internet_Relay_Chat)

- apenas é possível se comunicar textualmente.
- o espaço público coexiste com o privado, é possível se conversar com todos os presentes no canal, todas podendo ver o que todas escrevem, ou privadamente, com um usuário específico.
- as mensagens são trocadas em tempo real. São escritas para serem lidas e respondidas imediatamente.
- permite interação mútua entre vários usuários.
- especificamente no IRC existem formas de controle social, através de usuários que operam um canal, e onde formas de conduta que não condizem com as regras do canal em questão podem ser punidas com o banimento.

Segundo Recuero (2002) os canais de IRC podem ser encarados como comunidades virtuais. Para ela um canal é:

uma comunidade que em muito se assemelha à idéia clássica. Trata-se de um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um *virtual settlement*. (p.54-55)

É importante notar, porém, que nem todos os usuários de um canal de IRC são membros de uma comunidade virtual. Recuero nos oferece uma explicação pra isso:

(...) um canal de IRC possui várias populações, algumas flutuantes (aparecem de tempos em tempos, mas não com muita frequência), algumas que só aparecem uma vez (usuários que entram uma vez e depois nunca mais) e uma significativa, que efetivamente compõe a comunidade (usuários que conectam-se com frequência, participam das atividades do canal e possuem amigos e conhecidos no #Pelotas), pois compartilham de laços de intensidade razoável, objetivo comum e regras de comportamento. (p.55-56)

Para ela a construção de identidades razoavelmente coerentes é fundamental para a constituição de uma comunidade virtual ao longo do tempo:

Sem estabelecer uma identidade ou um elemento conectivo entre os diversos apelidos que alguém use, torna-se impossível retornar para os laços sociais pré-estabelecidos em visitas anteriores, exigindo que

todo o trabalho de estabelecer relações sociais seja reiniciado continuamente, tornando impossível o aparecimento o aprofundamento dos laços. (RECUERO, 2002, p.56)

A maioria dessas características presentes no IRC também podem ser encontradas nos *webchats*, com a diferença de que esses não precisavam de programas específicos para se conectarem às salas de bate-papo, e também que os *webchats* não contavam com considerável controle social, como operadores ou moderadores que pudessem manter as conversas organizadas. Isso contribuiu para que o IRC permanecesse por muito tempo muito mais popular que os *webchats* – que só eram mais atraentes para os que não tivessem acesso, ou não soubessem utilizar os *softwares* de IRC.

Nos chats os integrantes costumam se ligar por diversos motivos. Existem chats sobre temas específicos, chats sobre cidades específicas que buscam agregar seus habitantes e pessoas que se interessam pelo lugar, chats de jogos que reúnem seus jogadores, e chats para integrantes de empresas ou universidades. Todos esses partem de algum ponto em comum entre os participantes para iniciar uma interação.

Inicialmente essa interação tende a se ater a esse ponto em comum, mas com o tempo, com o estreitamento de laços entre os membros, novas questões vão surgindo, e esse é o momento onde supostamente é formada uma comunidade virtual. No entanto, temos que ter em vista que essa interação só foi possível devido a características prévias em comum que seus membros possuíam, e que esse contato é possibilitado enquanto o grupo pode ainda manter essas características originárias que os demarcam enquanto grupo de interesse compartilhado – independente da proximidade espacial-territorial.

Segundo Lupy Junior (2003, *online*):

Esses micro-fenômenos inserem novas especificidades, dentre as quais destacamos a oportunidade de 1) alcance de interlocutores a despeito de sua localização geográfica; 2) interação com razoável autonomia quanto ao desenrolar das trocas comunicacionais; 3) a adoção de identidades construídas a partir de um repertório social já estabelecido graças ao anonimato; 4) estabelecimento próprio da comunicação e o conseqüente desligamento desta por força de uma vontade particular (o usuário decide quando conectar-se e quando desconectar-se).

```

#rio [67] [+dnrSt]: Bem-vindo(a) ao #Rio * Fotolog? http://www.fotolog.com/vliferio * Entrevistada: feiosa * Conectem-se por: /server canalrio.vi...
[19:19:24] <Rain> tranquilo
[19:19:26] <guilherme> a pior coisa que fiz na minha vida pqp
[19:19:28] <Rain> vai pegar licenciatura?
[19:19:29] * New_Civic TSW-evo17 desconectou do IRC (Operation timed out)
[19:19:29] * Vulcanoh <está away>workando<Desde:07:43:49<Cebolinha 2007<
[19:19:44] * Fenixx[off] desconectou do IRC (Conectado por tempo insuficiente)
[19:19:45] <guilherme> Rain bacharelado
[19:19:51] <Rain> n fez licenciatura?
[19:19:53] * MANDRAKE-RJ ouvindo Dr Dre & Snoop Doggy Dog - The Next Episode ! [quality:128kbits 44KHz
time:05:18] --[Cyber]==
[19:19:55] <guilherme> licenciatura pego agora
[19:20:00] <Rain> ahh sim
[19:20:23] <Rain> [Justin] fala algo
[19:20:23] <guilherme> Rain so nao vou tirar CREF, sou extremamente anti-cref
[19:20:39] <guilherme> deixa eu me formar que eu ja to agitando ai pra meter 3 processos de uma vez neles
[19:20:53] <Justin> to lendo
[19:20:54] * ChanServ colocou o modo: +o Justin
[19:21:00] * +dbug is away: Stand by
[19:21:00] * Justin colocou o modo: +vv guilherme Rain
[19:21:13] * vaneSsa-guimaRaes está away; Ocupada. - site[n/a] email[none@none] uin[none] log[on]
pager[off] --[Cyber]==
[19:21:13] <+guilherme> Justin é pra falar brother nao eh pra ler!!! hauhauha
[19:21:19] <+Rain> [Justin] o grupo aqui gosta de sociabilizar pode se sentir em casa, não gosto de gente
excluído aliás é o papel do professor sociabilizar não somente os excluídos mais os menos favorecidos
(cadeirantes, cegos, surdos, entre outros)
[19:21:29] * chinuX desconectou do IRC (Operation timed out)
[19:21:45] <+Rain> [Justin] por tanto a palavra é sua
[19:21:49] <+Rain> hauhauhauhauhauhauhauhauhauhauhau
[19:21:58] * Entrou: ZoZinho2009 [genildosoares@virtualife.52e045d.1783528c.IP]
[19:22:06] <+Rain> [guilherme] cuidado rapaz isso é contra-lei
[19:22:15] * Entrou: eskecida [afszd@virtualife.141b66ee.1fbd8369.IP]
[19:22:21] <+guilherme> Rain claro, eu nao vou trabalhar sem CREF
[19:22:39] <+guilherme> imagina recém formado, preso e perco o direito de ser prof
[19:22:46] <+Rain> hauhau

```

Figura 3 - canal #rio da rede de IRC Virtualife

Além disso, Lupy Junior nos chama a atenção para uma outra característica dos *chats*: a possibilidade de que, desvinculados de um vínculo de proximidade territorial que liga os usuários, possam “criar” identidades alternativas. Desse modo nos atenta para o “jogo de identidades” e para a possibilidade de os usuários exibirem *online* opiniões que não exibiriam *offline*. Para ele cada usuário pode, como quiser, criar um personagem de modo a interagir com outros usuários. Para ele, ainda, a possibilidade de interagir sem um contato visual é parte importante dos *chats*:

A tecnologia dos chats, por exemplo, limita o contato visual (ao mesmo tempo que permite o contato entre pessoas fisicamente distantes), mas se vale dessa antiga capacidade humana de abstração para que a moral construída socialmente opere no julgamento e na aceitação que circulam entre os internautas. A ausência do apelo físico então maximiza a abstração e o fetiche de observar sem ver realmente, ou seja, ‘imaginar’ passou a ser quase tão importante quanto ‘ver’.

Devemos notar, além disso, que hoje o IRC, assim como as outras formas de *chats*, não são mais tão populares. A decadência do IRC começou com a popularização dos mensageiros instantâneos. Estes permitiam um bate-papo mais individualizado, apenas com pessoas já conhecidas e sem ser importunado por desconhecidos. O ICQ foi o primeiro mensageiro instantâneo a ganhar popularidade, mas a posterior chegada do MSN Messenger teve um impacto significativo nos chats, pois - diferente dos *chats* que permitam uma comunicação textual - o Messenger permitia conversas em vídeo por *webcams* e voz.

### 4.3 – Comunicadores Instantâneos: ICQ, MSN, Gtalk

Comunicadores instantâneos, ou mensageiros instantâneos são *softwares*, ou aplicativos, que permitem o envio e recebimento de mensagens de texto em tempo real. Utilizando esses comunicadores o usuário pode adicionar amigos à sua lista de contatos, e pode verificar se eles se encontram *online* ou não, conectados ou não. Estando ambos conectados é possível um diálogo textual instantâneo, ou mesmo com áudio em algumas situações. Estes aplicativos podem também incorporar outros recursos, como envio de figuras ou imagens animadas, envio de arquivos diversos, e até mesmo possibilitarem uma vídeo conferência intermediada por *webcam*.

De certa forma, podemos estabelecer uma comparação entre os comunicadores instantâneos e os telefones. Enquanto os emails são uma versão digital das cartas, os comunicadores instantâneos são a versão digital dos telefonemas.

Mesmo que em alguns comunicadores esteja disponível a opção de comunicação grupal, de “muitos para muitos”, o uso tende a ser predominantemente de “usuário para usuário”. O uso minoritário dessa opção, e inclusive a incorporação tardia dessa opção – colocada em voga apenas nas versões mais recentes dos principais comunicadores – podem sugerir que o objetivo primário dos comunicadores era uma comunicação privada.

O ICQ é considerado o pioneiro nesse tipo de serviço. Foi batizado de ICQ tendo em vista sua pronuncia parecida com “*I seek you*” no inglês. Começou a

funcionar em 1997, atingindo seu auge de 2000 a 2003. Hoje, mesmo tendo sido superado por outros mensageiros, ainda conta com milhões de usuários ao redor do mundo<sup>29</sup>.

Atualmente o mais popular comunicador é o MSN Messenger. Ainda que na Europa ele ainda divida a preferência com o ICQ, nos Estados Unidos e Brasil ele é referência, sendo recordista de downloads<sup>30</sup>. Criado pela Microsoft, sendo incorporado ao sistema operacional Windows, com uma propaganda voltada ao público jovem, e com uma estética mais “colorida” e “juvenil”, logo se tornou unânime.

Mas, para além destes, outros atributos favoreceram sua disseminação. A cada dia são incorporados novos elementos ao MSN Messenger, o que o deixa sempre atraente e passível de atrair novos usuários, com outros objetivos. Dentre as novas possibilidades estão: efetuar transferência de arquivos, inclusive compartilhando pastas de transferência; efetuar telefonemas de computadores para telefones, enviar mensagens de SMS para telefones, enviar mensagens para usuários *offline*, jogar diversos jogos com outros usuários, entre outras.

Outro comunicador que, embora mais recente, vem alcançando abrangência é o Google Talk. O Google Talk (ou Gtalk) é um serviço de mensagens instantâneas e de conversa em tempo real, desenvolvido pelo Google. O Google Talk beta foi lançado dia 24 de Agosto de 2005.

O Google Talk traz os recursos de mensagens instantâneas de texto e papo por voz e dispõe de uma interface de fácil utilização. Tornou-se famoso por sua versão de lançamento ser muito mais “leve” que a dos programas de mensagens rivais, sendo possível executá-lo sem muita perda de desempenho do computador, e bastante velocidade. O programa também funciona como notificador de novos e-mails para usuários que possuem contas de Gmail – o que o MSN Messenger faz em relação ao Hotmail.

---

<sup>29</sup> Informações em: <http://www.icq.com>

<sup>30</sup> Nesta lista de downloads podemos confirmar o sucesso do MSN Messenger. A última versão do comunicador teve mais de 50 milhões de downloads, e uma versão anterior obteve número próximo aos 25 milhões, em 20/01/2009. Tendo em vista o número de brasileiros com acesso à internet, esse é um valor impressionante.

Seguindo uma política do Google, o Gtalk foi projetado para ser de fácil manuseamento, rápido e preciso. Sua estética é bastante “sóbria”, consistindo em cores frias, e incorporando poucas imagens. O apelo do Gtalk é para a praticidade, beneficiando-se da integração e eficiência do aplicativo na interação com outros projetos do Google, seja o Gmail ou o Orkut. E esse é o grande diferencial do Gtalk, ele permite que o usuário utilize o aplicativo sem a instalação de um programa específico, bastando estar conectado à conta de email do Google, ou a Rede Social Orkut. Porém, mesmo com sua proposta diferenciada não conseguiu tanto sucesso quanto os rivais, talvez pela “falta de excessos” que o rival MSN Messenger têm de sobra, com recursos dos mais diversos possíveis – mesmo que seja às custas de uma operação mais complexa e lenta.

De qualquer forma, algo é decisivo acerca dos usos dos comunicadores instantâneos: mesmo tendo como objetivo ligar pessoas, a forma de ligação que proporcionam não é prioritariamente comunitária. É uma relação que pode estreitar os laços entre pessoas, mas dificilmente novos grupos sociais se formam por meio dos comunicadores. Eles servem muito mais para possibilitar a formação de novas amizades e contatos pela internet, e a manutenção de laços com pessoas que já se conhecem previamente, do que para criar novos grupos. E mesmo a criação de novas amizades e contatos se dá de maneira bastante individualizada.

#### **4.4 – Blogs**

Alguns dos sites mais populares da internet são os *blogs*. Eles são páginas na *web* com uma estrutura que permite uma atualização rápida, com a adição de novos artigos, chamados *posts*. Um *blog* pode ser escrito por uma ou mais pessoas. E pode ter uma temática específica ou não, podendo ser desde um *blog* com conteúdo jornalístico, até um simples diário eletrônico. Segundo Recuero (2003):

(...) o weblog surgiu como uma ferramenta simples de criar conteúdo dinâmico em um website . É baseado principalmente em dois aspectos: microconteúdo, ou seja, pequenas porções de texto colocadas de cada vez, e atualização freqüente, quase sempre, diária.

De certa forma, os *Blogs*, ou *Weblogs*, são versões mais dinâmicas de páginas pessoais na *web*. São em geral geradores de conteúdo pessoal e publicações de caráter amador (RECUERO, 2003), algumas vezes de caráter narcisista ou exibicionista. Recuero os classifica em 3 categorias:

- Diários Eletrônicos: *weblogs* atualizados com pensamentos, fatos e ocorrências da vida pessoal de cada indivíduo, como diários.
- Publicações Eletrônicas: *weblogs* que se destinam a informações sobre temas específicos. Segundo Paz (2003): “uma contribuição inegável dos blogueiros, (...) é a atualização de informações sobre diversos temas. São muitos os blogs que adquirem status de noticiários. Essa apropriação da tecnologia, (...) enquadra-se no que se entende por *small media*.”
- Publicações mistas: misturam atualizações sobre a vida do autor com informações, notícias, dicas e comentários sobre assuntos específicos.

Existem diversos sites e ferramentas espalhadas pela internet que permitem e ajudam na criação de um blog. Isso faz com que mesmo pessoas sem conhecimento aprofundado em programação HTML<sup>31</sup> possam criar um.

Blogs sobre temas específicos, que funcionam como publicações eletrônicas, têm cada vez mais ganhado espaço e reconhecimento em toda a internet e também entre as mídias convencionais. Tanto que anualmente existem diversos concursos que premiam blogs em diversas categorias. A nível internacional temos um prêmio oferecido pela Deutsche Welle<sup>32</sup>, e ao nível nacional temos o prêmio da Best Blogs Brazil<sup>33</sup>.

Porém, tudo isso é um pano de fundo explicativo, pois o que é mais importante também no caso dos blogs é a sociabilidade que nele se passa e os usos que se fazem deles. Recuero (2003) nos dá algumas pistas nesse sentido, explicando uma

---

<sup>31</sup> HTML é uma linguagem de programação utilizada para produzir páginas na Web. Documentos HTML são lidos e transformados em páginas por programas de navegação na Web como o Internet Explorer, ou o Mozilla Firefox.

<sup>32</sup> A Deutsche Welle é uma empresa alemã do ramo da comunicação, sendo responsável por um amplo sistema que integra jornais, revistas, TVs, rádios e *websites*.

<sup>33</sup> <http://bestblogsbrasil.com/2008>

importante faceta da interação nos *weblogs*. Para ela os *weblogs* – independente da categoria que integram - se reúnem em grupos comunitários, que vão se formando através de comentários de outros *bloggers*. Com a constante postagem de novos artigos, seguida pelas respostas de visitantes, e com os possíveis *feedbacks* aos visitantes, vai se formando um grupo. Recuero batiza esses grupos de *webrings*, visto que forma um círculo de relações mútuas:

(...) utilizamos o termo *webring* para definir círculos de blogueiros que lêem seus blogs mutuamente e interagem nestes blogs através de ferramentas de comentários. Os blogs são linkados uns nos outros e formam um anel de interação diária, através da leitura e do comentário dos posts entre os vários indivíduos, que chegam a comentar os comentários uns dos outros ou mesmo deixar recados para terceiros nos blogs. (RECUERO, 2003)

Através de um círculo de contatos formados por visitas de *bloggers* a outros *bloggers* se forma uma parceria entre *weblogs*, chamada *webrings*. A relação se retroalimenta a cada nova visita, vindo a formar uma comunidade virtual entre os membros do círculo.

Paz (2003) nos indica que mesmo sendo uma forte fonte de sociabilização os *blogs* também são individualizantes, sendo uma extensão de uma cultura individualista. Segundo ela:

Assim como acontece através dos polêmicos *reality shows*, os *blogs* servem muito ao cultivo de individualismos exacerbados e à idolatria da ‘pessoa comum’. Em vários blogs são comuns as práticas de diluição entre o público e o privado tornando o diário íntimo acessível a quem queira saber mais sobre a ‘vida real’ de quem o escreve. (p.68)

Porém, mesmo que pense que os *blogs* tenham um potencial individualizante, Paz (2003) reconhece que as técnicas são sempre ressignificadas através dos usos e, portanto, os *blogs* também podem constituir forte potencial de congregação: “O uso reconstrói e ressignifica, a exemplo do *weblog*, que de simples registro de atividades realizadas num servidor tornou se poderosa ferramenta integradora e reprodutora de relações sociais.” (p.71)

Esta última afirmativa se encontra em conformidade com outra pesquisa sobre *blogs* realizada por Primo e Smaniotto (2006). Sua pesquisa sugere que é

necessário entender os *blogs* como algo mais do que um diário íntimo, ou como uma forma de egocentrismo no ciberespaço. Sugerindo que “(...) um *blog* não é escrito apenas pelo *blogueiro* responsável, já que muitos são os interagentes que participam da escrita do *blog* como um todo (já que os comentários fazem parte do *blog*).” (p.18) Concluem os autores que os *blogs* são espaços de interação mútua, onde a disputa de sentidos acompanha o desenrolar de toda a situação, ultrapassando uma simples interação reativa.

#### 4.5 – Fotologs

Os *fotologs* são em muitos aspectos parecidos com os *weblogs*, porém existem diferenças significativas. Primeiramente, ao invés de uma publicação de informações escritas, ou de um diário virtual, o *fotolog* consiste numa publicação onde o papel predominante é o da foto. Podemos encontrar aqui também *fotologs* que giram em torno de temáticas e interesses específicos, como uma banda, ou fotos de paisagens, ou de celebridades midiáticas, porém, a maioria dos *fotologs* são identitários, tendo as fotos e os textos referidos diretamente aos seus donos – como constituintes da identidade de seu utilizador. Os usuários dos *fotologs*, em geral, podem adicionar seus “*fotologs* amigos”. Estes adicionados passam então a aparecer em links, associado aos *fotolog* do usuário que os adicionou. Essa prática permite uma imersão de *flog* em *flog*, tornando o Fotolog.com uma rede onde amigos se conectam e pessoas se conhecem e se referenciam.

O primeiro site em estilo *fotolog* a ser criado foi o Fotolog.net, hoje renomeado para Fotolog.com<sup>34</sup>. Muitos outros, porém, também se tornaram populares. O principal atrativo desse estilo de site é a facilidade de edição e personalização propiciada. Mesmo que tenha certos limites para uma customização radical, o site permite, com eficiência, que o usuário personalize seu próprio *fotolog* com cores e se associando a outros usuários, como lhes convier.

Para Recuero (2008) o *fotolog* é um fenômeno de razoável amplitude na internet, principalmente no Brasil, porém, sugere a autora, que seu público é

---

<sup>34</sup> [www.fotolog.com](http://www.fotolog.com)

predominantemente juvenil. Recuero também enfatiza que o *fotolog* não é apenas um site de fotografias, mas sim uma rede social, devido aos laços que nele são construídos. Segundo ela “o Fotolog não é apenas um site de fotografias. Mais do que isso, trata-se de um site de redes sociais, isto é, um espaço que permite a criação e a manutenção de laços sociais que vão conectar atores sociais, ou seja, de redes sociais” (p.37).

Tomando os *fotologs* como lugar de interação, podemos dizer que algumas tendências podem ser verificadas quanto ao uso destes. Os *fotologs* parecem estar focados em dois aspectos: na interação com outros usuários por meio de comentários, e na construção de uma identidade pessoal. Ou ainda mais, “A construção do fotolog como um espaço pessoal foi percebida como uma forma de proporcionar a interação com outros usuários” (RECUERO, 2008, p.38).

Recuero parte do conceito de rede social de Boyd & Ellison para sugerir que *fotolog* é uma rede social. Segundo Boyd & Ellison (2007):

Definimos site de rede social como serviços baseados na web que permitem aos indivíduos: 1) construir um perfil público ou semipúblico dentro de um sistema limitado; 2) articular uma lista de outros usuários com quem esses usuários dividem uma conexão; e 3) ver suas listas de conexões e aquelas feitas por outros no sistema. A natureza e a nomenclatura dessas conexões podem variar de site para site.

Recuero não considera o *fotolog* uma rede social de forma direta, mas sugere que ele atua como se fosse, pois permite aos usuários a criação de um perfil pessoal, permite que o usuário adicione amigos e com eles interaja, e constituem um espaço de interação entre tais usuários através de fotos e comentários. Mesmo que não concordemos aqui com a afirmação de que seja uma rede social, é verídico que tenha várias das características que compõem uma, sendo assim um “meio caminho” para um conceito de “rede social pura”.

Uma característica que é muito importante no *fotolog*, que faz dele uma “quase rede-social” é a centralidade da identidade individual construída no site. Segundo Recuero (2008) “a percepção dos fotologs como espaços individuais vai, assim, influenciar diretamente sua apropriação como espaço social” (p.40). A construção e personalização do *fotolog* pessoal do usuário é o ponto de partida para as

futuras relações sociais que se darão no site. Mais do que uma coleção de fotos, as fotos se tornam um pretexto e uma forma de iniciar uma interação. As fotos personalizam o usuário e favorecem uma situação de interação fornecendo, juntamente com as palavras, uma amostra da individualidade do usuário em questão.

Levando em conta a centralidade do indivíduo e das fotos pessoais - assim como da dinâmica social do site, em que uma identidade para o usuário toma centralidade - parece uma consequência bastante óbvia o fato de a maioria das fotos serem do “dono” de um *fotolog* específico, muitas vezes sozinho, ou acompanhado de objetos e amigos (RECUERO, 2008). As fotos são postadas conjuntamente com textos, se referindo as fotos ou não, podendo ser um diário eletrônico, uma mensagem para outro usuário, uma letra de música, entre outras. A conclusão da pesquisa de Recuero (2008) é esclarecedora acerca dos usos dos *fotologs*:

Percebemos, assim, que os fotologs, mesmo como sistemas extremamente simples, de publicação de imagens, são apropriados como espaços de construção de si, por meio de estratégias de personalização desenvolvidas pelos usuários. Tais estratégias vão auxiliar na construção de indivíduos para a interação com outros, permitindo que o sistema seja utilizado como um site de rede social. Outro elemento observado é que a personalização é tão forte nos fotologs da amostra que indica uma apropriação quase análoga à dos diários pessoais. (p.55)

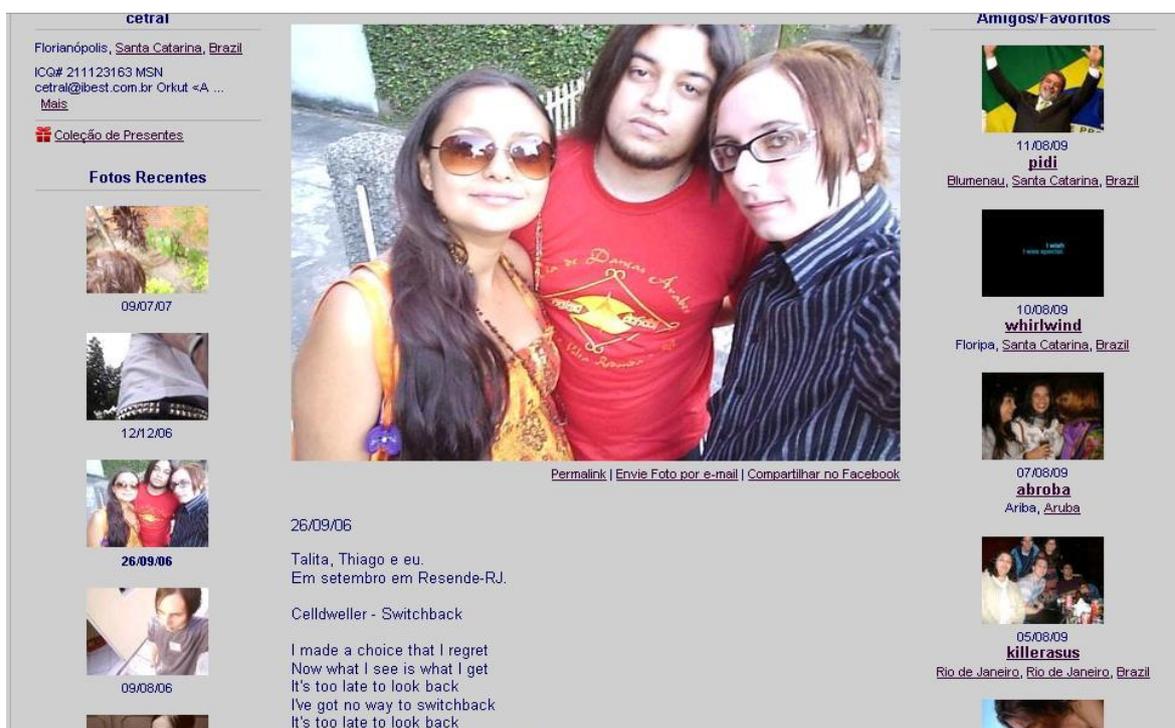


Figura 4 - Fotolog

#### 4.6 – Sites de Relacionamentos: Orkut e MySpace

Chegamos enfim ao grupo das, comumente chamadas, redes sociais<sup>35</sup>. Os sites de relacionamentos – também chamados de *social networks*, ou *community websites* – são sites que permitem que os usuários construam um perfil individual – praticamente sua identidade na rede em questão - e possam através deste perfil se relacionar com outros usuários do site. Uma característica importante destes é sua capacidade de congregação de recursos de multimídia. Num mesmo site pode-se, além de mandar recados aos outros usuários, juntar-se a comunidades temáticas, assistir vídeos, ouvir músicas, postar fotos. Enfim, abrem uma imensa gama de possibilidades de interação aos usuários, o que também significa uma imensa gama de possibilidade de personalização individual.<sup>36</sup>

Começamos pelo Orkut que é o site de relacionamentos mais popular entre usuários brasileiros da Internet. O *website* é filiado à empresa Google Inc., e foi criado por Orkut Buyukkokten, engenheiro turco atualmente residente nos Estados Unidos, doutor em ciência da computação pela Universidade de Stanford - em janeiro de 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos<sup>37</sup>. Seu endereço *online* é [www.orkut.com](http://www.orkut.com), porém o acesso ao site é restrito a membros convidados por atuais usuários do site ou de outros serviços Google<sup>38</sup>. Cada usuário pode: construir um perfil, incluindo idade, estilos musicais

---

<sup>35</sup> Ao nos referirmos às redes sociais na Internet, não estamos nos valendo de seu uso teórico, mas de uma terminologia utilizada no dia-a-dia pelos usuários. Desta forma, ao falarmos de redes sociais aqui, pode-se considerar um equivalente aos sites de relacionamentos.

<sup>36</sup> Diversas são as redes sociais, e também seu grau de abrangência. Mundialmente a mais popular é o MySpace, seguida pelo Facebook. No Brasil temos o Orkut como a que congrega o maior número de utilizadores. Optaremos aqui por focar a atenção sobre o Orkut, e secundariamente sobre o MySpace, devido a um maior grau de conhecimento empírico sobre ambos, mas também pela maior popularidade de ambos no Brasil. Outras redes-sociais, como o Twitter, que são, de certa maneira, formas mistas entre redes sociais e outras formas aqui apresentadas de sociabilidade *online* serão deixadas de lado justamente por consistirem em cruzamentos entre tipos diversos.

<sup>37</sup> Fontes e mais informações: <https://www.orkut.com/About.aspx?page=keep>, [http://www.universia.com.br/html/materia/materia\\_eaab.html](http://www.universia.com.br/html/materia/materia_eaab.html).

<sup>38</sup> Google Inc. é o nome de uma empresa do ramo da Internet, situada no Vale do Silício, EUA. Ela criou e mantém o maior site de busca da internet, o Google Search, e é responsável por diversos outros serviços oferecidos na Internet. Famosa também por sua estratégia de incorporação de novas e promissoras empresas do ramo. Mais informações em: <http://www.google.com.br/intl/pt-BR/about.html> e <http://www.google.com.br/intl/pt-BR/about.html>

favoritos, filmes, opinião política, opção sexual, etc ; possuir um álbum de fotos; anexar vídeos ao seu perfil; ter um *scrapbook* (livro de recados) e enviar/receber mensagens; fazer parte e/ou criar comunidades temáticas onde são (ou não) promovidos debates, levantadas questões, trocadas informações e conhecer outras pessoas com interesses equivalentes.

Segundo Coscarelli (2007, online), já nos 5 primeiros meses o site contava com 2 milhões de usuários cadastrados. Em março de 2007, já contava com cerca de 40 milhões. Sendo 60% dos usuários cadastrados de nacionalidade brasileira<sup>39</sup>. É difícil compreender os motivos de tamanho sucesso, principalmente no Brasil, onde o uso da Internet pela população em geral, é algo ainda muito recente. Coscarelli (2007, online) se questiona sobre os motivos de tamanho sucesso:

Mas o que diferencia o Orkut de outras comunidades virtuais para justificar tamanho sucesso? Simples: ele possibilita ao usuário criar uma página personalizada na qual exhibe fotografias e dados pessoais, ou seja, ele dá uma "cara" ao participante, dando um charmoso ar de intimidade à comunidade. Outro diferencial é que ele permite que você navegue pela rede de relacionamento de seus amigos ou conhecidos, uma forma um pouco mais palpável de comprovar a famosa teoria de "six degrees" (que defende que com seis relacionamentos você pode ter acesso a qualquer pessoa no mundo) ou aquela piada de 'que todo mundo conhece alguém que conhece alguém que conhece o Kevin Bacon'.

O Orkut dispõe de um sistema que permite o usuário, partindo de sua página principal acessar perfis de amigos, e daí de amigos de amigos. Permite ao usuário verificar suas comunidades a todo tempo, e clicando nelas navegar por comunidades semelhantes, e assim por diante. Assim:

À partir de sua área pessoal, o usuário pode realizar algumas ações básicas, como identificar outros usuários que são seus amigos (e que passam a constar como friends em sua página). Os amigos de um indivíduo cadastrado formam a sua rede, e assim um usuário pode ligar-se a milhares de pessoas através de threads (ou teias), ou seja, cadeias que envolvem amigos de amigos e assim por diante. (FONTANELLA & PRYSTHON, 2004)

---

<sup>39</sup> Mais informações: <http://www.orkut.com/MembersAll.aspx> (dados demográficos do Orkut acessível apenas para usuários cadastrados).

O sucesso do Orkut é tamanho que cada vez mais são criados sites que seguem a mesma fórmula do Orkut, com *layouts* bastante parecidos, e um sistema de rede muito parecido que liga amigos e comunidades. Entre os “clones” podemos listar o Gazzag, o Universe, o Hi5, o Beltrano, o LinkedID (site que tem como idéia principal o estabelecimento de vínculos profissionais) .



Figura 5 – Perfil de usuário do Orkut

A interação social no ambiente do Orkut se orienta através de perfis individuais, que se combinam formando uma rede social de amigos e comunidades, onde acessando um perfil de uma pessoa se pode ter acesso a outros perfis e outras comunidades à ela relacionada. As identidades construídas no ambiente virtual do Orkut são fundamentais para a orientação das interações sociais que nele decorrem. É importante aqui notar o caráter diferencial dessas identidades, construídas em um mundo “virtual”, visando interações que se orientam sem o contato direto, “frente-à-frente”.

Comentemos um pouco sobre o que são as tais “comunidades” do Orkut. Todo usuário do Orkut pode se associar a diversas comunidades que existem dentro do site. Essas comunidades são grupos de interesse em que são levantados (ou não) debates

sobre os temas a que se referem. Cada comunidade tem um fórum onde são propostos tópicos de debate. E todo usuário membro da comunidade pode fazer um comentário a respeito desse tópico. A maioria das comunidades é aberta, no sentido de permitir a entrada de quem quer que deseje participar; mas existem também comunidades que necessitam de aceitação do dono da comunidade para que o usuário participe dela. É importante notar, porém, que apesar do número de usuários nas comunidades, e de seus temas de discussão, quase não existem discussões nessas comunidades. São pouquíssimos os tópicos criados, e se contabilizarmos todos os comentários feitos até hoje, na maioria das comunidades, podemos dizer que nem metade dos membros dessas comunidades fez sequer um comentário. Cogitando onde estaria a interação entre os usuários do Orkut, Recuero (2004) se pergunta se a interação estaria nas comunidades, e chega à seguinte conclusão:

“Não parece ser o caso. A comunidade “Como ou Não Como” raramente tem mais do que 50 comentários por tópico, com um pico máximo de 620 mensagens. Levando-se em conta que possui cerca de 3 mil membros, não parece haver muita interação. Poder-se-ia argumentar que esta interação estaria dispersa entre os vários tópicos. No entanto não parece ser o caso. (...) Existem poucos momentos de diálogo e troca entre os membros das comunidades. Ou seja, a quantidade de interação não é proporcional ao tamanho da comunidade.

The screenshot shows the Orkut community page for 'Cibercultura / Cyberculture'. The page is divided into several sections:

- Community Profile:**
  - Nome:** Cibercultura / Cyberculture (7.692 membros)
  - Descrição:** Comunidade de Estudos e Pesquisa
    - cultura e tecnologia
    - arte resistência
    - a sociedade em rede e a sociedade do conhecimento
    - organizações virtuais
    - inter-relacionamento
  - Idioma:** Português (Brasil)
  - Categoria:** Culturas e Comunidade
  - Dono:** Gilberto Pavoni Junior
  - Tipo:** moderada
  - Privacidade do conteúdo:** aberta para não-membros
  - Local:** Brasil
  - Criado em:** 27 de fevereiro de 2004
  - Membros:** 7.692
- Membros (7692):** A grid of member avatars with names: Rodrigo, Mariana, Adriano, Chris, Paulo Marcos, Jaderson, Thiago Skárnio, Guilherme, and Luclucluc.
- Fórum:** A table of forum topics:

tópico	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> Eduardo Azeredo, de novo...	803	07/07/09
<input type="checkbox"/> Recomendem filmes que tratam de Cibercultura...	17	07/07/09
<input type="checkbox"/> Hollywood pede indenização ao Pirate Bay	105	07/07/09
<input type="checkbox"/> Proposta de lei da internet na política...	18	07/07/09
- Comunidades relacionadas:** A grid of related community thumbnails: Cibercultura Deathmatch (35), Corpos em Pixels (360), and Pesquisa em Comunicação (6.575).

Figura 6 – Comunidade Cibercultura, no Okut

Isso não significa, no entanto, que não existam grupos de caráter comunitário no interior de sites como o Orkut, mas sim que os grupos de interesse nomeados como comunidades não são o principal meio de comunicação entre os usuários. E que mesmo que esses grupos temáticos venham a se tornar efetivamente comunidades, estas não são de forma alguma o padrão da interação no *website*. As comunidades do site, mais do que lugares de interação, são muitas vezes apenas uma forma de caracterização dos usuários.

Vamos agora a outro site de relacionamentos, o MySpace. Este foi fundado em julho de 2003 por Tom Anderson, tendo inicialmente amplo sucesso em países de idioma anglo-saxônico, mas hoje bastante popular no resto do mundo também. Esta popularidade se deve ao fato de muitas bandas, artistas e grupos musicais estarem inseridos no site, utilizando-o para divulgação – o mesmo vale para lojas, marcas diversas e mesmo outras figuras artísticas famosas.

Segundo Adriana Amaral (2007), o MySpace, de modo muito parecido com o Orkut, permite a criação de perfis, incluindo fotos, vídeos, músicas e postagens em formato *blog*. A principal forma de interação é por meio de recados enviados a outros usuários – que podem ser adicionados como “amigos” ao perfil do usuário. Também permite que seus usuários acessem grupos de debates temáticos, nomeados de comunidades.

No entanto, podemos notar que no MySpace as comunidades tem um papel secundário entre os usuários. No Orkut, mesmo que não havendo significativa interação na maioria das comunidades, estas são um importante componente na constituição da identidade de um usuário, pois são diretamente acessíveis e visualizadas a partir do perfil de um usuário. No MySpace estas comunidades não podem ser visualizadas de maneira direta, daí que outros fatores tornam-se mais preponderantes na constituição de uma identidade, como os vídeos, músicas e mesmo os *blogs* editados pelos usuários – estes já são de uso secundário e bastante limitado no Orkut.

Uma outra diferença entre as duas redes sociais está na possibilidade de personalização do perfil individual. O Orkut oferece um formato de perfil pronto, bastando que seja preenchido, enquanto o MySpace oferece uma maior gama de personalização. No entanto devemos atentar que a maior possibilidade de personalização do MySpace também demanda maior capacidade de lidar com a Internet,

visto que não existem formatos padrão como no Orkut. Essas diferenças não apagam, de forma alguma, as semelhanças entre as duas redes sociais. Mesmo com essas diferenças de formato, de *design*, elas são utilizadas de forma bastante comum, e com finalidades bastante similares, pelos usuários.

#### **4.7 – Esboços de uma tipologia**

Pudemos ao longo desse capítulo estabelecer uma classificação de diversas formas de sociabilidade na internet de acordo com suas semelhanças e diferenças. Observamos que existem diferenças marcantes em relação às formas de sociabilidade. Algumas dispõem de recursos de comunicação restritos, sendo a escrita sua forma predominante; outras convergem imagem e escritas; e outras ainda – as redes sociais – dispõem de recursos muito diversos, e que são passíveis de utilização conjunta.

Algumas dessas formas de sociabilidade evocam claramente certo senso de grupo, típico de uma comunidade. Nos Chats e nos Fóruns, o fato de a reunião de usuários ter sua origem a partir de sentidos compartilhados, de interesses comuns, permite que grupos com bastante interação sejam criados. A restrita gama de possibilidades, a restrição à comunicação escrita contribui pra isso, fazendo que os usuários tenham de se expressar por essa via de modo a se definir como indivíduos. O contato é iniciado a partir de interesses comuns, e visa o contato com usuários de interesses similares.

*Blogs*, eventualmente, seguem a mesma forma de contato, principalmente quando se tratam de *blogs* temáticos. Usuários passam a se conhecer e interagir a partir desses interesses partilhados, formam redes de contatos, *webrings* (RECUERO, 2003).

Nos comunicadores instantâneos, porém, a comunicação é direta. Poderíamos dizer - através de metáforas - que eles são como telefones, enquanto os emails seriam cartas, e os Chats uma sala de reuniões. Aqui a interação é predominante entre usuários que já se conhecem, e não visam – de modo geral – fazer novas associações.

Já os sites de relacionamentos – ou redes sociais - congregam os diversos recursos. Integram blogs, grupos temáticos, e mesmo comunicadores instantâneos<sup>40</sup>. Fotos e vídeos são integrados ao seu uso, e podem ser vistos, comentados, e geram novas formas de interação. Apesar disso, o fato de a interação não se originar de uma semelhança de interesses torna menos provável o surgimento de grupos comunitários. E também, a centralidade que o perfil individual ganha, favorece uma atitude individualista nas relações sociais.

Poderíamos pensar de uma forma que poderia rusticamente ser chamada de evolucionista, e sugerir que é apenas a melhoria da capacidade de armazenamento de dados da internet que promove estas mudanças, mas não se trata somente disso. Sim, em uma década houve um grande salto em relação a capacidade de armazenamento de informações, mas mais que isso, houve também um esforço na direção da integração de diversas mídias numa só, e também a popularização da internet. Se nas décadas de 1980 e 1990 a internet era restrita à grupos específicos de usuários, que tinham valores compartilhados por serem de setores semelhantes da sociedade, hoje isso não é mais verdadeiro. Hoje milhões de pessoas têm acesso à internet, e isso torna as relações mais complexas, mas também mais difusas e instantâneas.

O fato é que partindo da distinção de Tonnies (1988) entre comunidade e sociedade (ou associação), podemos pensar que algo semelhante acontece no contexto atual da internet. Para Tonnies as comunidades propiciavam um entendimento partilhado entre todos seus integrantes, sua principal motivação era afetiva, e era regulamentada principalmente pelos costumes comuns; as associações, por outro lado, são fragmentadas, individualizadas, e são caracterizadas pelas relações impessoais entre seus membros. Quando a internet era utilizada por grupos menores, de interesses coesos, esses grupos poderiam formar comunidades, com o surgimento de grupos sociais ampliados, de interesses diversos, e com uma variedade comunicacional extremamente diversa, torna-se questionável que as redes sociais sejam comunidades.

Certos estudos, no entanto, insistem em partir da noção de comunidade virtual ao se referir às redes sociais. Sim, as redes sociais podem conter comunidades virtuais, mas não são elas mesmas grandes comunidades virtuais. Os interesses de seus

---

<sup>40</sup> O Orkut, por exemplo, permite o acesso ao comunicador instantâneo Google Talk aos usuários do site. Este pode ser utilizado sem que o usuário tenha que instalar algum software específico, apenas o acesso ao *website* e uma conta de email Google são necessários.

milhões de usuários não podem ser partilhados de maneira coesa. É uma visão muito otimista, e talvez ingênua a que acredita que tal grupo possa constituir uma imensa comunidade virtual. Grupos de dezenas, e até centenas de usuários poderiam ter essa capacidade, mas para grupos de milhares e milhões de usuários isso se torna impossibilitado.<sup>41</sup>

A classificação elaborada aqui, entre formas de sociabilidade, serve de pano de fundo à proposta geral aqui apresentada. Distinguimos variedades de sociabilidade na internet de modo a entender de que modo o contexto atual da internet favorece uma expansão de uma sociabilidade associativa em detrimento de uma sociabilidade comunitária. Isso, contudo, não significa que não possam se formar grupos comunitários, com fortes ligações éticas, mas apenas que essa não é uma tendência imperante. É razoável pensar que os mesmos processos sociais que levaram da comunidade à sociedade em nosso “mundo *offline*” estejam operantes no “mundo *online*” com a expansão e diversificação dos usuários de internet – principalmente por se tratar das mesmas pessoas, e de um mesmo mundo.

Também queremos deixar claro que esta classificação não visa dar conta da totalidade das relações sociais possíveis de ser estabelecidas por meio da Internet, pois, obviamente, existirão formas de comunicação que não se encaixarão em nenhuma das

---

<sup>41</sup> Diversos estudos sugerem o caráter comunitário de algumas das formas de sociabilidade citadas aqui. Máximo (2003) enfatiza os vínculos comunitários em listas de debate sobre Cibercultura. Recuero (2002) nos oferece também um interessante estudo sobre a formação de comunidades virtuais no IRC. Em relação aos *blogs*, tanto Recuero(2003), como Primo & Smaniotto (2006) pesquisaram como são congregados nos *blogs* grupos com interesses compartilhados, formando redes com linguagens compartilhadas. Estes estudos nos oferecem uma interessante imagem da sociabilidade na internet em contextos menos ampliados.

Por outro lado, outros estudos foram bastante precipitados em afirmar que redes sociais são comunidades virtuais. Talvez seja pela novidade que representavam na época, talvez por inferir que as redes sociais se desenvolveriam como os *chats* ou *blogs*. Tanto Fonseca & Couto (2004) como Coscarelli (2007) conceituam o Orkut como uma rede social comunitária, ou simplesmente como uma comunidade virtual. Inferiram prematuramente que as redes sociais se tornariam formas sociais como outras observadas anteriormente na internet, mas não contavam, contudo, que a ampliação das redes sociais em número de membros pudesse tornar seu uso mais individualizado, e tornar a interação grupal menos importante. Podemos, sobre o Orkut mesmo, encontrar estudos mais sutis e detalhados, e também mais recentes, que avançam nessa questão. Segata (2008) e também Eisenberg & Lyra (2006) enfatizam os vínculos delimitados localmente e temporalmente que são possibilitados pelo Orkut. Sugerem que os laços se estruturam tendo por base as relações sociais estabelecidas no passado dos usuários, anteriormente à formação das redes sociais em questão; mas, contrariamente, também mostram que, num âmbito global, grupos reunidos apenas em torno de uma relação referente a um passado comum são pouco “sólidos” e duradouros. Segata (2008) e Recuero (2004; 2008) também demonstram que ao mesmo tempo em que permitem vínculos e novas relações sociais, as redes sociais favorecem uma atitude individualista, e também impessoal. Se comunidades ainda podem existir no interior de redes sociais como o Orkut ou o MySpace, esses estudos concluem, contudo, que não são por meio de uma sociabilidade comunitária que, predominantemente, se dão as relações sociais.

“formas” propostas aqui, ou que serão compostas de aspectos encontrados em mais de um dos diversos tipos apresentados – formando híbridos. O importante é, desta forma, apresentar orientações que visem à compreensão dos fenômenos a partir de seus aspectos comuns ou diversos, de modo a permitir uma visão panorâmica sobre as formas de sociabilidade na Internet.

## Capítulo 5

### A dinâmica social no Orkut

De modo a complementar o que foi exposto no capítulo anterior, e também visando uma maior compreensão sobre as formas de interação nas redes sociais, iremos neste capítulo apresentar de que modo se dão as relações sociais na rede social Orkut. Esperamos assim apresentar um exemplo que possa permitir uma melhor elucidação da proposta conceitual que será apresentada no capítulo final. Buscaremos, ao identificar o modo como se dá a dinâmica social no Orkut, apresentar detalhes que nos permitam diferenciar as características específicas de tais redes sociais.

Partindo aqui de um trabalho anterior - o qual versava sobre a construção social da identidade dentre usuários do Orkut (MOCELLIM, 2007a; 2007b) – mas buscando ir além do que foi exposto no mesmo, almejamos elucidar melhor as características da rede social em questão. Àquela primeira ocasião a pesquisa foi feita com base na observação de perfis de usuários num período de seis meses, e também de entrevistas de caráter aberto com usuários do site – entrevistas estas que tinham como objetivo entender como usuários expressavam discursivamente os aspectos que já haviam sido notados durante a observação de perfis, ou seja, da conduta no Orkut<sup>42</sup>.

Durante o tempo que se passou entre a elaboração destes trabalhos e a elaboração deste projeto atual pudemos acompanhar diversas mudanças no site de modo a torná-lo mais dinâmico e atraente à novos usuários. Desde então, por dois anos, foi contínua a observação de perfis de usuários, da atividade em comunidades, dos usos diversos de vídeos e fotos, e das formas de comunicação por meio de recados entre usuários. Ao longo desse tempo pudemos evidenciar o que há de novo nesta rede social, mas também que, mesmo diante de diversas mudanças, a dinâmica social no Orkut não

---

<sup>42</sup> Nas observações de perfis, e posteriormente nas entrevistas, buscou-se responder algumas questões nos que tangem aos seguintes temas: Os critérios que são usados na composição do perfil, principalmente na parte que se refere à auto-descrição; A importância que se dá às comunidades e participação nelas; A importância das fotos e imagens na composição do perfil; Quanto tempo e com quais objetivos se usa o Orkut; O que considera íntimo ou não no que expõe no Orkut; Com que frequência são alteradas as informações nos perfis (sejam imagens, comunidades ou informações escritas), e que critérios levam a estas alterações; As pessoas com que se estabelecem relações sociais através do Orkut são predominantemente conhecidos da vida *offline* ou *online*. E sobre os que foram conhecidos *online*, se mantêm contato frequente ou não; A utilização do Orkut como estimulador de mudanças na vida cotidiana.

se transformou de maneira significativa. Mesmo diante de novas possibilidades de interação evidenciamos que grande parte das conclusões do trabalho anterior permanecem válidas. Porém, dado o aspecto parcial daqueles trabalhos, nas observações feitas desde então pudemos observar novos aspectos e complementar suas conclusões.

Aqui, não optaremos por meramente reproduzir o que foi dito anteriormente. Com base nas atualizações feitas acerca dos resultados das pesquisas anteriores, com o acréscimo de novas informações sobre a dinâmica social no Orkut, iremos expor de forma objetiva e sintética a forma como se dão as relações sociais no site. Não serão reproduzidos aqui trechos das entrevistas anteriormente empreendidas, e também trechos de recados ou postagens em comunidades feitas por usuários do site; e também não nos ateremos à uma excessiva descrição. Trataremos apenas das conclusões referentes à dinâmica social no Orkut. Dividiremos estas conclusões em quatro tópicos temáticos: identidade, sociabilidade, intimidade e comunidade.

Ressaltamos novamente a importância deste capítulo para a tese que será apresentada no capítulo final, que busca dar conta das especificidades das redes sociais virtuais. Neste sentido, os dados aqui apresentados servem como um pano de fundo empírico, como confirmação empírica.

## **5.1 – Identidade**

A forma como os usuários constroem suas identidades no Orkut é de importância fundamental para o entendimento das relações sociais no site. No Orkut a questão da identidade ganha bastante centralidade, pois toda a interação começa e parte de perfis de usuários individuais. O site todo é organizado em torno da proposta de conexão destes perfis de usuários. Cada usuário pode construir seu perfil a sua maneira, mas dentro de espaços para se definir de acordo com seus próprios critérios. Eles podem se valer de auto-descrições - incluindo gostos, preferências e opiniões – mas também se valer de fotos, para se definirem enquanto sujeitos no site.

O perfil do usuário contém descrições de si, de atividades que pratica, de livros e filmes favoritos, etc. Mas fotos e vídeos também têm fundamental importância.

As fotos costumam ser fotos dos próprios usuários, mas podem ser também de lugares que visitaram ou coisas que gostam. Os vídeos da mesma forma, podem ser vídeos próprios, mas também vídeos de bandas, de humor, etc. Tudo isso converge para a criação da identidade do usuário no site. No entanto, não é apenas de fatores que a princípio são bastante evidentes na definição da identidade que esta se compõe. A lista de comunidades que o usuário participa é visível a todos os usuários do site, e é também uma importante forma de definição identitária. E, para além disto, mesmo a lista de amigos, também visível para os usuários do site, pode ser considerada uma forma de se auto-definir.

Goffman (2004) nos indica que os indivíduos tendem a se apresentar sob uma luz favorável nas situações em que se envolvem; buscando manter um relativo controle de sua expressividade. Para ele, duas formas de expressividade são significativas: as afirmações verbais – as quais os indivíduos podem dispor de amplo controle - e as expressões emitidas por meios de gestos e ações – na qual demonstram aparentemente pouco interesse de controle e por isso tendem a ser consideradas mais espontâneas, e formas válidas de se confirmar a veracidade do que é afirmado verbalmente. No Orkut, porém, não contamos com gestos e ações como forma de confirmar o que é escrito. Tudo que poderia ser considerado um gesto ocorre por meio da escrita ou de imagens; e isto confere ao usuário um grande controle sobre o que deseja mostrar aos outros, sobre a identidade que seja sustentar publicamente. Isso é evidenciado pelos próprios usuários, que demonstram ter a consciência de que é possível ter um razoável controle sobre as impressões que se pode transmitir através da definição de uma identidade no site.

A construção de uma identidade no site também tem relação com os objetivos que o usuário almeja no uso deste. Usuários que buscam ativamente novas amizades no Orkut demonstram uma maior preocupação com a forma como é feita sua descrição, ao passo que, os usuários que se utilizam do Orkut para manter contato apenas com amigos conhecidos *offline*, com os quais mantêm contato pessoalmente, vêm essa descrição como secundária. A explicação para isto se encontra no fato de que para os usuários que estejam visando o estabelecimento de novos vínculos pela Internet se torna necessário que elaborem uma definição de si que torne possível uma identificação com outros, e o estabelecimento de um “primeiro contato” a partir disso; enquanto que para os usuários que utilizam o site de modo mais reservado, apenas para

manter contato apenas com pessoas que já conhecem, não precisam demonstrar “o que são” visto que os que os conhecem já têm uma impressão formulada sobre eles.

Ao preencher um perfil do Orkut, cada usuário se auto-define, exibindo (ou optando por não exibir) gostos, preferências, atividades que pratica, mas também preenchendo um campo onde oferece uma resposta à questão “quem sou eu”. Algo bastante evidente ao se observar os usuários do Orkut, é que esta auto-definição, esta identidade do usuário no site, é constantemente reformulada. Isso não significa, contudo, que grande parte dos usuários do Orkut esteja o todo tempo passando por uma constante reformulação de si, mas sim que reformulam a forma como se identificam publicamente frente a novas experiências. Trata-se de uma espécie de “identidade instantânea”, ou identidade líquida como nos diz Bauman (2005). O discurso sobre si, e de modo geral, a identidade dos usuários é reformulada de acordo com novos fatos, eventos, experiências ou conhecimentos adquiridos. O discurso sobre si se orienta, assim, de maneira reflexiva (GIDDENS, 2002) tendendo a se alterar, se tornar fluído, flexível, na medida em que é reformulado de modo a refletir as experiências mais recentes.

Vemos assim que a construção das identidades pelos usuários do site tende a seguir diversos caminhos. De um primeiro modo, os usuários se definem da forma que lhe é mais conveniente, buscando aparecer de maneira favorável perante o “público” que deseja atingir, se valendo de códigos sociais partilhados para tornar sua identificação mais eficiente. De um segundo modo, existe uma tendência à mudança freqüente, a uma reformulação da identidade de acordo com experiências recentes, nunca permanecendo com uma identidade plenamente coerente ao longo do tempo. Podemos dizer que a forma da relação social que busca definir a identidade continua a mesma, se valendo de recursos técnicos do site e de significados sociais partilhados para a construção dos perfis; mas o conteúdo, ou seja, a identidade mesma é constantemente mutável.

## 5.2 – Sociabilidade

Não há dúvidas de que o processo de criação de uma identidade conjuntamente com os outros processos integrantes do Orkut convergem para a constituição de diversas formas de sociabilidade. Ao falarmos de sociabilidade estamos em concordância com Simmel (2006), diferenciando sociabilidade de sociação. A sociação é aquele vínculo social no qual os indivíduos buscam atingir fins objetivos. A sociação visa à satisfação coletiva de fins individuais. De forma diferente, a sociabilidade é caracterizada por um vínculo social sem objetivos materiais. O maior valor na sociabilidade está na própria relação, no “estar-junto”, no convívio social. Na sociabilidade as relações ganham autonomia de fins objetivos, passam a ser um fim em si mesmo. A sociabilidade é a forma lúdica de sociação.

São diversas as formas nas quais podemos ver a sociabilidade se desenvolvendo no Orkut. Uma primeira forma pela qual esta se manifesta é através da troca de recados entre usuários. Estes recados são a principal via de comunicação entre os usuários do site. Usuários que já se conhecem, mas também pessoas que almejam aproximação com desconhecidos se valem destes recados para se comunicar. Eles podem muitas vezes consistir num diálogo. Porém, de outra forma os recados podem visar apenas uma interação pragmática; nesses casos assuntos importantes e pessoais continuam sendo discutidos por outras vias, e os recados são utilizados apenas para recados breves, algo como uma secretária eletrônica.

Outra forma de sociabilidade no site se dá por via do GTalk, um comunicador instantâneo recentemente incorporado ao site. Através dele se pode levar adianta conversas escritas. As respostas são em tempo real, e se pode conversar com amigos adicionados à lista de contatos do Orkut. Assuntos de cunho pessoal, com excesso de detalhes, ou sobre os quais se deseja uma interação mais rápida e recíproca, são debatidos com o uso desta ferramenta. Cabe aqui ressaltar, no entanto, que sua adoção ainda é recente, e que seu uso ainda é incipiente, podendo no futuro ser ampliado.

Existem também os depoimentos. Trata-se de testemunhos deixados pelos usuários à outros usuários, com mensagens sobre estes. Costumam ser textos

apresentando “declarações de amizade” ou outras formas de demonstrar a importância da pessoa em questão. Tais testemunhos são visíveis aos amigos dos usuários. De certa forma existe uma dinâmica de reciprocidade no que se refere aos depoimentos, o que leva a troca de depoimentos entre amigos. De forma alternativa, porém, os depoimentos são utilizados como forma de enviar mensagens secretas. Mas como isso funcionaria? Os depoimentos só aparecem no perfil dos usuários caso eles sejam aceitos pelos usuários que os recebem, ao contrário dos recados que são sempre visíveis; dessa forma são apropriados como uma forma de recados privados, e rejeitados para que não sejam visíveis.

Tendo em vista que a sociação é aquele vínculo social no qual os indivíduos buscam atingir fins objetivos, e que a sociabilidade é a forma lúdica de sociação na qual a relação social é um fim em si mesma; podemos considerar o que presenciamos no Orkut é muitas vezes um choque entre estas duas formas de interação, uma coexistência entre a sociação e a sociabilidade. Algumas formas de relação são configuradas como sociação, pois são predominantemente pragmáticas, visando apenas um contato objetivo; outras são configuradas como sociabilidade, porque visam à interação com o outro como um fim em si mesmo. Assim, através dos recados, por exemplo, podemos verificar tanto uma interação pragmática – como no caso de um indivíduo que faz um lembrete à outro sobre algo que lhe convém, ou que faz uma pergunta sobre um assunto sobre o qual deseja adquirir conhecimentos – como uma interação lúdica – como no caso de uma aproximação visando estabelecer novas amizades.

A sociabilidade no Orkut parece, em linhas gerais, seguir uma tendência à reciprocidade e à dádiva (MAUSS, 2003). Cada gesto deve ser necessariamente retribuído na exata proporção de sua importância. Caso sua importância seja elevada ou reduzida, a resposta será proporcional. Existe um código ético, um recado deve ser respondido num tom razoavelmente parecido com o sugerido pelo emissor. A visita de perfil deve ser retribuída. E mesmo a desatenção civil (GIDDENS, 2002), aquela atitude desinteressada diante de estranhos<sup>43</sup>, deve ser retribuída. A dádiva é “indissociavelmente ‘livre e obrigada’ de um lado, e interessada e desinteressada do outro” (CAILLÉ, 1998), e a sociabilidade no Orkut apresenta justamente esse duplo

---

<sup>43</sup> A desatenção civil pode ser caracterizada como uma espécie de reserva do indivíduo diante de estranhos, não se obrigando a estabelecer contato com eles, e vivendo respeitosamente desatento à suas atitudes. (GIDDENS, 2002)

aspecto, uma paradoxal junção entre uma orientação individual da ação e de uma determinação coletiva baseada em normas. O ato interessado ou desinteressado, mas também as palavras amigáveis ou hostis, ambos levam a reciprocidade, de alguma forma.

### 5.3 – Intimidade

A delimitação do que é íntimo ou não é de importância fundamental no Orkut. De maneira geral os usuários têm controle sobre o tipo de informação que desejam expor em seus perfis. Podem deixar de escrever o que acreditam não ser conveniente, ou deixar de preencher campos cuja resposta não acredite ser interessante que outras pessoas saibam. Os usuários podem controlar sua intimidade e, na medida em que esta dependa apenas de suas ações, apenas irão revelar o que lhe for favorável. As exceções são as situações nas quais informações divulgadas por outros usuários do site expõem sua intimidade.

Dessa forma, o que queremos afirmar aqui é bastante diferente do que vemos diariamente em nossos noticiários de televisão, nos quais há uma constante afirmação de que na Internet os usuários de determinados sites expõem sua privacidade, expõem dados íntimos, e colocam sua vida em risco devido a esta forma de exposição pública. Obviamente, não há como não se expor de uma forma ou de outra se o objetivo é ter um perfil num site como o Orkut. Porém, de forma contrária a essa visão muitas vezes inocentemente divulgada pela *mass media*, ressaltamos que a maioria das informações apenas são divulgadas caso os usuários queiram. O que é privativo ou íntimo para alguém continuará sendo íntimo, o usuário só levará a público o que não constitui para ele algo referente ao que lhe é privado.

De modo a permitir que os usuários pudessem ter um maior controle de sua intimidade, não tendo informações expostas indevidamente, e também não tendo que sofrer com situações que não lhe convém, foram desenvolvidas no Orkut, ao longo do tempo, diversas ferramentas de controle da intimidade dos usuários. Atualmente usuários podem definir quem pode e quem não pode ver suas fotos e recados, e mesmo quem pode lhe enviar recados ou pedidos de amizade. Podem também optar quais partes

de seu perfil deseja mostrar para usuários conhecidos e desconhecidos. Tudo isso contribui para um aumento significativo da privacidade no Orkut, permitindo que os usuários do site definam de modo mais eficaz e mantenham o controle sobre o que lhe é íntimo.

O controle da intimidade também se refere diretamente ao controle de informações referentes à vida *offline* dos usuários. A representação de um papel, como nos diria Goffman (2004), depende desse controle. Um papel só pode ser sustentado diante de uma platéia através do controle das informações que se deseja transmitir. Busca-se eliminar o que não condiz com o papel que se busca representar, e enfatizar o que favorece essa representação.

Difícilmente a intimidade de um usuário, com conhecimento da forma de utilização das ferramentas que lhe são oferecidas pelo site, é revelada por meio do Orkut. O que é exibido pelo usuário depende da ação ativa deste, na construção de seu perfil pessoal, e no que vem a escrever sobre si nas diversas “zonas” do site – sejam páginas de recados ou comunidades. Se o conceito “intimidade” se refere ao que não deve ser exibido a todos, dizer que a intimidade é exposta no Orkut – ou mesmo na Internet em geral - é no mínimo contraditório. Porém, não podemos deixar de notar que através de recados indesejados uma representação (GOFFMAN, 2004) pode ser desacreditada. Se de alguma forma a intimidade é exposta no Orkut, ela o é por meio de recados que fogem ao controle do usuário, de informações sobre si emitidas por outros. E esses recados só se tornam perigosos para a manutenção de uma identidade na medida em que possam contradizer uma representação alimentada por um determinado usuário.

Algo que aqui devemos deixar em evidência é que o desenvolvimento de diversas ferramentas que preservam a intimidade dos usuários implica e está relacionada a um maior grau de impessoalidade e individualização no site. Assim como na vida moderna, metropolitana, os processos que levaram a um aumento da individualidade e impessoalidade foram os mesmos que permitiram a emergência de uma vida privada, pessoal e íntima, na Internet, o aumento das ferramentas de controle da intimidade são concomitantes a uma maior individualização dos indivíduos, e a um ampliado grau de impessoalidade nas relações sociais.

A intimidade dos usuários no Orkut não depende só de ferramentas específicas visando sua proteção. Devemos ressaltar que existem códigos específicos de

conduta dentre os usuários do site que sugerem uma “não-interferência”, um respeito ao que é privativo. Este código sugere uma civilidade dos usuários, um processo de desenvolvimento de uma desatenção civil, no qual o respeito se baseia na “ignorância” de outros usuários, em nome de uma convivência reclusa.

#### **5.4 - Comunidade**

No Orkut existem fóruns de discussão, ou poderíamos chamar de grupos de interesse, baseados em temas específicos. Cada usuário do site pode se associar a quantos desses grupos desejar, e estes aparecerão vinculados ao perfil do usuário. Tais grupos de interesse, ou discussão, são nomeados como comunidades. Nessas comunidades são levantados (ou não) debates sobre os temas a que se referem. Com relação aos temas, praticamente qualquer coisa pode ser motivo para uma comunidade. Porém, temas e objetivos diferentes almejados pelas comunidades podem suscitar maior ou menor participação.

Uma das principais funções das comunidades é a caracterização de seus membros. Como as comunidades são visíveis diretamente no perfil dos usuários, elas servem muitas vezes como uma forma de construção da identidade de seus membros, demonstrando para outras pessoas seus gostos, opiniões e interesses.

No entanto, mesmo que reúnam temas do interesse de seus participantes, é flagrante a reduzida participação de seus membros nos debates dos diversos temas que se encontram em tais comunidades. A maioria de seus membros sequer confere suas discussões com frequência. Tudo indica que sua função como definidora da identidade de seus membros se sobrepõe a função como local de discussões temáticas e de integração de seus membros. Vista sob tal perspectiva, tais comunidades dificilmente poderiam ser consideradas o principal veículo de interação entre os membros do Orkut, como seria esperado. Tais grupos de interesse dificilmente poderiam ser consideradas comunidades, em seu sentido sociológico - como definido por Tönnies (1988), por exemplo. Podemos, de outra forma, não pensar a partir de um conceito tradicional de comunidade, e busquemos pensar em termos de comunidades virtuais. Como nos sugere Rheingold “as comunidades virtuais são agregados sociais surgidos na Rede, quando os

intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficiente para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (1996, p.18). Mesmo sob esta ótica, e mesmo sob este conceito de comunidade um tanto ampliado, dificilmente poderemos concordar que tais grupos constituam comunidades.

Na maioria desses grupos de interesse dificilmente encontraremos uma grande quantidade de pessoas – se comparado ao número total de membros integrantes - levando adiante discussões por um longo tempo. Dentre as relações que são estabelecidas na maioria dessas comunidades, dificilmente poderemos encontrar vínculos duradouros. Em sua maioria, apesar de evocarem o compartilhamento de visões de mundo e interesses comuns, não há significativas responsabilidades mútuas. Na maioria dessas comunidades nem mesmo há significativa troca de idéias para que algum vínculo possa se formar; a interação é bastante reduzida entre seus membros. Aqui sugerimos que, ao invés de locais de discussão e de reunião em torno de objetivos e responsabilidades comuns, os grupos de interesses do Orkut, nomeados como comunidades, são formas de demonstrar os interesses dos usuários que delas participam, e tem como principal objetivo definir a identidade de seus membros.

Aqui evocamos a distinção, feita por Bauman (2003), entre comunidades éticas e estéticas para entender melhor o sentido do termo comunidade no site. Para ele, as comunidades éticas são aquelas comunidades que mantêm seu sentido sociológico tradicional; são aquelas nas quais os membros são vinculados por códigos morais e horizontes simbólicos e culturais partilhados. Estas comunidades se caracterizam pela relação social fundamentada na pessoalidade, mas também no fato de gerarem laços duradouros de responsabilidade. Por outro lado, as comunidades estéticas são comunidades voláteis, passageiras, destinadas a um ou alguns poucos aspectos, são comunidades voltadas a interesses específicos. Normalmente são formadas em torno de eventos ou espetáculos, e raramente se fundem em interesses de grupo, servem apenas para demonstrar um interesse individual a respeito de algo. Estas são comunidades flexíveis, para as identidades flexíveis do mundo moderno-líquido. São comunidades que não trazem consigo compromissos de longo prazo; *cloakroom communities* que são vestidas para expressar algo, porém como roupas, podem ser penduradas no cabide, ou esquecidas, quando se deseja.

A partir dessa distinção vemos que as comunidades no Orkut, podem ser entendidas prioritariamente como as comunidades estéticas a que se refere Bauman. Em sua maioria, não podem ser encaradas como comunidades éticas, e sim como comunidades estéticas, pois nelas se verifica uma identificação dos usuários com interesses mais-ou-menos fluídos, não criando um vínculo de responsabilidade, mas servindo como modo de demonstrar esses pequenos interesses. Podem ser, em determinadas situações, formas de ajuda mútua, como no caso de usuários que buscam trocar informações por meio das comunidades, mas não geram obrigações de longo prazo, mas apenas o que Bauman chama de “vínculos sem conseqüências” (2003, p.67-68) – laços breves que não vinculam verdadeiramente.

Apesar de grande parte, e possivelmente a maioria, dos grupos de interesse formados no site serem comunidades estéticas – devido a relativamente pouca participação dos membros em seus debates, servindo apenas para uma identificação de seus interesses – podemos perceber que existem comunidades com maior participação. Existem alguns “usos” das comunidades que constituem exceção a essa tendência de comunidades nas quais não são gerados vínculos. Um primeiro caso seria a dos grupos de interesse que se liga por objetivos bastante práticos, dentre exemplo podemos encontrar grupos de usuários que trocam informações sobre festas e eventos, comunidades onde se trocam informações e se tiram dúvidas sobre jogos (ou outros assuntos), e grupos que se baseiam na troca de músicas e compartilhamento de livros, mas sem que isso implique numa ligação mais “sólida” entre seus membros.

Encontramos também uma segunda exceção: as comunidades ligadas aos vínculos locais e cotidianos, estabelecidos *offline* pelos seus membros. Pode ser verificada uma maior participação ativa e recorrente de usuários em comunidades ligadas aos vínculos cotidianos que estabelecem através de seus empregos, estudos, dentre outras formas de relacionamentos amigáveis. Muitas dessas comunidades são criadas para tratar de temas referentes a grupos que se relacionam localmente. Desta forma, além das comunidades estéticas - no qual não costumam se estabelecer vínculos - há comunidades ancoradas no real (como oposto ao virtual), nas quais os vínculos cotidianos *offline* são enfatizados e reforçados. Estas comunidades também são úteis para construir uma identidade a partir de interesses comuns, mas tem como diferencial o foco na rede de amizades e práticas sociais cotidianas estabelecidas na vida *offline*. Este grupo limitado de comunidades ancoradas no real são aquelas que podem ser

consideradas comunidades éticas no Orkut, justamente por permitirem vínculos de responsabilidade e de ampliada duração – e mesmo que apenas continuem estes vínculos que já se desenvolviam “ao vivo”.

Podemos dizer que existem três principais tendências quanto os grupos de usuários nomeados como comunidades no Orkut. Enquanto algumas fortalecem relações locais, ligadas ao cotidiano “real” do usuário; outras são apenas utilizadas com fins pragmáticos, visando objetivos bastante específicos. Porém, mesmo diante dessa diversidade, as comunidades com objetivos meramente identitários são grande maioria, e têm centralidade na dinâmica do site. Estas são comunidades estéticas, e ganham importância enquanto formas de caracterização, de personalização e de construção identitária; visando uma interação menos direta ou freqüente, com base em interesses compartilhados – mas sem o compartilhamento efetivo de valores e a criação de vínculos éticos entre seus membros.

## Capítulo 6

### A Metrópole Virtual

Neste capítulo iremos discutir o conceito de comunidade virtual, de modo a evidenciar em que medida este conceito é válido ou não para compreender conglomerados sociais de larga escala na Internet. Partindo com uma crítica deste conceito, serão levantados subsídios para uma nova interpretação da sociabilidade no ciberespaço, e destacados seus aspectos característicos.

Existe um certo consenso entre muitas das teorias sociológicas que discorrem a respeito da modernidade. Este consenso consiste, sobretudo, no fato de a modernidade ter emergido em meio a um grande processo de individualização e racionalização do social. Desde os clássicos da sociologia essa visão é bastante difundida, e ainda hoje, como pode ser sugerido por diversos autores contemporâneos - entre eles Bauman (2001), Beck (2003) e Giddens (2002) - a individualização é um processo bastante evidente, e em constante ampliação.

Até mesmo em Durkheim - embora certas leituras superficiais de tal autor não levem isso em conta, considerando-o um “holista” por excelência, o indivíduo é tematizado. Em Durkheim a emergência do individualismo aparece como um processo típico da modernidade, um processo que se desenvolve concomitante ao avanço da solidariedade orgânica. Para ele, mais do que um processo em que indivíduos se atomizavam e se isolavam, o processo de individualização continuaria a manter os indivíduos próximos graças ao desenvolvimento da divisão do trabalho - essa não permitiria que o que liga os indivíduos num todo que se chama sociedade desaparecesse. (BELLAMY, 1994; DURKHEIM, 1978).

Essa visão de Durkheim é um tanto otimista se comparada às visões de outros como Tönnies, do qual Durkheim discordava (cf. BELLAMY, 1994, p.138). Como já mostramos, Tönnies (1988) enxergava a modernidade como uma clara transição da *Gemeinschaft* à *Gesellschaft*, da comunidade à sociedade. O modo de vida comunitário significava para ele a existência de um entendimento partilhado entre seus integrantes. Na comunidade ainda imperavam motivações afetivas e pessoais, e seu modo de regulamentação era orientado, basicamente, através dos costumes. O modo de

vida associativo, ao contrário, significava uma maior diversidade das relações, um desentendimento (ou seja, a dificuldade de partilha de significados). Na sociedade passam a imperar relações impessoais, onde a única forma de regulamentação social é a lei – através do poder impessoal do Estado.

Simmel é outro para quem a emergência da modernidade converge com um processo de individualização (1998b). Para Simmel, a modernidade pode ser entendida através de seus dois principais símbolos – eles representam o especificamente moderno, características que só puderam emergir com o advento da modernidade – são eles: o dinheiro e a metrópole. Frutos de um desenvolvimento histórico particular, esses dois fatores, dinheiro e metrópole, juntos produzem o que há de diverso no modo de vida moderno. Trazem consigo uma dualidade que só na modernidade pode ser acentuada de modo radical: um aumento da individualização conjuntamente com um aumento da impessoalidade. A metrópole e o dinheiro, e seus resultados – a individualização e a impessoalidade - são resultado de um processo de racionalização – que também é um processo de tecnização - do social.

Para Simmel, o dinheiro, como meio de troca universal, destrói toda especificidade, torna tudo nivelado. A impessoalidade do dinheiro é a fonte da impessoalidade das relações humanas (1998a). A metrópole põe em contato as diferenças, e permite ao indivíduo, através de uma relativização da diferença – relativização que é fruto do contato intensivo com a diferença que a cidade permite – uma maior liberdade de ação. Enquanto em um vilarejo pré-moderno a diferença seria motivo de desconfiança, na metrópole moderna ele é tolerada – ou exigida, na medida em que é o exercício do individualismo. Assim como o dinheiro, a metrópole também produz como consequência a impessoalidade. Em meio a tantos estímulos e tantas novidades a diferença se transforma em indiferença. O indivíduo da grande cidade é o indivíduo *blasé*, indiferente, incapaz de notar a diferença (1987).

Os três autores acima citados - Durkheim, Simmel e Tönnies – colocaram em evidência os processos de individualização advindos da transição para a modernidade. Da solidariedade mecânica para a orgânica, da comunidade à associação, ou do vilarejo à metrópole; todos perceberam uma profunda mudança nas sociedades do nascente século XX.

A sociologia contemporânea dá continuidade e aprofunda estas reflexões. Giddens (1991) evidencia, para além da individualização, as conseqüências do processo de racionalização científica e técnica pelo qual passou a modernidade. Uma primeira dessas conseqüências foi uma mudança radical das concepções de espaço e tempo. Nas sociedades pré-modernas, espaço e tempo estavam plenamente relacionados, sempre foram vinculados no agir cotidiano. Com o advento da modernidade, com a invenção de relógios, de um calendário padronizado, e com a possibilidade de se deslocar por longos espaços em tempo reduzido, o tempo e o espaço se desconectaram, tiveram a dependência de um em relação ao outro reduzida. E assim, as ações humanas, com o espaço flexibilizado, passaram a repercutir fora dos contextos locais, atingindo o global.

A esse processo de deslocamento das relações sociais de contextos locais para um contexto que articula distâncias indefinidas de tempo-espaço, Giddens denomina como *desencaixe*. Assim do *desencaixe* da dimensão local, vamos ao *reencaixe* das relações em âmbito local-global. Porém, para haver *desencaixe* e *reencaixe* é necessário existir *sistemas peritos*, e nesse sentido confiança em sistemas peritos. Os *sistemas peritos* são “sistemas de excelência técnica ou competência profissional que organizam grandes áreas dos ambientes material e social que vivemos hoje.” (GIDDENS, 1991, p.35) Os *sistemas peritos* removem as relações sociais de contextos locais, específicos. Eles exigem confiança em sua eficácia, confiança que funciona como uma “fé” em seus prováveis resultados.

Os sistemas peritos do qual Giddens nos fala são representações de um processo de racionalização já evidenciado por Weber, processo no qual o procedimento técnico se torna cada vez mais aceito como o único caminho confiável e legítimo – e que em seus resultados mais radicais levam ao desencantamento do mundo (HABERMAS, 1987; PIERUCCI, 2003).

Heidegger, a partir de uma abordagem ontológica, também reconhece a importância da técnica para o modo de vida moderno. Ele entende que a individualização e a tecnologia moderna se fundam numa mesma instância, e num desenrolar histórico que se dá desde a Grécia, mas que se mostra em suas maiores conseqüências apenas na modernidade. Na antiguidade o *subjectum* ainda não tinha o significado a que lhe atribuímos modernamente – o de sujeito. O *subjectum* era o fundamento das coisas, o que subjazia a elas. Apenas com a transição para fora da

antiguidade é que o homem começa a perceber sua existência como privilegiada e o homem se torna sujeito. O *objectum* aparece, então, como dependente do sujeito, e referente ao resto das coisas do mundo (HEIDEGGER, 2003). Para Heidegger, a técnica moderna é, ao mesmo tempo, causa e consequência da formação das sociedades modernas e, além disso, a técnica é a base necessária para o ataque do homem ao próprio mundo, da tomada não só do mundo, mas também do homem como objeto.

Destacamos que, para os autores citados anteriormente, a modernidade representa um grupo de transformações históricas no qual individualização e racionalização técnica convergem. Para vários dos autores em questão, esse processo leva à decadência de formas de sociabilidade comunitárias, e em seu lugar, estimulam formas de sociabilidade mais individualizadas e impessoais, regulamentadas por normas racionalmente orientadas, e não mais pela tradição.

Apesar de todas essas constatações sobre o caráter da modernidade - tanto por autores do início do século XX, como de autores que puderam acompanhar a popularização dos mais recentes meios de comunicação – apareceram durante a década de 1990 vários estudos enfatizando o caráter comunitário das formas de sociabilidade que estariam se disseminando através da Internet. Seus pontos de vista pareciam convergir para o argumento de que a internet é um instrumento possibilitador de um retorno comunitário. Dentre esses autores, Rheingold (1996) e, em parte, Lévy (1999) foram os mais populares representantes teóricos deste ponto de vista – e assim serviram de fundamentação à grande parte das pesquisas empíricas sobre o tema nos últimos anos. Antes de prosseguir, no que cabe à análise do atual contexto da Internet, vamos iluminar a discussão a partir da exposição de alguns dos principais aspectos da chamada cultura da internet, ou cibercultura.

Para Castells (2004), a cultura da Internet se caracteriza pela interligação de quatro culturas razoavelmente distintas: a cultura tecnomeritocrática, a cultura hacker, a cultura comunitária virtual e a cultura empresarial. Ambas se cruzam em vários aspectos, mas se dissociam em outros. Tomadas em conjunto, formam o que correntemente se chama de cibercultura.

A cultura tecnomeritocrática é formada por pessoas com fortes ligações com a academia e a ciência, é constituída por profissionais da área da informática. Suas características distintivas seriam: uma forte crença no caráter positivo, e até

escatológico, do desenvolvimento científico e tecnológico; e também no fato de serem pessoas qualificadas em termos de capacidade de lidar com a tecnologia. A chamada cultura hacker diz respeito ao conjunto de valores e crenças relacionadas aos programadores que buscavam certa autonomia criativa para seus projetos, que buscavam, através da Internet, certa autonomia de ação, decisão, e liberdade de ampliação do conhecimento disponível pela rede. A cultura comunitária virtual é aquela que surgiu com os primeiros usuários da Internet que, através dela, criaram grupos e valores que vieram a orientar variadas práticas sociais na rede posteriormente. Um desses valores é bastante visível: o da possibilidade de comunicação livre e horizontal, independente de relações de poder e burocracias. Por fim, a cultura empresarial é aquela onde a inovação, visando lucro, é um fator fundamental. Os empresários da Internet são aqueles que, mais do que simples homens de negócios, valorizam o trabalho, a criatividade – buscando o lucro a partir de idéias (CASTELLS, 2004, p.34-55).

Dessas quatro culturas, a que mais nos interessa é a das comunidades virtuais. Castells sugere que o termo comunidade virtual tinha a virtude de chamar a atenção à novas formas de sociabilidade emergentes na Internet. Porém, apesar disso, induziu uma discussão - em muitos pontos, apenas, ideologicamente motivada - entre nostálgicos das antigas comunidades e defensores de comunidades de escolha possibilitadas pela Internet.

E aqui chegamos ao ponto onde almejávamos chegar. A idéia de comunidade virtual, como conceito proposto por Rheingold (1994), era bastante coerente com os grupos sociais que se formavam na emergente rede de computadores. E não apenas ao tempo de sua emergência, mas até fins da década de 1990, quando a Internet ainda era quantitativamente limitada, diversas formas de sociabilidade que nela surgiram podiam ser encaradas a partir desse foco. Não se trata aqui de dizer se Rheingold estava certo ou errado. O ponto é que, se suas análises puderam verificar um nascente contexto comunitário na Internet, devemos nos perguntar se isso não seria algo transitório – algo que pudesse acontecer apenas em uma época onde os grupos que tinham acesso à rede eram ainda bastante limitados, contando com interesses partilhados.

Hoje, com a disseminação da Internet entre um crescente número de usuários, com a heterogeneidade de interesses destes mesmos usuários, e com a

melhoria dos próprios computadores – agora muito mais velozes e permitindo a convergência de diversas mídias – se torna questionável que os conglomerados sociais *online* (principalmente os que contam com milhões de participantes) continuem sendo comunidades virtuais. Obviamente podem, ocasionalmente, permitir a formação de comunidades, mas se torna questionável tanto se esses meios priorizam esse tipo de sociabilidade, quanto se de fato podemos encarar, sob o conceito sociológico de comunidade, os grupos que se definem dessa forma. São esses questionamentos finais, tomados de forma não dissociada de uma reflexão mais ampla sobre a tecnologia e a individualização, que vem constituindo, desde o início, a proposta desse trabalho. O objetivo é sugerir uma nova abordagem ao problema das comunidades virtuais visando não apenas a superação do conceito de comunidade virtual, mas sua releitura, e sua inserção no contexto ampliado no qual emergem Metrôpoles Virtuais.

### **6.1 – A crítica da comunidade virtual**

A idéia de que a ampliação dos grupos sociais na Internet leva à um processo maior de racionalização dos grupos, e também à uma maior individualização e impessoalidade, nos parece bastante evidente, e encontra sua confirmação em grandes autores da teoria sociológica. Existe uma confluência para a tese de que o contexto urbano moderno, no qual se formam grandes conglomerados de pessoas, tende a favorecer um processo de diferenciação dos indivíduos e grupos. No entanto, apesar do “lugar-comum” que é afirmar isso sobre as sociedades modernas, e em especial sobre a vida urbana, é necessário certo esforço ao afirmar o mesmo em relação aos grupos sociais que se formam no ciberespaço.

Em parte, este esforço é causado pela dificuldade de abordar o tema após um período de grande euforia - entre usuários da Internet, e também entre acadêmicos – à respeito das possibilidades oferecidas pelas comunidades virtuais. Tal euforia parece ter se “naturalizado” na afirmativa de que os grupos sociais no ciberespaço são comunidades virtuais, como se qualquer forma de sociabilidade *online* resultasse necessariamente numa forma comunitária. Qualquer pesquisa, então, deveria ser feita

tomando um grupo como exemplo, e deveria ter como objetivo analisar sua dinâmica interna, costumes, e compartilhamento de valores.

Eis o problema que buscamos ressaltar aqui: quando estes grupos sociais ganham maiores proporções em número de usuários - passando das dezenas e centenas de pessoas, para os milhares e milhões – se torna bastante duvidoso que uma dinâmica social comunitária se mantenha, e se torna muito mais plausível afirmar que existe uma outra dinâmica social que se instaura, tornando as comunidades virtuais secundárias. Se antes comunidades virtuais eram predominantes, sendo possível afirmar que qualquer grupo que se formava e perdurava por algum tempo acabaria por se tornar uma comunidade virtual, hoje se torna menos evidente que um grupo mesmo que perdurando, venha a se tornar uma comunidade virtual. Exceções existem, mas não deixam de ser agora exceções. O problema aqui reside na diferenciação e heterogeneidade dos usuários, o que nos traz um novo contexto, bem diferente daquele que se manteve até final da década de 1990. E, para além destes problemas, temos que ressaltar a inadequação de uma categoria como comunidade para entender não apenas a formação de pequenos grupos dentro de um todo que são as redes sociais na Internet, mas principalmente a sugestão de que estes grandes grupos são comunidades virtuais. Esta é uma falta ainda mais grave.

Começemos nossa crítica ao uso do conceito de comunidade virtual expondo, mais uma vez a idéia de Rheingold, segundo o qual “comunidades virtuais são agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (1996, p.18). Pois bem, fica bastante claro o aspecto confuso e pouco claro de sua conceituação. São os diversos os problemas que podem ser destacados:

“Com sentimentos humanos o suficiente” é uma medição imprecisa, cheia de associações sobre “humano” e que tipo de emoções contam como “sentimentos”. Não fazemos idéia de quando a medida desse “sentimento humano” será o “suficiente”. Nós ainda estamos muito no escuro quanto ao processo de desenvolvimento de comunidades virtuais – talvez geração ou gênese sejam mais apropriados – mas sabemos que os ingredientes chave são comunicação e sentimentos. Para seu mérito, Rheingold não é inclinado a clamar nenhum rigor em suas definições, contudo ele provê muitos indicadores sobre seus próprios sentimentos. (WILBUR, 2009)

Assim, mesmo que a conceituação de Rheingold seja utilizada em uma ampla gama de trabalhos que utilizam o conceito de comunidade virtual, somos inclinados a buscar uma outra forma de conceituação, que seja mais precisa e menos aberta a críticas. Podemos recorrer, então, à conceitualização de Gordon Graham (1999). Para ele, ser membro de uma comunidade significa estar sujeito à regras de conduta, que determinam de alguma forma quais são os interesses objetivos de um grupo, e sugerem uma direção para os interesses subjetivos. A identidade de um grupo comunitário é partilhada, e se fundamenta no reconhecimento de regras e valores comuns. Desta forma, para Graham, uma comunidade congrega interesses coletivos (ou objetivos), interesses subjetivos e uma autoridade reconhecida. Apenas na medida em que estes três fatores estão operantes em conjunto há uma comunidade. Em certa medida, a teoria de Graham sobre as comunidades retoma a visão de Tönnies (1995a), para o qual as comunidades seriam orientadas por costumes e tradições, e os objetivos, formas de agir e pensar partilhados entre seus integrantes. Porém, tanto Graham quanto Rheingold diferem de Tönnies ao sugerir que as comunidades não precisam ser delimitadas espacialmente, e a partir disso sugerem que a comunidade virtual é uma comunidade sem sua territorialidade.

Desta forma, podemos afirmar que uma comunidade virtual, assim como qualquer outra comunidade, dispõe de elevado grau de integração afetiva e alto grau de coesão entre as formas de agir e pensar de seus integrantes. As normas se dão especificamente por meio dos costumes e as relações sociais são predominantemente pessoais. E de forma diferente daquelas, uma comunidade virtual não prescinde de uma delimitação local.

Tendo definido o que é uma comunidade virtual, nos cabem diversas perguntas: qual a validade deste conceito para entender o ciberespaço atualmente? Seriam as comunidades virtuais a principal forma pela qual as relações sociais acontecem na Internet? Os comportamentos dos integrantes de grandes grupos sociais *online* estão, predominantemente, de acordo com o que se espera de um comportamento comunitário? Grupos de ampla escala podem ser entendidos através deste conceito ou necessitam de outro que capte melhor sua dinâmica?

A resposta para estas questões que eu proponho defender é: o conceito de comunidade virtual não possui potencial heurístico satisfatório para entender grupos de

grande escala, com elevado número de membros – como o caso das redes sociais - pois não é capaz de abarcar a heterogeneidade das identidades e interesses de seus membros. Os interesses, objetivos e costumes destes não são partilhados, e isso impede que sejam considerados como membros de uma mesma comunidade. Estes membros podem, ocasionalmente, se juntar à comunidades virtuais, mas sua forma de conduta nas redes sociais não é predominantemente pessoal e orientada por valores partilhados, mas impessoal e individualizada<sup>44</sup>. Aqui, um problema fica bastante claro:

Precisamos perguntar se “comunidade” pode ser definida suficientemente pelas maquinações de seres aplainados e esvaziados que interagem através de texto pelo ciberespaço; ou se, ao remover as dificuldades e limitações de comunidades mais tradicionais, nós também não estamos tirando muitos dos fatores que “tornam” a comunidade significativa para seus participantes. (WILSON, 2009)

No que se refere às questões que estamos levantando, chamamos a atenção para trabalhos empíricos que se valeram do uso do conceito de comunidade virtual para o entendimento de grupos pequenos na Internet. Dentre estes, Máximo (2003) enfatizou os vínculos comunitários em uma lista de debate vinculada à um interesse específico e partilhado. Recuero (2002) estudou a formação de uma comunidade virtual no IRC, ligada à interesses partilhados no cotidiano, e composta por um reduzido participantes de uma mesma cidade. Recuero (2003) e Primo & Smaniotto (2006) também sustentam que nos *blogs* são congregados grupos, formando redes com linguagens compartilhadas. Todos estes estudos nos oferecem uma interessante imagem de como a idéia de comunidade pode ser utilizada no entendimento das relações sociais na Internet em contextos menos ampliados. Porém, também podemos encontrar em alguns pesquisadores uma precipitação, e uma inadequação do uso do termo, ao ser utilizado para entender grupos maiores, como as redes sociais. Fonseca & Couto (2004) e Coscarelli (2007), por exemplo, chamam também redes sociais com milhões de usuários de comunidades virtuais, sem, no entanto, se aprofundar no que significa o conceito.

No entanto, outros estudos convergem em diversos pontos para o que apontamos aqui. Segata (2008) e Eisenberg & Lyra (2006) enfatizam os vínculos delimitados localmente e temporalmente que são possibilitados pelas redes sociais. Os

---

<sup>44</sup> Nos capítulos 4 e 5 foram explicitados aspectos da dinâmica social nas redes sociais, e em que medida esta difere de outras formas de sociabilidade *online* caracterizadas por menor número de participantes.

autores sugerem que os laços estruturados por meio de comunidades têm como base relações sociais estabelecidas num passado anterior à formação das redes sociais em questão; mas, contrariamente, também sugerem que, num âmbito global, estes grupos reunidos apenas em torno de um passado comum são pouco “sólidos”, integrados e duradouros. Segata (2008) e Recuero (2004; 2008) também demonstram que as redes sociais, ao mesmo tempo em que permitem vínculos e novas relações sociais, numa escala mais ampla de tempo e espaço elas favorecem uma atitude individualista e impessoal. Desta forma, mesmo que comunidades ainda podem existir no interior de redes sociais - como o Orkut ou o MySpace - não é por meio de uma sociabilidade comunitária que, predominantemente, se dão as relações sociais.

## 6.2 - Da *Gemeinschaft* à *Gesellschaft*

Tomando como base o que foi dito até agora, caso desejemos entender as principais características de grupos maiores na Internet devemos abrir mão da idéia de comunidade virtual, e buscar identificar características que nos levem em direção à uma outra conceituação. Alguns questionamentos “clássicos” da teoria sociológica podem nos dar pistas neste sentido:

O segundo nasce do primeiro: a *Gesellschaft* da *Gemeinschaft*. Como é feita esta conexão? A interpenetração das mentes que se assume na comunidade só é possível em pequenos grupos. Pois é apenas sob estas condições que as pessoas são capazes de conhecer-se mutuamente, de forma íntima. Como os agregados se tornam mais amplos, o peso da sociedade é menor sobre o indivíduo. Ele se acha, portanto, naturalmente livre dos laços sociais. (...) enquanto na *Gemeinschaft* o todo tem a primazia sobre as partes, agora, na *Gesellschaft*, as partes têm precedência sobre o todo. (DURKHEIM, 1995, p.116)

A comunidade é caracterizada pela coesão e pessoalidade dos laços sociais, a sociedade é caracterizada por maior individualização e impessoalidade. A *Gemeinschaft* só é possível nos pequenos grupos, e a *Gesellschaft* nos grandes grupos. Comunidade e sociedade são assim as idéias que buscam oferecer explicações para as diferenças nas formas qualitativas de interação social que acontecem com o aumento

quantitativo dos grupos. Não nos parece, a partir das considerações anteriores, que há uma transição da *Gemeinschaft* à *Gesellschaft* virtual?

Tal hipótese pode ser sustentada com ainda maior ênfase caso concordemos a posição de Tönnies, para o qual esta tipologia é válida para qualquer tipo de sociedade (NISBET, 1967, p.74). Para ele, em qualquer sociedade há um processo de transição da forma de vida comunitária à associativa; sejam sociedades européias ou não-européias, do presente, do passado ou do futuro; e isto significa: até mesmo em sociedades formadas no ciberespaço.

Falar de uma transição da *Gemeinschaft* para a *Gesellschaft* significa falar também de um aumento quantitativo dos grupos. O que autores como Durkheim, Tönnies e Simmel buscaram tematizar foi um contexto onde a vida rural estava perdendo sua centralidade, e onde as metrópoles, com seus milhões de habitantes, traziam uma nova dinâmica para o todo social. Neste sentido, não constitui nenhum absurdo sugerir, assim como Simmel, que os grupos sociais são determinados quantitativamente, ou seja, que com determinado aumento quantitativo o grupo sofre mudanças qualitativas, ou ainda, que “grupos menores têm qualidades – incluindo tipos de interação entre seus membros – que desaparecem inevitavelmente quando os grupos aumentam” (SIMMEL, 1983, p.90).

Simmel afirma que as características de um grupo grande são explicadas como substitutas de características de um grupo pequeno. A coesão imediata e o relacionamento pessoal, típicos dos grupos pequenos, são reconstruídos substitutivamente através de mecanismos de racionalização nos grupos maiores. Existe uma mobilização de normas e regras que visam criar uma nova unidade social que não podem ser criadas espontaneamente nos grupos grandes, ao contrário dos grupos menores – nos quais surgem espontaneamente, e se cristalizam através de costumes e tradições. Aqui percebemos o paradoxo com que lidam os grupos ampliados, pois “é difícil conciliar relações pessoais – que é o verdadeiro princípio vital dos pequenos grupos – com a distância e frieza das normas objetivas e abstratas, sem as quais um grupo grande não pode subsistir” (SIMMEL, 1983, p.99-100).

De fato, na Internet, com a expansão dos grupos, não se pode contar apenas com a personalidade, com os costumes ou tradições como formas de garantir a regulação das relações sociais. Se em grupos menores poderíamos encontrar as relações sociais

sendo orientadas por costumes que iam surgindo espontaneamente através de contatos pessoais entre os membros do grupo, nos grupos maiores contamos com regras e normas objetivas, e também com um sistema de regulação individual que visa proteger a privacidade dos usuários.

Exemplos disso podem ser as diferenças que encontramos ao compararmos os *chats*, e também o IRC, às redes sociais – das quais o Orkut e o MySpace podem ser exemplos. Conforme nos indicam Recuero (2001) em seu estudo sobre o IRC, e Máximo (2003) em seu estudo sobre uma lista de discussão temática, nestes grupos menores as normas surgem através do costume, sendo assim definidas em grupo por seus membros. Existem nestes grupos autoridades reconhecidas, que poderiam ser vistas como os moderadores do grupo, mas as formas pelas quais os grupos se orientam não são ditadas por essas autoridades, mas através de interesses partilhados e costumes formados ao longo do tempo. E isso é fundamentalmente diferente do que acontece nas redes sociais, onde são encontrados milhões de usuários.

Nas redes sociais existem regras sobre o que pode ser feito ou não, porém estas regras são objetivas e rígidas, sendo instituídas pelos criadores dos sites e válidas para todos os usuários. Tais regras servem como uma espécie de lei que possibilita que todos possam conviver apesar de suas diferenças. Usuários que venham a transgredir estas regras podem ser punidos com a exclusão de seu perfil, ou com sanções quanto à participação no site<sup>45</sup>. Podemos também encontrar nestas redes sociais grupos menores, com suas normas específicas que são criadas através de negociação e consenso entre os participantes, como os que foram estudados por Segata (2008) e Lobo (2009), mas mesmo estes grupos são regulados por um sistema de regras mais abrangente. Tudo isso também nos leva a acreditar que quanto maior e mais diverso o grupo, mais racionalizado tende a se tornar, e neste sentido prescinde de regras gerais:

---

<sup>45</sup> Um grande exemplo disso encontramos na rede social Orkut. Nela existem diversas punições para aqueles que transgridem as regras do site, podendo estes terem seus perfis suspensos provisoriamente ou mesmo excluídos. A princípio, é proibido o uso de informações de outros usuários. Cada perfil deve ser pessoal, não podendo se valer de imagens que sejam de outros usuários. Perfis falsos ou que simulem ser outras pessoas podem ser excluídos caso sejam denunciados por usuários do site. Na prática isso nem sempre acontece, em parte devido ao grande número de perfis falsos e à dificuldade que se tem em analisar cada caso dado o grande montante de ocorrências, e em parte devido à não denúncia de perfis considerados inofensivos, mesmo que sejam falsos. Estas regras têm em vista a defesa da identidade individual dos usuários contra possíveis difamações ou usos indevidos. Além disso, são considerados inapropriados conteúdos relativos ao racismo, à pedofilia, ou qualquer outra prática considerada criminosa – e estes conteúdos também podem ser apagados caso sejam denunciados.

O fato do grupo grande tanto exigir quanto permitir uma norma mais rigorosa e objetiva cristalizada na lei, relaciona-se de algum modo com a maior liberdade, mobilidade e individualização de seus membros. Esse processo envolve a necessidade de uma determinação mais clara e de uma fiscalização mais severa das inibições socialmente necessárias. Mas, por outro lado, a restrição assim reforçada é mais tolerável para o indivíduo porque, fora dela, ele tem uma esfera de liberdade que é ainda maior. (SIMMEL, 1983, p.105)

A racionalidade e o cálculo são a “essência” da *Gesellschaft* (NISBET, p.75). Desta forma, o fato de serem muito maiores em quantidade de participantes e de contarem com um sistema de regras abrangente e racionalizado, válido para todos independente dos grupos que participam, nos inclina à idéia de que o modelo de sociabilidade que atua nas redes sociais é predominantemente societário, e não comunitário. A partir do momento em que regras gerais externas coagem as ações dos indivíduos - delimitando o escopo de suas ações para além do foco das tradições ou costumes de um grupo – não podemos mais falar de comunidade.

Assim, as novas formas de sociabilidade na Internet, que surgem com a expansão de seu uso, e de forma associada ao uso das redes sociais, nos mostram grupos que se parecem muito menos com aldeias, ou tribos - vistos como o “arquétipo” de comunidade – e mais características associadas à vida nas grandes cidades. É como indicativo destas mudanças que a idéia de metrópole virtual nos parece demarcar, mesmo que metaforicamente, o que há de diferente em relação às comunidades virtuais.

A leitura que fizemos dos relatos de viajantes [da Internet] e das anedotas sugere que, embora as pessoas possam encontrar quase todo tipo de amparo na Internet, a maior parte da ajuda disponível é predominantemente especializada. (...) Neste tocante, a Internet continua a tendência tecnológica no sentido de alimentar os relacionamentos especializados. Sua estrutura comporta as abordagens do mercado e a da cooperação, se é para encontrar recursos sociais nas comunidades virtuais. (...) Ocorre nela como se a maior parte dos americanos vivesse preferencialmente em grandes cidades, densamente populosas, heterogêneas, fisicamente seguras mais do que na periferia, com baixa densidade demográfica e subúrbios homogêneos. (WELMANN & GULIA, 2009)

O que fizemos até aqui foi uma crítica da idéia de comunidade virtual, ressaltando sua inadequação para uma maior compreensão dos fenômenos relativos aos novos grupos sociais na Internet, e uma delimitação dos contornos do que estamos

propondo chamar de metrópole virtual. Evidenciamos suas principais características macro-sociológicas, mas ainda nos resta entender suas características micro-sociológicas. Desta forma, iremos, nas próximas páginas, nos ater a este ponto. A idéia que nos orienta aqui é a de que um aumento quantitativo dos grupos traz mudanças qualitativas significativas em suas condutas sociais. Daremos centralidade à nova forma pela qual se configurariam as comunidades, e também às condutas sociais dos indivíduos neste novo contexto.

### **6.3 – Comunidades estéticas e tribalismo**

Dizer que há uma transição de uma sociabilidade do tipo comunitária para uma sociabilidade do tipo associativa não significa o mesmo que afirmar um desaparecimento das comunidades. Se de certa forma sugerir que o novo “padrão” da Internet segue para uma *Gesellschaft* virtual significaria a invalidade do conceito de comunidade virtual, de outra forma isso limita seu uso aos grupos de pequena escala, onde valores e interesses são compartilhados e os comportamentos homogeneizados. Porém, não há dúvidas quando ressaltamos que estes grupos são cada vez mais raros na Internet, o que também significaria um menor escopo de uso da idéia de comunidade virtual. Tudo isso se relaciona a uma redefinição da idéia de comunidade. Esta ganha, cada vez mais, em seu uso “nativo” – ou seja, nos discursos e nas práticas adotadas pelos usuários das redes sociais – um novo sentido, bastante diferente das comunidades tradicionais.

Devemos ressaltar também uma espécie de crise mais ampla pela qual passaria a idéia de comunidade. Tal crise se deve, sobretudo, à falta de evidências atuais de uma comunidade empírica. A comunidade é sempre vista como boa, como um “paraíso perdido”, enquanto a sociedade é sempre vista como “corruptora” (BAUMAN, 2003). Assim, a nova incapacidade, que aqui destacamos, de encontrar uma comunidade virtual é relacionada à incapacidade mais ampla de encontrar evidências de qualquer comunidade:

A idéia pastoral mais padronizada de pessoa, aldeia ou comunidade representava cada membro de comunidade como provedor de uma grande variedade de apoio para todos os outros. Nesta situação ideal,

todos podiam considerar-se companheiros, suportes emocionais, de informação, de serviços (como cuidar das crianças ou da saúde), de dinheiro ou de bens (quer seja comida para matar a fome ou um furo na parede durante a reforma da casa). (...) Não é claro se essa situação de apoio amplo pôde realmente acontecer ou se trata de pura nostalgia: o fato é que as comunidades contemporâneas no mundo ocidental são completamente diferentes. A maior parte dos laços de comunidade é especializada e não forma um grupo unido de relacionamentos. (WELMANN & GULIA, 2009)

Da mesma forma, nas comunidades encontradas nas redes sociais, tais como o Orkut ou o MySpace, encontramos comunidades bastante difusas, nas quais o que une os usuários são apenas interesses partilhados, particularmente focados em objetos específicos. Ou então, encontramos as comunidades apenas como forma de caracterização dos usuários, servindo muito mais como uma forma de construir uma identidade, do que como uma comunidade<sup>46</sup>. Também não se é mais membro de apenas uma comunidade, mas de várias; e todas elas agrupadas afirmam valores diferentes, parciais e muitas vezes contraditórios entre si:

A maioria das comunidades ocidentais contemporâneas não se assemelha às vilas pré-industriais, por serem socialmente diversas, pouco entrelaçadas e bem conectadas ao mundo exterior. São comunidades parciais, que não monopolizam todos os interesses da pessoa. Cada pessoa é um membro único de múltiplas comunidades, tais como grupo de parentesco, vizinhança e círculos de amizade. Esta heterogeneidade das comunidades de baixa densidade não exerce sobre seus membros o mesmo controle que é exercido pelas comunidades tradicionais, pois os membros descontentes sempre podem mudar sua atenção para outras esferas. (WELMANN & GULIA, 2009)

É a partir disso que voltamos a enfatizar que os novos grupos formados nas redes sociais na Internet são drasticamente diferentes do que se espera de uma comunidade, e mesmo das comunidades virtuais - que se configuravam como a principal forma de agrupamento no ciberespaço na década de 1990. Vemos, assim, o papel da comunidade, enquanto grupo que compartilha valores, intimidade e laços

---

<sup>46</sup> Lembramos mais uma vez que esta questão foi detalhada nos capítulos 4 e 5. Porém, podemos encontrar tal tema também nos trabalhos de Fontanella & Prysthon (2004), e de modo secundário em um de meus artigos (MOCELLIM, 2007b).

baseados na personalidade, tornando-se bastante reduzido quando comparado aos laços pragmáticos destes novos grupos.

Também não devemos cair na armadilha de acreditar que estes grupos são comunitários apenas porque os usuários das redes sociais se valem do termo comunidade para designá-los, ou porque o funcionamento do site é articulado em torno de grupos chamados desta forma. Optamos aqui por nos valer de uma distinção entre senso comum e juízo sociológico, preferindo a partir do debate sociológico sobre o conceito de comunidade debater o que estes grupos representam, e não o contrário, que seria entender o que é comunidade a partir de seu uso “nativo”. Porém, não desqualificamos a importância destes grupos, e pelo contrário, visto que estes grupos não são comunidades em seu sentido tradicional, buscaremos agora compreender em que medida poderíamos considerá-los comunidades de outro tipo.

Algumas idéias podem, então, ser retomadas para o entendimento destes grupos. A primeira é a distinção de Bauman (2003) entre comunidades éticas e estéticas. A comunidade ética é aquela da *Gemeinschaft*, tendo como características o compartilhamento de códigos morais e horizontes simbólicos, e os laços duradouros de responsabilidade. Já as comunidades estéticas são comunidades efêmeras, destinadas a um ou alguns poucos aspectos, e especialmente dirigidas a interesses específicos. Enquanto as comunidades éticas devem necessariamente se fundir em interesses de grupo, as comunidades estéticas prescindem desta característica, sendo apenas uma forma de demonstrar filiação à algum interesse compartilhado por outras pessoas, mas sem a exigência de compromissos e responsabilidades partilhadas e duradouras.

Uma segunda idéia interessante pode ser encontrada no tribalismo urbano de Maffesoli (2006). As neo-tribos urbanas são múltiplas e variadas, cada uma com uma orientação diversa para a composição das identidades de seus membros. Porém, em um nível subjetivo, mesmo que um indivíduo partilhe uma identidade de grupo, ele não é definido de modo unívoco por este grupo - o novo tribalismo permite a participação em diversas tribos. Deste modo, em uma metrópole encontramos uma heterogeneidade que, para além de um isolamento de grupos em seus próprios valores e estilos de vida, permite a interlocução e hibridização destes através de indivíduos que os compõem.

Tanto o conceito de comunidade estética quanto a idéia de neo-tribo podem ser úteis em nosso esforço por distinguir o que há de novo nos grupos que se formam

nas redes sociais. Ambos os conceitos sugerem uma forma de comunidade muito pouco restritiva, que enfatiza menos os laços duradouros e um código moral partilhado, e mais a partilha de interesses e o hibridismo de valores. Ambos os conceitos podem ser entendidos como uma aproximação das idéias de comunidade e identidade; onde a comunidade deixa de valer como uma orientação à conduta de seus membros, para ser apenas uma forma de composição parcial de sua identidade individual. É justamente aí que encontramos uma linha de compreensão para as comunidades formadas no interior das redes sociais como o Orkut, por exemplo. Nestes *sites*, os grupos reunidos em torno de comunidades tendem a ter, predominantemente, este sentido identitário e estético, e apenas ocasionalmente um sentido ético, como nas comunidades tradicionais<sup>47</sup>. Por isso, mais do que uma reconstrução e resignificação da comunidade podemos falar de um deslocamento da centralidade das comunidades virtuais para uma dinâmica de construção individual das identidades:

Os fatores que fazem a comunicação via computador tão atrativa para as pessoas, sua capacidade em nos fazer brincar com a identidade, o anonimato e o distanciamento de tempo e espaço, são os que, nela, impedem a ascensão necessária do *Gemeinschaft* sobre o *Gesellschaft*. (...) as pessoas optam por entrar e sair de muitas comunidades, com muitas normas e valores diferentes. Integrar cada uma destas comunidades requer que o indivíduo faça ajustes pessoais. Destarte, ao invés de simplesmente aceitar que a adaptação cultural é benéfica, a pessoa pode preferir ficar circulando por espaços que não lhe pareçam tão estranhos, engajando-se em um processo de pura e simples auto-legitimação. Para reduzir a dissonância cognitiva, as pessoas envolvidas em experiências de aprendizado potencial tendem a se comprometer apenas com uma exposição seletiva individualizada. (FOSTER, 2009)

Desta forma, à medida que nos deparamos com grupos maiores e mais diversos na Internet, evidenciamos um deslocamento de uma dinâmica social comunitária para uma outra, identitária.

---

<sup>47</sup> Chamamos a atenção aqui para os trabalhos de Segata (2008) e Lobo (2009). Ambos os autores estudaram grupos sociais formados no Orkut cujas características são em muitos aspectos o de comunidades éticas. Alguns fatores são distintivos nos dois estudos. Um deles é o fato de analisarem comunidades referentes à pequenas cidades interioranas, o que permite aos usuários se valerem constantemente do vínculo *offline* que teriam por serem parte de um mesmo espaço territorial como modo de definição de uma identidade comum. O que isto parece nos indicar, é que grupos com alguma relação direta em um cotidiano *offline* podem vir a constituir comunidades em um sentido mais tradicional quando *online*. Porém, devido a isso, nos surge a dúvida sobre em que medida estes grupos seriam comunidades virtuais, e por isso criadas por meio da Internet, ou comunidades localmente definidas que se valem da Internet como meio de comunicação.

#### 6.4 – A ciberflânerie

Caso desejemos demonstrar que as relações sociais na Internet se assemelham muito mais à um estilo metropolitano do que comunitário precisamos não só definir o que confirma esta idéia no que se refere à forma das relações sociais; precisamos, além disso, abordar o seu conteúdo. O conteúdo seria então aquilo que ocorre em um nível mais cotidiano, e mesmo subjetivo. Com isso, continuamos a concordar com Simmel (1983) quando aponta que as mudanças quantitativas nos grupos determinam mudanças qualitativas na sociabilidade, e sugerimos que isto também ocorre em um nível comportamental, ou seja, ocasionando mudanças nas atitudes cotidianas dos indivíduos. Assim, o que buscaremos expor aqui são os tipos de atitudes e comportamentos tipicamente metropolitanos que são amplamente adotados pelos usuários das redes sociais na Internet.

Um primeiro destes comportamentos é apresentado na obra de Baudelaire como o *flâneur*, e tem sua releitura feita por Walter Benjamin (1994), na busca de interpretar o que há de significativo nas mudanças urbanas propiciadas pela modernidade. O *flâneur* é aquele que caminha tranquilamente pelas ruas, sem a preocupação com o tempo, observando os detalhes da vida urbana. Ele vagueia de modo imperceptível, anônimo, se misturando à paisagem das grandes cidades. Para Benjamin (1994), a *flânerie* surge com as grandes cidades modernas e sua agitada vida urbana, onde a impessoalidade permite o anonimato, e onde o movimento permanente é fonte de reflexão e inspiração aos que vagam solitários:

Se a galeria é a forma clássica do interior sob o qual a rua se apresenta ao *flâneur*, então sua forma decadente é a grande loja. Este é, por assim dizer, o derradeiro refúgio do *flâneur*. Se, no começo, as ruas se transformavam para ele em interiores, agora são esses interiores que se transformavam em ruas, e, através do labirinto das mercadorias, ele vagueia como outrora através do labirinto urbano. (...) A multidão não é apenas no mais novo refúgio do proscrito; é também o novo entorpecente do abandonado. O *flâneur* é um abandonado na multidão. (BENJAMIN, 1994, p.51)

Diversos estudos apontam para uma nova manifestação da *flânerie*, agora não apenas como fenômeno urbano, mas como uma experiência urbana transposta para o ciberespaço (FONTANELLA & PRYSTHON, 2004; LEITE & PONTUAL, 2006).

Não se observa mais as ruas e os transeuntes, mas os diversos grupos nas redes sociais, os perfis de usuários, seus rastros por meio dos debates e informações que deixam na Internet. A explosão de informações propiciadas pela multidão de usuários reunidos num mesmo ambiente virtual atua para o *ciberflâneur* da mesma forma hipnótica que as luzes da cidade e as multidões ocupadas nas ruas das emergentes metrópoles atuavam para o *flâneur*:

A *flânerie* é uma atividade que se constitui a partir do andar e do olhar. O *flâneur* sai a vagar sem rumo definido, permitindo-se levar para onde a cidade o conduzir. Da mesma maneira os internautas do Orkut, durante as horas as quais passam conectados, passeiam por entre as páginas, passando de um link ao outro, sendo capturado pelo olhar e tentando mergulhar nos *profiles* que só lhe oferecem superfície. (FONTANELLA & PRYSTHON, 2004)

Na metrópole virtual não apenas se vaga anônimo (ou quase) por meio de pessoas e grupos, de multidões, não é só o número dos participantes que permite este “se perder” em meio à uma multiplicidade e eventos. De certa forma a multidão é o principal quesito para a emergência do *flâneur*, pois ele é, “por um lado, o homem que se sente olhado por tudo e por todos, simplesmente o suspeito; por outro, o totalmente insondável, o escondido” (BENJAMIN, 1994, p.190). Mas também a multimídia - enquanto congregação de diversos recursos como escrita, imagem, som, vídeo - favorece este sentimento de estar dissociado e imperceptível, ao mesmo que tempo fascinado pela multiplicidade de estímulos.

De fato, um fator que é decisivo no que as redes sociais oferecem quando comparadas às mais antigas formas de sociabilidade na Internet é uma reunião dos mais diversos recursos visuais e sonoros - na escrita, nas fotos, dos vídeos - que favorecem não só a diferenciação do indivíduo, mas também uma multiplicidade de informações combinando-se a todo tempo. Desta forma, as metrópoles virtuais formadas pelas redes sociais permitem uma experiência múltipla, como aquela vivenciada pelo *flâneur* nas ruas:

A rua se torna a moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes. Para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivaninha onde apóia o bloco de apontamentos; bancas de jornais são suas bibliotecas, e os terraços dos

cafés, as sacadas de onde, após o trabalho, observa o ambiente. (BENJAMIN, 1994, p.35)

O *ciberflâneur* é aquele que vaga pelas janelas, pelos perfis dos usuários, pelas comunidades, pelas páginas de recados, tendo a crença de que tudo aquilo lhe é útil de alguma forma, de que tem muito a ganhar com toda aquela investigação. “Na base da *flânerie* encontra-se, entre outras coisas, a pressuposição de que o produto da ociosidade é mais valioso (?) que o do trabalho. Sabe-se que o *flâneur* realiza ‘estudos’” (BENJAMIN, 1994, p.233). É da indiferença que lhe é conferida pela multidão de usuários, somados aos múltiplos estímulos e possibilidades, que o *ciberflâneur* se vale para “capturar” as informações que deseja, e que lhe ocupam a imaginação e o tempo:

Enquanto o *flâneur* urbano dependia dos horários de funcionamento e da luz a gás no espaço limitado da cidade, o *ciberflâneur* experimenta a sensação do tempo infinito e do espaço sem limites. (...) No que se refere a experiência da multidão, pode-se verificar no ciberespaço uma *flânerie* a parir da curiosidade em observar os *profiles* ou perfis de usuários conectados ao ciberespaço como alternativa aos “tipos urbanos” e mesmo com a intenção em se investigar esses usuários, uma vez que o anonimato permanece como uma alternativa na *ciberflânerie*. (...) A facilidade de acesso às informações pessoais disponibilizadas por meio de relatos, de fotos e do perfil dos usuários nas comunidades – como é a proposta do Orkut – torna-se um deleite para o *ciberflâneur* que, anonimamente, percorre páginas pessoais como um voyeurismo, investigação e por vezes como mais um meio de comunicação, ao se identificar, trocar informações e deixar recados. (LEITE & PONTUAL, 2006, p.104)

“Paisagem - eis no que se transforma a cidade para o *flâneur*” (BENJAMIN, 1994, p.186). O *ciberflâneur* tem como sua paisagem a multidão de usuários das redes sociais e o fluxo de informações que marcam sua presença, e em meio à indiferença ele aproveita das diferenças como forma de entretenimento.

## 6.5 - A nova atitude *blasé*

O segundo dos comportamentos urbanos que podem ser encontrados nas redes sociais na Internet é a atitude *blasé*, descrita por Georg Simmel (1987) como o comportamento típico daqueles que habitam as grandes metrópoles. A atitude *blasé* é

uma espécie de indiferença em relação aos estímulos oferecidos pelo meio - no caso, a metrópole. O indivíduo metropolitano, diferentemente do indivíduo que vive numa zona rural, adota uma postura impessoal no cotidiano. Esta impessoalidade consiste numa incapacidade de notar diferenças, ou numa simples desconsideração destas diferenças. Imersos em seu cotidiano conturbado, os transeuntes da metrópole se abstêm de reagir às diferenças, visto que são deparados com elas com tanta freqüência que qualquer diferença se torna banal.

Desta forma, atitude blasé é resultado de uma constante e excessiva estimulação nervosa. As mudanças rápidas do ambiente urbano, com suas múltiplas facetas, oferecem tamanhos estímulos, que em sua radicalização provocam uma indiferença a qualquer estímulo. Nada mais surpreende o indivíduo. A atitude blasé é quase que um tédio universal presente nos moradores da metrópole:

Os mesmos fatores que assim redundaram na exatidão e precisão minuciosa da forma de vida redundaram também em uma estrutura da mais alta impessoalidade; por outro lado, promoveram uma subjetividade altamente pessoal. Não há talvez fenômeno psíquico que tenha sido tão incondicionalmente reservado à metrópole quanto a atitude “*blasé*”. A atitude *blasé* resulta em primeiro lugar dos estímulos contrastantes que, em rápidas mudanças e compressão concentrada, são impostos aos nervos. Disto também parece originalmente jorrar a intensificação da intelectualidade metropolitana. (...) Uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa *blasé* porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente param de reagir. (...) Surge assim a incapacidade de reagir a novas sensações com a energia apropriada. Isto constitui aquela atitude *blasé* que, na verdade, toda criança metropolitana demonstra quando comparada com crianças de meios mais tranquilos e menos sujeitos a mudanças. (SIMMEL, 1987, p.15-16)

Da mesma forma que nas zonas metropolitanas, ou mesmo de maneira muito mais radical, na Internet encontramos um bombardeio de estímulos. São diversas as maneiras pela qual um indivíduo pode se ocupar no ciberespaço: textos, fotos, vídeos, sons, propagandas, todos seguidos de *links* dos mais diversos e inusitados, que levam a qualquer possível caminho, e a qualquer informação desejada. Diante de tamanhos estímulos não seríamos levados, portanto, à mesma indiferença que somos na vida metropolitana?

Nas redes sociais *online*, com seus numerosos participantes, nos deparamos com uma situação bastante parecida com a da vida urbana. Em meio a esta infinidade de pessoas, com seus diferentes modos, com sua diversidade de estilos e opiniões, com o tempo, o “habitante” das metrópoles virtuais também passa a tratar tais diferenças como certa normalidade, e mesmo com indiferença.

Sem dúvidas, as liberdades de ação nos grandes grupos formados pelas redes sociais – como o Orkut ou o MySpace - é bem maior do que a que aquela propiciada pelos *chats*, fóruns, ou IRC. Tanto as possibilidades de interação são maiores, dada a presença de uma maior diversidade de grupos, como também a possibilidade de diferenciação é maior, devido à possibilidade técnica que as redes sociais oferecem no que se refere à customização de uma identidade, mas também aos diferenciados recursos e meios com os quais podem ser efetuadas as interações. Porém, mesmo diante da impessoalidade derivada da atitude blasé, deste efeito colateral da multiplicidade, os indivíduos preferem esta experiência mais livre e diversa das redes sociais, do que uma experiência restritiva dos grupos de menor escala na Internet<sup>48</sup>. Tudo ocorre de forma muito parecida do que ocorreu com a passagem das cidades às metrópoles:

A medida que o grupo cresce (...) na mesma medida, a unidade direta, interna, do grupo contra os outros se afrouxa e a rigidez da demarcação original contra os outros é amaciada através das relações e conexões mútuas. Ao mesmo tempo, o indivíduo ganha liberdade de movimento, muito para além da primeira delimitação ciumenta. O indivíduo também adquire uma individualidade específica para a qual a divisão do trabalho no grupo aumentado dá tanto por ocasião quanto por necessidade. (...) A vida de cidade pequena na Antiguidade e na Idade Média erigiu barreiras contra o movimento e as relações do indivíduo no sentido exterior e contra a independência individual e a diferenciação no interior do ser individual. Essas barreiras eram tais que, o homem moderno não poderia respirar. Mesmo hoje em dia, um homem metropolitano que é colocado em uma cidade pequena sente

---

<sup>48</sup> Podemos falar de uma substituição de certas formas de sociabilidade na Internet, em favor de outras. Em geral, é evidenciado o abandono das formas de sociabilidade que oferecem menores possibilidades de construção de uma auto-identidade e menos modos de interação em favor das que oferecem mais. Aquelas que apresentam um aspecto gráfico mais atraente, e que integram diversos modos de comunicação tendem sempre à atrair mais usuários. Também tendem a ser consideradas mais atraentes as formas de sociabilidade que disponibilizam a possibilidade de uma relação simultânea com um maior número de pessoas – mesmo que na prática seja apenas um indivíduo interagindo com outros indivíduos, e não uma coletividade simultaneamente. Estes fatores podem nos explicar, por exemplo, porque os *chats* ou o IRC foram progressivamente “esvaziados” em favor de fotologs primeiramente, e de redes sociais como o Orkut posteriormente; e também porque um meio de comunicação bastante individualizado, como o MSN Messenger tem maior popularidade que outros que dispõem de menos recursos multimídia.

uma restrição semelhante, ao menos, em qualidade. (SIMMEL, 1987, p.18-19)

Em princípio, poderíamos acreditar que existe uma contradição entre a *flânerie* e a atitude *blasé*; visto que enquanto uma representa um fascínio com o ambiente urbano, a outra representa uma indiferença a este. O *flâneur* se extasia das mais diversas experiências, observando a cidade como uma obra de arte; o indivíduo movido pela atitude *blasé* se encontra indiferente ao ambiente externo, dada a sua incapacidade de se surpreender com qualquer novidade. Porém, no que se refere ao comportamento dos indivíduos nas redes sociais na Internet, está é apenas uma contradição aparente. A *flânerie* é basicamente uma atitude passiva, em que aquele que “navega” pelas comunidades, recados e perfis busca se entreter com a diversidade oferecida, se valendo do anonimato conferido pela multidão para satisfazer suas curiosidades. Diferentemente, a atitude *blasé* funciona de modo passivo, caso não esteja motivado para uma imersão nas informações, o “navegador” simplesmente ignora o que lhe é oferecido, e trata aqueles com os quais se depara com um respeitoso desdém<sup>49</sup>. Na prática, os dois comportamentos podem ser verificados em conjunto ou alternando-se, em diversos níveis, inclusive pelos mesmos usuários.

Voltando ao tema da atitude *blasé*, quando a indiferença diante das novidades e dos estímulos se torna mais acentuada, e passa a ser uma indiferença para qualquer pessoa com que se depare - ou seja, aquele respeitoso desdém de que vínhamos falando – podemos falar de uma indiferença civil (GOFFMAN, 1971). A indiferença civil ocorre naquelas situações onde há o reconhecimento de outra pessoa mas se evita qualquer contato mais pessoal. É uma situação bastante recorrente nas ruas das grandes cidades, em que milhares de pessoas passam e eventualmente observam-se, sem sentir-se compelidas a se relacionar de alguma forma. Há naquele desdém pelo outro uma demonstração de respeito pela sua privacidade, e o comprometimento de que,

---

<sup>49</sup> No Orkut, por exemplo, em diversas ocasiões, o usuário pode observar as coisas como um modo exteriorizado. O usuário pode observar informações em comunidades, trocas de recados de seus amigos, sem sequer participar lhes enviando um recado. Tudo ocorre conforme aquele voyeurismo no *flâneur*. Porém, podendo optar se participa ou não da troca de recados e informações, e se deparando com milhares de pessoas nas comunidades que acessa sem ao menos lhes enviar um recado - ou mesmo ter a curiosidade de lhes observar o perfil – o usuário age de acordo com esta atitude *blasé* na qual as diferenças são irrelevantes.

apesar de convivendo no mesmo espaço, não há a necessidade de transpassar a impessoalidade:

A indiferença civil representa um contato implícito de reconhecimento e proteção mútuos entre participantes dos espaços públicos da vida social moderna. Uma pessoa ao passar por outra na rua demonstrar, com um lance de olhos, que o outro é digno de respeito, e então, fixando o olhar, que ele ou ela não é uma ameaça para o outro; e a outra pessoa faz o mesmo. (GIDDENS, 2002, p.49)

Também nos ampliados grupos sociais na Internet, os quais julgamos conveniente chamar de metrópoles virtuais, encontramos tal indiferença civil – ou como preferimos chamar: desatenção civil.

Naqueles grupos menores e relativamente homogêneos que eram as “salas” de *chat* ou IRC, ou mesmo nos fóruns temáticos, dificilmente poderíamos encontrar algo como uma desatenção civil. Aquele que se inseria numa relação, adentrando uma “sala” ou um “fórum”, deveria necessariamente se apresentar. Mesmo que optasse por não se apresentar, este tinha sua presença notada por todos os outros ali presentes. Cada novo usuário que entrava numa comunidade virtual era recebido com aquela desconfiança das pequenas cidades, até que se apresentasse e demonstrasse seus valores e afinidades, podendo vir a ser aceito e partilhar dos valores do grupo – ou por partilhar dos valores do grupo. Em tais grupos a presença de um novo membro era bastante significativa, e podia levar a uma nova dinâmica nas relações sociais estabelecidas.

Já nas sites de relacionamentos – como no caso do Orkut – os novos usuários mal são notados caso não adotem ativamente uma postura para se fazer notar. Dificilmente sua presença nas comunidades que ali existem irão alterar a (pouca) dinâmica das mesmas – ele é apenas mais um que se vale das comunidades para representar uma identidade individual. Ao participar de uma troca de informações a respeito de um tema, em uma comunidade, o usuário não estabelece uma relação duradoura - e por isso comunitária - ele apenas troca informações. Ao observar o perfil de outro usuário não há a necessidade de começar um diálogo, e nem a obrigação de que o outro comece, o esperado é que ambos se tratem com indiferença. Existe um contexto de ampliada impessoalidade, em que não é esperada a continuidade de um contato visual estabelecido com um estranho:

No encontro de estranhos não há uma retomada a partir do ponto em que o último encontro acabou, nem troca de informações sobre as tentativas, atribulações ou alegrias desse intervalo, nem lembranças compartilhadas: nada em que se apoiar ou que sirva de guia para o presente encontro. O encontro de estranhos é um evento sem passado. Frequentemente também é um evento sem futuro (o esperado é que não tenha futuro), uma história para “não ser continuada”, uma oportunidade única a ser consumada enquanto dure e no ato, sem adiamento e sem deixar questões inacabadas para outra ocasião. (BAUMAN, 2001, p.111)

O fundamento desta desatenção civil está no que Bauman chama de civilidade. “A principal característica da civilidade é a capacidade de interagir com estranhos sem utilizar essa estranheza contra eles e sem pressioná-los a abandoná-la ou a renunciar a alguns traços que os fazem estranhos” (BAUMAN, 2001, p.122). Desta forma, se por um lado a forma impessoal que as relações sociais ganham levam à um contexto de individualização, de outro elas protegem as diferenças dos indivíduos através da indiferença, e também da obrigatoriedade da não-interferência de outros em sua vida privada.

Desta forma, somada à *flânerie*, temos a atitude *blasé* como uma das formas de conduta urbana que são encontradas igualmente nas metrópoles virtuais, e que favorecem o que propomos aqui, que os grupos sociais ampliados na Internet – como as redes sociais Orkut, MySpace, Facebook, por exemplo - sejam encaradas como metrópoles e não como grupos de outro tipo. Também a desatenção civil, enquanto aquela reserva que o indivíduo metropolitano nutre em relação aos outros, é encontrada nas metrópoles virtuais, de desta forma contribuem para a sustentação da idéia de que estas favorecem uma conduta impessoal, ao contrário da personalidade comunitária.

## **6.6 – O indivíduo na Metrópole Virtual**

No que tratamos até agora destacamos os aspectos específicos das comunidades virtuais e do que propusemos chamar de metrópoles virtuais. Desta forma, por comunidades virtuais entendemos ser aqueles agregados humanos do ciberespaço que dispõem de elevado grau de integração afetiva, e também com alto grau de coesão entre seus membros – o que inclui formas de agir e pensar. As normas nas comunidades

virtuais se dão especificamente por meio dos costumes; e as relações sociais são predominantemente pessoais - o que significa o compartilhamento de valores e também um maior grau de intimidade. Diferentemente, por metrópoles virtuais entendemos ser os agregados humanos no ciberespaço que dispõem de baixo grau de integração afetiva e de coesão, contando com membros mais diferenciados. As normas nas metrópoles virtuais se dão especificamente por meio de regras estabelecidas; e as relações sociais são predominantemente impessoais - o que significa também um menor compartilhamento de valores e também um baixo grau de intimidade.

Também ressaltamos certos tipos de conduta especificamente metropolitanos que estão presentes no ciberespaço, por meio das ações dos usuários das redes sociais, dentre elas destacamos a *flânerie*, a atitude *blasé*, e a desatenção civil. Os indivíduos praticantes destas condutas representadas pelos “vagabundos urbanos de Simmel, como posteriormente os *flâneurs* de Baudelaire/Foucault e os praticantes da arte da desatenção civil de Goffman, não perambulavam pelas ruas da cidade em busca de uma comunidade com a qual pudessem se identificar” (BAUMAN, 2005, p.32). Porém, na ausência de uma comunidade solidamente estabelecida, o que resta aos indivíduos são aqueles grupos efêmeros representadas pelas comunidades estéticas e pelo neo-tribalismo, ambos fenômenos tipicamente urbanos, e que agora se encontram presentes nas metrópoles virtuais.

Embora as comunidades virtuais possam ser interativas, elas não requerem nem compromisso físico (além de mexer com o teclado), nem extensão moral, política ou social além da rede. Daqueles que usam a Internet e comunidades virtuais, apenas uma pequena percentagem participa ativamente. O resto opera de uma posição voyeurística ou “de platéia”, semelhante àquela praticada ao se assistir televisão. (WILSON, 2009)

As comunidades virtuais com as quais Wilson se depara são estas novas comunidades, que não podem ser encaradas como comunidades em seu sentido tradicional. São aquelas comunidades identitárias, nas quais o vínculo estético substitui o vínculo ético, e que integram as metrópoles virtuais. A posição “de platéia” dos usuários é aquela posição desatenta do indivíduo metropolitano, sua civilidade diante do outro. Não mais se busca um sentido partilhado nestes novos e ampliados grupos, como outrora poderíamos afirmar que se buscava numa comunidade virtual; e mesmo que se

desejasse este sentido partilhado em uma metrópole virtual, esta seria uma tarefa impossível dado seus milhões de usuários – cada um com seus interesses e objetivos.

Bastos (2007) nos fala de uma lógica do zapeador, que estaria agora atuando de maneira a congrega todas estas condutas em um novo individualismo, mas de maneira fragmentária. “*Zappeur* porque o padrão interacional tem a lógica do controle-remoto, pilhando idéias e sons, e organizando segundo um tempo interior que não se conecta com as aglomerações urbanas” (p.7-8). As ações do indivíduo na Internet estariam, no contexto atual, seguindo para esta lógica fragmentária, que também só pode oferecer uma noção fragmentada de indivíduo. “A perda de qualquer noção de continuidade do indivíduo ameaça o desenvolvimento comunitário, e a natureza deslocada e dispersa do espaço virtual reforça a fragmentação psicológica do indivíduo on-line” (KOLKO & REID, 2009). O que se segue a este argumento é que, se nem ao menos os indivíduos - valendo-se da possibilidade de congregação de inúmeros meios para a construção de uma identidade - conseguem manter uma identidade relativamente estável ao longo do tempo, as comunidades virtuais obviamente encontram-se fadadas ao fracasso - se como comunidades entende-se aquele conjunto de valores partilhados, que forneçam uma orientação geral às ações de seus membros.

Para Sennett (1988) a idéia de comunidade entrou em decadência com a modernidade – em um sentido similar ao pensado por Tönnies - à medida que a ação pública passou a ser associada à psique individual, e não mais a ações de grupos. Aqui, nos parece interessante pensar de forma parecida a respeito do ciberespaço. A maior independência dos indivíduos em relação aos grupos na Internet, com a possibilidade de construção de uma auto-identidade virtual independente de coletivos, parece ser a atual tendência, e também um dos motivos que levaram, atualmente, à menor importância das comunidades virtuais.

Dentro ainda da problemática do indivíduo, diversos temas foram levantados nas páginas anteriores. Foi destacado, por exemplo, que o aumento quantitativo dos grupos leva a uma mudança qualitativa da sociabilidade, o que resultaria em maior grau de impessoalidade. Porém, aqui queremos chamar a atenção para outro fato: não é o mero aumento quantitativo que permite essa mudança. Um aumento quantitativo que não fosse acompanhado por uma expansão das possibilidades

de “personalização”, ou seja, de uma maior gama de recursos que visassem uma clara diferenciação dos indivíduos, não seria tão efetivo para a produção deste novo contexto.

Também argumentamos que a atitude *blasé* e a desatenção civil são frutos de uma banalização das diferenças, de uma indiferença diante de estímulos, gerada especialmente pela diversidade metropolitana. Aqui as maiores possibilidades de diferenciação, possibilitadas pela junção de diversas mídias e recursos em uma só forma de interação, são decisivas. A individualidade dos participantes dos grupos sociais *online* só pode se destacar, não apenas com a expansão dos grupos e a incorporação de um número maior de usuários, mas também com a possibilidade de que cada um deles pudesse se valer dos mais distintos meios para se distinguir dos outros com quem poderiam interagir.

“Na vida urbana, contudo, o apego a tradição diminui; o desejo de criar predomina. E as artes da linguagem recuam diante da arte das imagens, que as assimilam ou com as quais se associam” (TÖNNIES, 1995a, p.251). Da mesma forma, a criação prolifera nas metrópoles virtuais, através da criatividade dos indivíduos livres de uma definição clara e relativa à participação em um grupo, podendo transitar entre diversos grupos, e favorecendo um hibridismo de práticas e conhecimentos. As imagens, por meio das fotos e dos vídeos, ganham centralidade como modo de construção social de uma identidade individualizada, e se sobrepõem à escrita enquanto modo de identificação de um indivíduo<sup>50</sup>.

O que encontramos nas metrópoles virtuais, e que as diferencia de modo definitivo das comunidades virtuais, é um processo onde o convívio se torna cada vez mais impessoal e as identidades individualizadas ganham centralidade. Por meio de um cotidiano que integra a *ciberflânerie* e a nova atitude *blasé*, o que encontramos nestas grandes cidades *online* é “(...) uma multidão a perder de vista, onde ninguém é para o outro nem totalmente nítido nem totalmente opaco” (BENJAMIN, 1994, p.46).

---

<sup>50</sup> O que as pesquisas sobre *chats* e comunidades no IRC parecem nos indicar é que nos contextos de pequenos grupos, limitados tanto no tamanho quanto no uso de mecanismos de diferenciação como as fotos e imagens, a escrita ganha papel central enquanto mecanismo de diferenciação individual. Modos de escrever e de se manter um diálogo atuam como mecanismos de diferenciação dentro destes grupos pequenos e relativamente coesos (RECUERO, 2002; GARBIN, 2003; JUPY JUNIOR, 2003). Diferente é a situação dos fotologs, onde a imagem se sobrepõe como forma de construção de uma identidade (RECUERO, 2008); e também são diferentes as redes sociais, onde são integradas escrita, fotos, vídeos, e participação em comunidades, todos enquanto modos de interação e definição individual (AMARAL, 2007; MOCELLIM, 2007b).

## Considerações Finais

Neste trabalho buscamos discutir - a partir de um debate prévio sobre a cibercultura, e a relação entre comunidade e individualização – o que há de característico nos novos grupos sociais emergentes no ciberespaço, e em específico nas redes sociais. Dada a amplitude das redes sociais na Internet e a diferenciada forma como elas são utilizadas pelos que as integram, propusemos que a idéia de comunidade é muito pouco adequada para o entendimento da dinâmica tanto dos indivíduos quanto dos grupos que nelas se formam.

A partir de uma reflexão sobre o que define as comunidades, e a partir disso as comunidades virtuais, pudemos expor que diversos comportamentos individuais e sociais convergem para que possamos falar de uma transição de uma *Gemeinschaft* para uma *Gesellschaft* virtual. “Comunidade é antiga, sociedade é nova, como fenômeno e como termo” (TÖNNIES, 1995a, p.232), e da mesma forma observamos isso no que se refere às relações sociais no ciberespaço. Mas, porque então sugerimos o uso do termo MetrÓpole Virtual, ao invés de Sociedade Virtual? Justamente porque aquilo a que autores como Tönnies se referiam ao falar de *Gesellschaft* – ou sociedade - era ao modo de vida industrial e metropolitano moderno, e à sua maneira específica de promover as relações sociais. “A cidade é a morada da *Gesellschaft*”<sup>51</sup> (NISBET, p.77).

Além disso, o termo metrÓpole foi escolhido em detrimento do termo sociedade justamente por ser mais adequado para descrever o que é distintivo destas redes sociais. Os usos do termo sociedade são tão amplos que poderiam gerar certa confusão. Uma sociedade virtual poderia se referir a qualquer forma de interação na Internet, e não apenas aquelas às quais buscamos descrever aqui; sociedade virtual nos parece um termo problemático por transmitir uma idéia de participação quase total - assim como o termo sociedade é por diversas vezes confuso, parecendo às vezes englobar a todos, e às vezes englobar apenas grupos específicos, ao falar de sociedade virtual correríamos o mesmo risco. A metrÓpole virtual, por outro lado, mesmo que sugira uma amplitude que engloba um número enorme de usuários, ainda tem seus limites – que na prática são os limites da adesão (opcional) dos indivíduos. Ou seja, a

---

<sup>51</sup> “The city is the home of *Gesellschaft*”.

metrópole virtual, enquanto conceito e enquanto metáfora, nos oferece uma idéia de localização, um *locus* das ações – da mesma forma que uma comunidade virtual.

Chamamos a atenção para o uso do conceito de comunidade, que em *sites* como o Orkut, MySpace, ou Facebook ganham detonações diferentes do seu uso sociológico. Optamos aqui por um distanciamento do conceito científico do conceito leigo. Não buscamos entender comunidade a partir do que os usuários ou criadores dos *sites* consideram uma comunidade, mas a partir do que a tradição sociológica chamou de comunidade, para então expor com mais clareza o que há de não comunitário nestas supostas comunidades.

As contribuições propostas neste trabalho podem ser entendidas com mais clareza se interpretadas como uma resposta, ou uma atualização, à discussão promovida por Howard Rheingold em seu livro *A Comunidade Virtual* (1996). Naquele momento, Rheingold estava preocupado em expor o que eram as novas comunidades que se formavam no ciberespaço, quais suas características, e o que sua emergência representava para a discussão mais ampla sobre as possibilidades da Internet. O que fizemos aqui também buscou chamar a atenção para as novas formas de sociabilidade que emergem na Internet, que são quantitativamente e qualitativamente diferentes daquelas com as quais Rheingold se deparou. No entanto, mesmo Rheingold ao defender a importância de seu estudo, teve a clarividência de imaginar uma possível ampliação dos grupos com os quais se preocupava, e que isso levaria a algo fundamentalmente diferente:

Algun conocimiento sobre o comportamento humano dentro de uma pequena comunidade virtual poderá ser útil na prevenção da vertigem provocada pelo aumento de escala quando passarmos para as áreas metropolitanas do ciberespaço, fornecendo mecanismos de comparação. Têm de ser abandonados alguns aspectos da vivência numa pequena comunidade quando se viaja para uma metrópole online; contudo, à medida que a escala aumenta, os fundamentos da natureza humana fazem-se sentir cada vez mais. (RHEINGOLD, 1996, p.31)

É importante destacar que o que chamamos de Metrópole Virtual não se refere ao mesmo tipo e fenômeno nomeado por André Lemos como cibercidades (2004b; 2007), e por Julieta Leite (2006) como cidades digitais. Para estes autores as cidades digitais, são as cidades num contexto onde a cibercultura as engloba. A idéia de

cibercidades supõe a conexão cotidiana dos habitantes das cidades reais por meio de meios digitais, como a Internet ou telefones celulares, e desta forma uma relação freqüente entre as cidades e a cibercultura. Ao contrário, por metrópole virtual queremos destacar um fenômeno relacionado especificamente à sociabilidade no ciberespaço.

Ressaltamos também que os conceitos de comunidade virtual e de metrópole virtual, que foram centrais no desenvolvimento deste trabalho, devem ser encarados como tipos ideais (ou puros), à maneira proposta por Weber (2009, p.12-13). Enquanto tipos ideais, os conceitos de comunidade virtual e metrópole virtual são racionalizações teóricas que destacam as principais características de duas formas distintas de sociabilidade no ciberespaço. Porém, devemos chamar a atenção para o fato de que, enquanto tipos ideais, eles não são encontrados na realidade em sua totalidade, pois seu objetivo não é ser uma clara descrição do real, mas tornar a uma realidade social inteligível através de suas características mais pertinentes. Desta forma, mesmo que falemos da transição de comunidades virtuais às metrópoles virtuais, na realidade encontramos formas mistas – nas quais mesmo que as características de uma sejam mais evidentes, também podemos encontrar as características da outra.

Durante esta pesquisa, também nos defrontamos com um problema de natureza epistemológica. Este problema consistia em como integrar a contingência e a ambivalência na pesquisa, objetivando ser capaz de expressar as características da cibercultura e das novas formas de sociabilidade na Internet, mas ao mesmo tempo não limitando tais características a um conceito rígido, que fosse forçosamente restrito. Empreendemos um esforço para, desta forma, expor o caráter contingente da Internet enquanto tecnologia, e também evidenciar a dimensão contraditória e ambivalente das relações sociais as quais estudamos.

Após a discussão aqui empreendida, muitas questões ainda permanecem sem respostas, e algumas outras se abrem enquanto perspectivas futuras. Uma primeira questão tem relação com a teoria de Tönnies sobre a *Gemeinschaft* e a *Gesellschaft*, e sua filosofia da história, segundo a qual toda sociedade passaria por este mesmo processo de transição. Ao evidenciar que as características da *Gesellschaft* estão se manifestando no ciberespaço com tamanha força que é capaz de, em grande parte, substituir as comunidades virtuais por algo diferente e novo, não estaríamos

comprovando esta idéia de Tönnies, e observando que mesmo em contextos bastante diferentes daquele analisado pelo autor tal processo de transição é válido? Sendo assim sua teoria poderia ganhar mais consistência e evidências, podendo inclusive ser relida como uma teoria da expansão dos grupos, congregando as conseqüências de sua expansão quantitativa – que também estudamos a partir de Simmel – aliadas à um processo de racionalização do cotidiano por meio de normas e regras.

Vislumbramos um outro problema no que se refere aos questionamentos específicos sobre as relações sociais em uma metrópole virtual. Ao afirmarmos que na Internet estão surgindo metrópoles virtuais, como conseqüência, também afirmamos que os mais diversos problemas relacionados à vida numa metrópole estão – ou estarão – nela presentes. Desta forma, não devemos nos surpreender com o aparecimento, e subsequente redefinição, no ciberespaço, de diversas questões ligadas ao modo de vida urbano – seja em seu cotidiano, ou em seus processos sociais de regulação, integração ou exclusão.

A menor centralidade das comunidades virtuais também pode ter um outro desdobramento: o de uma crítica à utopia democrática na Internet. Em uma época que as comunidades virtuais eram centrais, e na qual eram consideradas o padrão esperado para qualquer grupo que se formasse no ciberespaço, era razoavelmente aceitável que, com o tempo, tais grupos pudessem ganhar consistência e importância, a ponto de se tornarem forças de participação política relativamente espontâneas, consensuais e democráticas. Porém, se admitirmos que as comunidades virtuais, e seu modelo de sociabilidade coletivista, não tem mais tamanha importância, e são secundários em relação às metrópoles virtuais, e seu modelo de sociabilidade individualista, dificilmente poderemos esperar das relações sociais *online* algo muito diferente do que podemos esperar das relações sociais *offline*.

Um último ponto ainda nos parece obscuro, e pode ser levantado na forma de um questionamento: é possível continuarmos fazendo um uso adequado do termo cibercultura em um contexto em que a Internet passa a integrar o cotidiano de uma porção significativa da sociedade, sendo orientada pelos mesmos códigos que orientam a vida cotidiana das pessoas em suas cidades? A cibercultura, vista deste modo, teria como característica decisiva apenas o fato de as relações sociais serem promovidas por meio de um computador, mas não uma conduta ou cultura específica – já que essa é

parte integrante de uma cultura urbana, que por si só já é híbrida e multifacetada. Em última instância isso poderia nos levar a duas interpretações: ou estamos nos deparando com o fim da cibercultura, com a impossibilidade de uma clara distinção entre o que faz dela algo específico e distinto de qualquer outra cultura; ou então, pelo contrário, estamos vivendo o momento de transformação da cultura mesma numa tecnocultura, a qual todos integramos, ou gradualmente integraremos.

Nossa contribuição, com este trabalho, buscou destacar as novas características da sociabilidade na Internet, num contexto onde é cada vez maior o número de pessoas que se valem desta como forma de comunicação. Através da crítica do conceito de comunidade virtual – e ressaltando sua inadequação para uma maior compreensão dos agrupamentos emergentes no ciberespaço - tivemos como intenção indicar novas vias interpretativas deste fenômeno. Assim, almejamos propor subsídios teóricos para a explicação de aspectos ainda confusos relativos às formas de interação social nos lugares virtuais, e possivelmente para o questionamento de suas consequências diretas e indiretas.

## Referências Bibliográficas

AMARAL, Adriana. Minority Report: rastreando as origens do cyberpunk. **BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, 2003a.

AMARAL, Adriana. A visão cyberpunk de mundo através das lentes escuras de Matrix. **BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, 2003b.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk.** Comunicação e cibercultura. 1ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

AMARAL, Adriana. A estética cibergótica na Internet: música e sociabilidade na comunicação do MySpace. **Comunicação, Mídia e Consumo**. São Paulo, v.9, p.75-87, 2007.

ARISTOTELES. Física I-II. **Cadernos de tradução** n.1. Tradução de Lucas Angioni. Campinas: Unicamp, 2002.

AUGÉ, Marc. **Não-Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade.** 1ª ed. Campinas: Papyrus, 1994.

BASTOS, Marco Toledo. Flâneur, blasé, zappeur: variações sobre o tema do indivíduo. **E-Compós** (Brasília), v.10, p.1-200, 2007.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mito-irônias da era do virtual e da imagem.** 1ª ed. Porto Alegre: Sulina, 1997.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e ambivalência.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual.** 1ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista à Benedetto Vecchi.** 1ª Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BECK, Ulrich. **Liberdade ou capitalismo.** 1ª ed. São Paulo: UNESP, 2003.

BELLAMY, Richard. França: liberalismo socializado. **Liberalismo e sociedade moderna**. São Paulo: Unesp, 1994. p.107-186.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo** (Obras Escolhidas; v.3). 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOYD, D. & ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. In: **Journal of Computer-Mediated Communication**, 13(1), article 11, 2007. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> . Acesso em 24 de janeiro de 2009.

BRÜSEKE, Franz Josef. **A técnica e os riscos da modernidade**. 1ª ed. Florianópolis: UFSC, 2001.

BRÜSEKE, Franz Josef. A modernidade técnica. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, vol.17, n.49, 2002. p.135-144.

CAILLÉ, Alain. Nem holismo nem individualismo metodológicos: Marcel Mauss e o paradigma da dádiva. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo, v.13, n.38, 1998.

CASALEGNO, Federico; SILVA, Juremir Machado. Technologies de l'imaginaire et imaginaires technologiques. **Cahiers de L' Imaginaire**, n.20, 2002. p. 91-98.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 9ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**. 1ª ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2004.

COSCARELLI, Crislaine. O fenômeno Orkut. **Universia Brasil**. Disponível em: <http://www.universiabrasil.net/materia.jsp?materia=4401> . Acesso em 06 de janeiro de 2007.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

DURKHEIM, Émile. As regras do método sociológico. In: **Durkheim - Os pensadores**. São Paulo: Abril cultural, 1978a.

DURKHEIM, Émile. Da divisão do trabalho social. In: **Durkheim - Os pensadores**. São Paulo: Abril cultural, 1978b.

DURKHEIM, Émile. Uma resenha de Ferdinand Tönnies, *Gemeinschaft und Gesellschaft: abhandlung des communismus als empirischer kulturformen*. Em: MIRANDA, Orlando de. **Para ler Ferdinand Tönnies**. 1ª ed. São Paulo: EdUSP, 1995. p.113-118.

EISENBERG, José; LYRA, Diogo. A invasão brasileira do Orkut. IN: **Ciência Hoje**. Vol.38 n.226. p.30-35. 2006.

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

EVANS-PRITCHARD, E. E. **Os Nuer**: uma descrição dos modos de subsistência e das instituições políticas de um povo nilota. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

FONSECA, Daisy da Costa Lima; COUTO, Edvaldo Souza . Comunidades virtuais: os relacionamentos no Orkut. **Revista da FACED**, Salvador, p. 127-138, 2004.

FONTANELLA, Fernando Israel; PRYSTHON, Angela. Trocando figurinhas: sobre Orkut, frivolidades, neotribalismo e flanêrie. In: **XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM 2004**. Porto Alegre. Anais da INTERCOM, 2004.

FOSTER, Derek. Community and identity in the electronic village. Em: PORTER, David (org.). **Internet culture**. Nova York: Routledge, 1997, p. 23-37.

FOSTER, Derek. **Comunidade e identidade na "Aldeia Eletrônica"**. Disponível em: <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comidtd.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.

FUKUYAMA, Francis. **Nosso futuro pós-humano**: consequências da revolução da biotecnologia. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

GALIMBERTI, Umberto. **Psiqué e Techné**: O homem na idade da técnica. São Paulo: Paulus Editora, 2005.

GARBIN, Elisabete Maria. Cultur@s juvenis, identid@des e internet: questões atuais. **Rev. Bras. Educ.**, n.23. Rio de Janeiro: 2003.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. 2ª ed. São Paulo: UNESP, 1991.

GIDDENS, Anthony; LASH, Scott; BECK, Ulrich. **Modernização reflexiva**. 1ª ed. São Paulo: Ed. UNESP, 1997.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2002.

GOFFMAN, Erving. **Relations in Public**: microstudies of the public order. 1ª ed. New York: Basic Books, 1971.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

GRAHAM, Gordon. **Internet: a philosophical inquiry**. 1ª ed. Londres: Routledge, 1999.

GRAHAM, Gordon. A Internet e as novas comunidades. Disponível em: <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/intnova.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.

HABERMAS, Jürgen. Racionalismo ocidental. **Teoría de la acción comunicativa: racionalidad de la acción y racionalización social**. Madrid: Taurus, 1987. p.213-237.

HABERMAS, Jürgen. **O futuro da natureza humana**. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 6ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. **Ensaio e conferências**. Petrópolis: Vozes, 2001. p.11-38.

HEIDEGGER, Martin. La época de las imágenes del mundo. **Caminos del bosque**. 1ª ed. Madrid: Alianza, 2003. p.63-78.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Parte I. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Parte II. 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. **A dialética do esclarecimento**. 1ª ed. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1985.

JUPY JUNIOR, E. A. Chats: comunicação e sociedade. **Ciberlegenda**. Niterói. n.11 2003. Disponível em: <http://www.uff.br/mestcii/jupy2.htm> . Acesso em 21 de janeiro de 2009.

KANT, Immanuel. Crítica da razão pura. In: **Kant - Os pensadores**. São Paulo: Abril cultural, 1978.

KOLKO, Beth; REID, Elizabeth. Dissolution and fragmentation: problems in on-line communities. In JONES, Steven (org.). **Cybersociety 2.0**. Thousand Oaks: Sage, 1998, p. 212-230.

KOLKO, Beth; REID, Elizabeth. **Dissolução e fragmentação**: problemas nas comunidades on-line. Disponível em: <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/dissfrag.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.

KROKER, Arthur. **The will to power and the culture of nihilism**. 1ª ed. Toronto: Toronto University, 2004.

LEITE, Julieta. Da cidade real à cidade digital: a virtualização de estruturas urbanas na construção do ciberespaço público. **Razón y Palabra**, v.49, p.39-50, 2006.

LEITE, Julieta; PONTUAL, Virgínia. Da cidade real à cidade digital: a flânerie como uma experiência espacial na metrópole do século XIX e no ciberespaço do século XXI. **Revista FAMECOS**, v.30, p.99-104, 2006.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2004a.

LE MOS, André. Cidade Ciborgue. As cidades na Cibercultura. **Galáxia** (PUC-SP). São Paulo, v.8, n.out.2004, p.129-148, 2004b.

LE MOS, André. Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, Funções pós-massivas e territórios informacionais. **Matrizes**, v.1, p.121-138, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência**. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2ª ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOBO, Rafael. Soci@bilidade virtual: o Orkut e os jovens de Quissamã/RJ. **XIV Congresso Brasileiro de Sociologia**. Rio de Janeiro: 2009.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MARTINS, Hermínio. Tecnologia, modernidade e política. **Lua Nova**: revista de cultura e política. N.40-41, 1997. p.289-319.

MATTELART, Armand. **História da sociedade da informação**. 2ª ed. São Paulo: Loyola, 2006a.

MATTELART, Armand. **História das teorias da comunicação**. 9ª ed. São Paulo: Loyola, 2006b.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Nayf, 2003. p.185-210.

MÁXIMO, M. Elisa. Compartilhando regras de fala: uma análise da dinâmica de interação na lista eletrônica de discussão CIBERCULTURA. **Antropologia em Primeira Mão**. Florianópolis, v. 61, p. 1-31, 2003.

MÁXIMO, M. Elisa. O eu encena, o eu em rede. Um estudo etnográfico nos blogs. **Civitas**. vol.7, n.2 p.25-47. Porto Alegre, 2008.

MEUCCI, Arthur; MATUCK, Artur. A criação de identidades virtuais através das linguagens digitais. **Comunicação Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 2, n. 4, 2005.

MOCELLIM, Alan. **Internet e Identidade**: um estudo sobre o website Orkut. Trabalho de conclusão de curso de Ciências Sociais. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2007a.

MOCELLIM, Alan. Internet e Identidade: um estudo sobre o website Orkut. **Em Tese**, Florianópolis, v.3, p.100-121, 2007b.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NISBET, Robert. **The sociological tradition**. 1ª ed. London: Heinemann, 1967.

PAZ, Carolina Rodrigues. A cultura Blog: questões introdutórias. IN: **Revista FAMECOS**, n.22. Porto Alegre, 2003.

PIERUCCI, Antônio Flávio. **O desencantamento do mundo**: todos os passos do conceito em Max Weber. 1ª ed. São Paulo: Editora 34, 2003.

PRIMO, Alex; SMANIOTTO, Ana Maria Reczek. Blogs como espaços de conversação: interações conversacionais na comunidade de blogs insanus. **e Compos**, v. 1, n. 5, p. 1-21, 2006.

RECUERO, Raquel. Comunidades virtuais - Uma abordagem teórica. **Ecos revista**, Pelotas/RS, v. 5, n. 2, p. 109-126, 2001.

RECUERO, Raquel. Identidade e comunidades virtuais no IRC: estudo do canal Pelotas. **Ecos Revista**, Pelotas/RS, v. 6, n. 2, p. 51-78, 2002.

RECUERO, Raquel. Weblogs, webrings e comunidades virtuais. **404notfound**, v. 1, n. 31, p. 1-15, 2003.

RECUERO, Raquel. Teoria das redes e redes sociais na Internet: considerações sobre o Orkut, os weblogs e os fotologs. In: **XXVII Intercom, 2004**, Porto Alegre. Anais do XXVII Intercom, 2004.

RECUERO, Raquel. Estratégias de personalização e sites de redes sociais: estudo de caso da apropriação do Fotolog.com. **Comunicação, Mídia e Consumo** (São Paulo), v. 5, p. 35-56, 2008.

RHEINGOLD, Howard. **La comunidad virtual: Una Sociedad sin Fronteras**. Barcelona: Gedisa Editorial, 1994.

RHEINGOLD, Howard. **A comunidade virtual**. 1ª ed. Lisboa: Gradiva, 1996.

RÜDIGER, Francisco. **Martin Heidegger e a questão da técnica**: prospectos acerca do futuro do homem. 1ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2006.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da Cibercultura**: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SEGATA, Jean. **Lontras e a construção de laços no Orkut**: uma antropologia no ciberespaço. 1ª ed. Rio do Sul: Nova Era, 2008.

SELL, Carlos Eduardo; BRÜSEKE, Franz Josef. Heidegger, teoria social e modernidade. **Teoria & Pesquisa**, n.48, 2006. p.11-44.

SENNETT, Richard. **O declínio do homem público**: as tiranias da intimidade. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico**: corpo, subjetividade e tecnologias digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SIMMEL, Georg. A determinação quantitativa dos grupos sociais. Em: MORAES FILHO, Evaristo de (org.). **Georg Simmel**: Sociologia. 1ª ed. São Paulo Ática, 1983. p.90-106.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio (org.). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

SIMMEL, Georg. O dinheiro na cultura moderna. SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold (orgs.) **Simmel e a Modernidade**. Brasília: Unb, 1998a. p.23-40.

SIMMEL, Georg. O indivíduo e a liberdade. SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold (orgs.) **Simmel e a Modernidade**. Brasília: Unb, 1998b. p.109-117.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**: indivíduo e sociedade. 1ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SLOTERDIJK, Peter. **Regras para o Parque Humano**: uma resposta a carta de Heidegger sobre o humanismo. 1ª ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

SOUZA, Renato Rocha. O que é, realmente, o virtual. **Revista de Informação e Tecnologia da Unicamp**, 2001. Disponível em: <http://www.ccuec.unicamp.br/revista/infotec/artigos/renato.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.

SPENGLER, Oswald. **O homem e a técnica**. Lisboa: Guimarães, 1980.

TÖNNIES, Ferdinand. Comunidade e sociedade. Em: MIRANDA, Orlando de. **Para ler Ferdinand Tönnies**. 1ª ed. São Paulo: EdUSP, 1995a. p.231-352.

TÖNNIES, Ferdinand. **Community & society**. New Jersey: Transaction Books, 1988.

TÖNNIES, Ferdinand. Uma resenha de La division du travail social, de Emile Durkheim. Em: MIRANDA, Orlando de. **Para ler Ferdinand Tönnies**. 1ª ed. São Paulo: EdUSP, 1995b. p.118-120.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

VIRILIO, Paul. **A arte do motor**. 1ª ed. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

WEBER, Max. **Conceitos básicos de Sociologia**. Editora Moraes. São Paulo, 1987.

WEBER, Max. **Metodologia das Ciências Sociais**. Parte 2. Editora Cortez. São Paulo, 1992.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade**: fundamentos de sociologia compreensiva (volume 1). 4ª ed. Brasília: UNB, 2009.

WELMANN, Barry; GULIA, Milena. Virtual communities as communities: Net surfers don't ride alone. Em: SMITH, Marc; KOLLOCK, Peter (orgs.): **Communities in cyberspace**. Londres: Routledge, 1999.

WELMANN, Barry; GULIA, Milena. **Comunidades Virtuais Como Comunidades**: os surfistas da rede não viajam sozinhos. Disponível em: <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comucomo.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.

WIENER, Norbert. O homem e a máquina. Em: CAHIERS DE ROYAUMONT. **O conceito de informação na ciência contemporânea**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970. p.69-99.

WILBUR, Shaw P. **Uma Arqueologia dos Ciberespaços**: virtual, comunidade e identidade. Disponível em: [http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol11/vol11\\_shawwilbur.htm](http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol11/vol11_shawwilbur.htm) Acesso em 20 de abril de 2009.

WILSON, Michele. Community in the abstract: a political and ethical dilemma? Em: HOLMES, David (org.): **Virtual Politics**: Identity and Community in Cyberspace, London: Sage, 1997

WILSON, Michele. **Comunidade em Abstrato**: um dilema político e ético? Disponível em: <http://members.fortunecity.com/cibercultura/vol6/comabs.html> . Acesso em 20 de abril de 2009.