

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
CENTRO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

CIBELE PIAZZAROLO LANA

REDES DE RECIPROCIDADE
Uma abordagem das Redes Sociais a partir do
Princípio da Reciprocidade de Marcel Mauss

VITÓRIA
2009

CIBELE PIAZZAROLO LANA

REDES DE RECIPROCIDADE

Uma abordagem das Redes Sociais a partir do Princípio da Reciprocidade de Marcel Mauss

Monografia apresentada à Banca Examinadora da Universidade Federal do Espírito Santo, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação Jornalismo, sob a orientação do Prof. Dr. Fábio Luiz Malini de Lima.

VITÓRIA

2009

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Fábio Luiz Malini de Lima
Orientador

Prof. Dr. Alexandre Curtiss Alvarenga

Prof. Ms Erly Milton Vieira Júnior

Vitória, _____ de _____ de _____.

AGRADECIMENTO

Um sincero agradecimento aos meus pais pelo carinho e compreensão durante esses quatro anos de Ufes e, principalmente, durante esses últimos meses quando fui capaz de bagunçar sala, quarto e cozinha com os meus textos, livros e mais livros... Mãe, obrigada por lavar aquela louça que deveria ser minha só para me deixar mais uns minutinhos concentrada. Pai, obrigada por se preocupar e querer saber sempre como estava o andamento do trabalho. Agradeço também às minhas irmãs, Cíntia e Cinara por sempre estarem ao meu lado e também ao cunhadinho por me desestressar nos almoços de fim de semana com as conversas descontraídas.

Um sincero agradecimento ao meu orientador, Fábio Malini, pela contribuição essencial à minha formação acadêmica. Foi difícil largar o estágio no meio do curso, ficar sem grana por sete meses para me dedicar à pesquisa, mas eu sabia que valeria a pena! Obrigada por ter aberto às portas do Labic, ter dedicado tempo ao meu aprendizado e me incentivado a seguir em frente nesse período. Sem essa experiência certamente eu sairia da Ufes incompleta. Sei que as minhas convicções às vezes lhe pareceram banais, mas reconheço com muita gratidão que você sempre as respeitou, inclusive com a proposta desse trabalho, quando se esforçou junto comigo até que encontrássemos uma abordagem que tivesse mais a minha "cara".

Um sincero obrigada à NetOne e a todos os comunicadores dessa rede por colocarem tantos conhecimentos à disposição de jovens aprendizes como eu. A proposta que defendemos me fez enxergar a comunicação com "outros olhos". Desde o congresso da NetOne Brasil a minha caminhada acadêmica e profissional ganhou um novo ânimo, por saber que não estou sozinha ao desejar que os meios de comunicação sejam pontes de unidade entre as pessoas. À Chiara, toda a minha reverência pelo seu testemunho de vida.

Um agradecimento sincero a todas as Gen por cobrirem com amor a minha ausência no Movimento nesses últimos meses de trabalho intenso e pela força que me deram. Sem vocês teria sido muito mais difícil. Agradeço também à Mari por desde o início querer sempre me atualizar com os papos "nerds" sobre novas tecnologias, pela cumplicidade e companhia de todas horas. À amiga Cherry pelo carinho de sempre e por não desistir de me chamar para os programas de fim de semana com os nossos amigos, mesmo sabendo

que as chances de ganhar a minha companhia diante do TCC e da Residência eram poucas. E a todos os meus amigos, da Ufes ou de longa data, que me viram pouco nesse último semestre, mas que não deixaram de torcer nenhum segundo pelo meu sucesso.

Um agradecimento sincero ao meu Lê que entrou na minha vida justo nesse momento tão peculiar. A alegria de estar com você foi sem dúvidas o meu maior descanso e o maior refúgio dos meus pensamentos quando tudo parecia desabar. Obrigada pela compreensão, por escutar a minha voz sempre tão cansada e nunca reclamar. Essa conquista também é sua. E espero que sejam todas as outras que virão.

Um agradecimento sincero à Deus pelo dom da vida, por ter colocado todas essas pessoas ao meu redor, me dado forças e oportunidades para concluir o curso e este trabalho. Todo o meu esforço foi uma tentativa de corresponder ao Seu imenso amor por mim.

Aos meus pais e irmãs.

À NetOne, que preencheu de sentido esse trabalho.

RESUMO

O presente trabalho traz um estudo sobre as redes sociais na internet. Essas redes se tornaram um dos maiores fenômenos em se tratando de meios de comunicação social, de práticas de sociabilidade nos últimos anos. Para além dos mecanismos técnicos que possibilitam as trocas nesses ambientes, quisemos focar a nossa abordagem no fato de que os relacionamentos nessas redes são, antes de tudo, relacionamentos entre pessoas, ávidas por reciprocidade e vida em comunidade. Correlacionamos essas agregações na internet com as comunidades arcaicas estudadas por Marcel Mauss. Mauss entendia que as representações coletivas tinham como elemento básico as trocas e as dádivas que circulavam por meio da reciprocidade natural dos indivíduos das tribos. Nesta análise, propomos que as comunidades na internet são, de alguma forma, igualmente movidas pelos desejos recíprocos de trocas e dádivas, expressas na circulação da atual riqueza: a informação.

Este estudo se estrutura na apresentação de alguns conceitos estudados pelo antropólogo francês em seu texto emblemático *Ensaio sobre a Dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas*, seguidos pela apresentação das origens da internet e suas contextualizações, bem como das origens e princípios básicos das redes sociais. Agregamos também um capítulo de análise de uma comunidade virtual do Orkut para dar concretude às nossas reflexões e, por último, um capítulo conclusivo de correlação das redes sociais com as comunidades arcaicas de Mauss.

Palavras-chave: novas mídias, ciberespaço, redes sociais, comunidades, reciprocidade, Mauss.

1	INTRODUÇÃO.....	15
2	DAR, RECEBER E ENFIM RETRIBUIR.....	18
2.1	PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS MAORI (POLINÉSIA) .	20
2.2	PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS TROBRIANDESES (MELANÉSIA)	21
2.3	PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS ÍNDIOS DA AMÉRICA DO NORTE	22
2.4	PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE NAS SOCIEDADES ANTIGAS (ROMANA, HINDU E GERMÂNICA)	23
2.5	PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE NO CAPÍTULO CONCLUSIVO DO ENSAIO	24
3	CIBERESPAÇO E SUAS DIMENSÕES: DAS ORIGENS ÀS FORMAS DE SUBJETIVIDADE	26
3.1	A COMUTAÇÃO COMO RESISTÊNCIA – ORIGEM DA INTERNET	27
3.2	LINGUAGEM DIGITAL - UMA NOVA CULTURA COMPUTACIONAL	31
3.3	COMPREENDENDO O PANO DE FUNDO: DIMENSÕES DO CIBERESPAÇO	35
3.3.1	Introdução à dimensão técnica e política da rede	35
3.3.2	Espaço: todos em um, cada um em todos	37
3.3.3	A temporalidade da simulação	38
3.3.4	Narração e subjetividade no ciberespaço.....	39
4	REDES SOCIAIS: VALORES E USOS.....	43
5	COMUNIDADE VITÓRIA: DINÂMICA E PARTICIPAÇÃO CAPIXABA NO ORKUT	50
5.1	ANÁLISE QUANTITATIVA	50
5.2	ANÁLISE QUALITATIVA	54
5.2.1	As bases de colaboração	55
5.2.1.1	A Categoria Identificação Capixaba	55
5.2.1.2	A Categoria “Resolução de Problemas Pessoais”	56
5.2.1.3	A Categoria Off-Topic	57
5.2.1.4	A Categoria “Problemas da Cidade”	58
5.2.1.5	A Categoria “Notícia”	58
5.2.2	Bases de conflito.....	60
5.2.2.1	Conflitos de percepção: Vitória, modernidade provinciana?	60
5.2.2.2	Conflitos de opinião: Deus ou Darwin?	61
5.2.2.3	Conflitos na moderação: da divindade dos moderadores às ações dos trolls	63
6	CONCLUSÃO.....	66
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
	ANEXOS.....	66

1 INTRODUÇÃO

Uma inquietação pessoal levou a defesa desse trabalho. Mas se é o homem, como um sujeito social, que usa e por isso mesmo agrega valor a tudo o que se constrói e se constitui em rede, por que as análises científicas da internet recaem usualmente sobre as observações empíricas mais diversas, sobre a intensidade e a qualidade das interações e deixa a desejar acerca das motivações antropológicas que fazem com que o sujeito “povoe” o ciberespaço?

Se na origem da comunicação em rede a “empolgação” ficava ao encargo do sucesso do compartilhamento de dados geralmente numéricos, o que nos impressiona agora são justamente as trocas imateriais, as agregações comunitárias que têm modificado a forma como o homem se comunica e, conseqüentemente, se relaciona. Nesse sentido, a nossa hipótese, portanto, se funda em uma apreciação antropológica. Queremos propor uma análise mais humana das redes sociais a partir do conceito de reciprocidade indicado por Marcell Mauss, em 1925, com o texto emblemático *O Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas*.

Talvez muitas das percepções alcançadas por meio dessa metodologia não sejam inovadoras, nem mesmo diversas das que usualmente nos deparamos. Mas a idéia não é inovar, e sim aprofundar. Queremos olhar para a rede sob uma outra ótica, com o intuito de perceber nela os fundamentos característicos de qualquer sociedade humana combinados com as modificadas formas de sociabilidade que se estruturam em torno dos multimeios. E por que destacar a reciprocidade? A reciprocidade se constitui no ato de dar, receber e retribuir, desinteressadamente ou não, as riquezas que se produzem em sociedade, sendo, portanto, um alicerce do estabelecimento social. É ela uma das responsáveis pelo equilíbrio e estabilidade ao instituir contratos entre os homens e gerar a circulação dos bens.

Na prática do jornalismo torna-se cada vez mais comum a utilização das redes sociais, seja angariando fontes, buscando discussões por temas específicos ou até mesmo encontrando pautas em simples comentários postados nas comunidades online. Há um tempo atrás, ouvimos a história de um jornalista que recebeu pelo Twitter um comentário sobre como era “chato” andar de ônibus com aquelas pessoas escutando

funk no viva voz do celular. O comentário rendeu um passeio de ônibus e uma matéria multimídia curiosíssima para o jornalista.

Mas isso é pouco. As redes sociais são mídias novas. São formas de expressão da sociedade nas quais devemos ater a nossa atenção para cada dia mais falar a língua da sociedade da informação. E não acaba por aí. O jornalismo cidadão vem crescendo em ritmo acelerado, permitindo à audiência interagir com a notícia e colocar as suas próprias produções nas páginas dos jornais ou nos portais online de conteúdo. A nosso ver, uma consequência clara do crescimento do uso das redes sociais que possibilitam comunicação instantânea e a troca (e por que não a produção e edição?) de material audiovisual de maneira simples.

O estudo que se segue teve como metodologia uma leitura ampla de autores contemporâneos que refletem acerca da constituição das redes e suas possibilidades comunicativas. A reflexão teórica teve como aporte autores como Lev Manovich e Edmond Couchot que primorosamente aprofundam as linguagens e o uso da tecnologia na sociedade complexa na qual vivemos. Dialogamos também com Lúcia Santaella e Arlindo Machado sobre a atuação de um modelo de comunicação em constante construção e da participação de um sujeito ainda mais ativo que norteia a sociabilidade nas redes. Com a atualidade dos temas propostos por Rogério da Costa, Raquel Recuero e Alex Primo compilamos uma série de elementos constitutivos das comunidades virtuais. No sentido prático, escolhemos como objeto de estudo a comunidade Vitória, uma comunidade virtual do Orkut, analisada durante aproximadamente dez meses. Por meio da coleta de dados, da análise das interações e das entrevistas com os usuários foi possível trazer em evidência as características teóricas propostas e incrementar a nossa correlação antropológica.

O trabalho percorrerá um caminho reflexivo. Já que a partir de agora pouco tempo nos restará para a reflexão. No primeiro capítulo nada falará de internet, mas implicitamente apresentaremos as características antropológicas das sociedades em rede. A esse respeito queremos deixar claro que não vamos dialogar com a antropologia francesa como um todo e com seus estudos bem estruturados das sociedades. Propomos um diálogo isolado com o texto de Mauss, o *Ensaio sobre a dádiva*. Em um segundo momento, vamos nos acomodar na casa que abriga as redes sociais, o ciberespaço. Quais são as características desse ambiente? Quais são as ressignificações de tempo,

espaço, sujeito e narração nessa teia ativa? Dado o contexto, vamos mergulhar nos valores e usos das redes sociais com seus sites de relacionamentos, blogues, comunidades e mais e mais reflexões sobre a dinâmica que rege tudo isso. A fim de dar um toque prático às nossas concepções apresentaremos o trabalho minucioso de pesquisa sobre uma comunidade virtual local em outro capítulo, acenando seus objetivos e formas de interação. Para finalizar, vamos propor, através de um texto livre e dedutivo, o resgate dos conceitos antropológicos estudados por Mauss nas sociedades primitivas, focando a reciprocidade e correlacionando as trocas não-capitalistas desses povos com as trocas imateriais nas redes sociais online.

2 DAR, RECEBER E ENFIM RETRIBUIR

A importante obra de Mauss, *O Ensaio sobre a Dádiva*, nos coloca em contato com algumas significantes deduções sobre as sociedades arcaicas da Polinésia, Melanésia e Noroeste americano. Nossa intenção nessa reflexão não é apresentar o pensamento do antropólogo francês descrevendo essas sociedades, mas sim elucidar os conceitos que as regiam enquanto povos que sobreviviam das trocas e não do mercado. É um retorno às origens a fim de encontrar bases de justificação para a resistência ao capital que hoje rege as redes sociais da internet, ao menos em sua essência.

Os textos de Mauss, no entanto, não possuem uma sistematicidade. Muitos de seus trabalhos são “ensaios”, “esboços”, resenhas e artigos pequenos. E é o próprio autor que nos explica o porquê, em entrevista concedida a E.E.Eubank:

Não me interesso em desenvolver teorias sistemáticas. Trabalho simplesmente com meus materiais e se, aqui ou ali, aparece uma generalização válida, eu a estabeleço e passo a qualquer outra coisa. Minha preocupação principal não é elaborar um grande esquema teórico que cubra todo o campo, tarefa impossível, mas somente mostrar alguns aspectos do campo do qual apenas tocamos as margens. Conhecemos alguma coisa, e isso é tudo.” (apud, REINHARDT, 2006, online)

Por esse motivo, as obras de Mauss são reconhecidas como uma referência pessoal, um jeito peculiar de lidar com os dados etnográficos. Na percepção de Reinhardt (2006, online) foi Mauss quem edificou a antropologia produzida na França, propondo um pensamento que se foca no outro enquanto fonte de conhecimento e não reconhece o outro somente como exemplo ou ilustração de hipóteses dedutivas para o pesquisador (ibidem, p. 138). Isso porque Mauss nunca foi a campo. Seus estudos capacitam a antropologia como um movimento do pensamento e não a delimitam totalmente à experiência.

No *Ensaio* veremos Mauss expor a importância do objeto (incluindo o corpo) enquanto um meio no qual encontramos o outro e a nós mesmos, um meio pelo qual nos expressamos, somos presos por vínculos, por espelhamento e por circulação. O texto também demonstra um claro cruzamento entre as questões científicas e políticas do

autor, além das suas concepções acerca da relação indivíduo e sociedade, toda tecida ao entorno do conceito de aliança e do seu objeto de estudo imediato, a dádiva, ou seja, o sistema de trocas das sociedades primitivas.

É a partir dessa análise que ele formula o pressuposto dos “fatos sociais totais”, no qual Mauss entende que tudo o que constitui a vida propriamente social das sociedades se mistura nesse sistema de trocas:

Nesses fenômenos sociais “totais”, como nos propomos a chamá-los, exprimem-se, de uma só vez, as mais diversas instituições: religiosas, jurídicas e morais – estas sendo políticas e familiares ao mesmo tempo -; econômicas – estas supondo formas particulares da produção e do consumo, ou melhor, do fornecimento e da distribuição -; sem contar os fenômenos estéticos em que resultam esses fatos e os fenômenos morfológicos que essas instituições manifestam. (MAUSS, 2003, p.187)

Dados esses importantes apontamentos sobre o *Ensaio*, podemos adentrar naquela sua contribuição que mais nos interessa. Ela se concentra no modelo de ação social proposto por Mauss no qual a referência é justo a natureza das trocas das sociedades primitivas. Esse modelo quebra a barreira moral entre liberdade e obrigação e vai instigar a reflexão maussiana a tocar o chamado “princípio da reciprocidade”, uma das bases de constituição das nossas sociedades. É a partir desse princípio que Mauss estabelecerá a dádiva como um tipo de sociabilidade primária e fundamental.

Por títulos didáticos vamos dividir *O Ensaio sobre a Dádiva* em cinco análises de acordo com a apresentação dos sistemas de trocas abordados por Mauss nas diferentes sociedades, a saber: (1) princípios da reciprocidade entre os maori (Polinésia); (2) princípios da reciprocidade entre os trobriandeses (Melanésia); (3) princípios da reciprocidade entre os índios da América do Norte; (4) princípios da reciprocidade nas sociedades antigas (romana, hindu e germânica); (5) princípios da reciprocidade no capítulo conclusivo do *Ensaio*. A intenção é colher no meio do texto do antropólogo alguns estabelecimentos sociais que fundamentaram essas sociedades e que nos podem ser úteis nas próximas reflexões sobre internet.

Ressaltamos que a compreensão desses sistemas foi possível graças aos estudos de Reinhardt (2006), que procurou sistematizá-los de maneira simples e objetiva,

ajudando-nos no desafio de abordar introdutoriamente alguns conceitos antropológicos da obra de Mauss.

2.1 PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS MAORI (POLINÉSIA)

Para os povos polinésios os bens estão intrinsecamente ligados ao lugar de onde provém e da pessoa à qual provém. A teoria nativa polinésia sobre as trocas recebe o nome de *hau* e designa uma força capaz de fazer a coisa dada retornar às suas origens espaciais e subjetivas. Explicando melhor, o objeto, a coisa dada, manteria traços da personalidade (entendida como alma, essência espiritual) da própria pessoa que a possui e, colocada em circulação pelo sistema de trocas, não poderia permanecer muito tempo nas mãos do outro, estando este se arriscando a sofrer conseqüências negativas por ser dono de algo que possui a alma de outro. Daí a necessidade de devolução, de retribuição.

A partir da leitura do *Ensaio* entendemos que essas “coisas” colocadas no jogo da troca podem ser alimentos, mulheres, filhos, bens, talismãs, solo, trabalhos, ofícios sacerdotais e funções. Tudo é matéria passível de ser transmitida e de servir à prestação de contas. Há um envolvimento de direitos e deveres no dar e receber. Regidos essencialmente pela regra de que “aceitar algo de alguém é aceitar algo de sua essência espiritual, de sua alma” (MAUSS, 2003, p. 200), mas também de que “recusar dar, negligenciar convidar, assim como recusar receber, equivale a declarar guerra; é recusar a aliança e a comunhão” (ibidem, p. 202).

No decorrer do texto, Mauss resgata, no entanto, que esse sistema de trocas pelas características que possui, não é puramente político ou econômico. Fica claro a nosso ver que a finalidade da troca é antes de tudo moral, sendo afirmado pelo próprio autor que tal prática tem como objeto produzir um sentimento de amizade entre as pessoas envolvidas e que caso isso não acontecesse, faltaria tudo. Tal constatação fica evidente em uma passagem fascinante de Mauss na qual resume: “Trata-se no fundo de misturas. Misturam-se as almas nas coisas, misturam-se as coisas nas almas. Misturam-se as vidas, e assim as pessoas e as coisas misturadas saem cada qual da sua esfera e se misturam: o que é precisamente o contrato e a troca.” (MAUSS, 2003, p.212).

Não entendemos esse sistema como uma instrumentalização das coisas ou das pessoas, uma perda de valores do que constitui a essência de um ou de outro, mas sim uma atitude que leva a doação de si mesmo nos moldes de sociabilidade da época, uma forma se “se dar” ao outro por meio dos seus bens, dos seus pertences, dos seus familiares; e de fazer com que o outro “saia de si”, em uma atitude obrigatória, mas ao mesmo tempo solidária, de retribuição, que proporciona a circulação dos “objetos”.

2.2 PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS TROBRIANDESES (MELANÉSIA)

Foi a partir da utilização dos dados de campo de Malinowsky sobre os trobriandeses que Mauss aprofundou os estudos acerca das trocas entre esse povo. Da Melanésia, ele destaca a instituição nativa do *kula*, um ritual peculiar que diz respeito a trocas em um curso geográfico definido: “os braceletes navegam em sentido horário enquanto os colares viajam em sentido anti-horário” (REINHARDT, 2006, online). Esses objetos caracterizam-se pela doação e pelo prestígio, adquirindo valor de acordo com as posições sociais e origens geográficas de seus portadores.

Nesse sistema, o povo anseia por demonstrar autoridade, liberdade e sentido de grandeza, porém, para Mauss são no fundo mecanismos de obrigação. O objeto no *kula* é entendido como coisa-signo-poder¹, capaz de elevar as posições sociais, de viabilizar hierarquias. O portador deseja sempre atingir o objetivo da troca antes que os outros e, até mesmo, melhor que os outros. Mauss destaca que esse sentimento é o responsável por provocar trocas movidas por generosidade, mais abundantes, mais ricas. E por isso salienta ainda que os atos envolvidos no *kula* dos povos melanésios são motivados essencialmente pelos sentimentos de concorrência, rivalidade, ostentação, busca de grandeza e interesse.

Para nós, esta é uma evidência de que a reciprocidade como fundamento de sociabilidade nem sempre se constitui como uma prática de gratuidade, mas na sua essência, além de envolver a obrigação em diversas estruturas sociais, contempla também as fases “perversas” de demonstração de superioridade, ganância e autoridade

¹ De acordo com REINHARDT, 2006, online.

não-legitimada do ser humano. Com o *kula* Mauss nos adverte que a coisa que possui em si o poder provocará sempre circulação de poder.

2.3 PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE ENTRE OS ÍNDIOS DA AMÉRICA DO NORTE

Se na prática melanésia do *kula* os vínculos são formados a partir das trocas e disputa de generosidade, no caso da prática nativa do noroeste americano, o *potlach*, temos que as relações se constroem a partir da disputa pela destruição dos bens. O contato com os estudos de Frans Boas levou Mauss à compreensão de que no noroeste americano o valor da generosidade sai de cena para dar lugar ao desprendimento improdutivo e violento. O crédito e a honra atingem o auge nesse sistema, na medida em que os bens devolvidos quando maiores que os recebidos, geram um crédito e esse crédito é o responsável por temporalizar a hierarquia.

Em um maior detalhamento Mauss observa que o “tempo é necessário para executar qualquer contraprestação” (MAUSS, 2003, p. 30). Não é difícil compreender quando pensamos que dentro da noção de “objetos” trocados para esses povos estavam inclusos todos os contratos sociais portadores consigo de vínculos, portanto também a retribuição de visitas, os casamentos, as reuniões para estabelecimento de paz, as participações nos jogos e combates, as festas alternativas, os rituais de honra, a “manifestação de respeito”, dentre outros, tudo isso, juntamente com os objetos materiais, cada vez mais numerosos e preciosos, é que tornavam as sociedades mais ricas. Um chefe, por exemplo:

só conserva sua autoridade sobre sua tribo e sua aldeia, até mesmo sobre sua família, só mantém sua posição entre chefes – nacional e internacionalmente - se prova que é visitado com frequência e favorecido pelos espíritos e pela fortuna, que é possuído por ela e que a possui (MAUSS, 2003, p. 243-244).

Nesses povos não existia o direito da não-reciprocidade. Não havia o direito de se recusar uma dádiva, de recusar o *potlach* e aquele que agia assim era reconhecido diante

dos demais como alguém que temia ter que retribuir e por isso, confessava-se automaticamente vencido, perdendo o “peso” de seu nome. Mas por que isso acontecia? Aqui nos cabe lembrar que também para os índios do noroeste imperavam os sentimentos de obrigação e solidariedade nas relações de troca. No regime da dádiva, a vida material e moral, a troca, de acordo com Mauss, funcionam de uma forma desinteressada e obrigatória ao mesmo tempo. A concretização dessa obrigação existia de maneira mítica, e até mesmo imaginária, de acordo com aquele princípio que vimos também entre os polinésios, de que as coisas materiais jamais se separam de quem as troca, proporcionando uma comunhão e uma aliança consideradas por Mauss indissolúveis.

Ao mesmo tempo em que se dão e retribuem coisas, são dadas e retribuídos “respeitos”, cortesias, nessas relações. Mas igualmente porque as próprias pessoas se dão ao dar, e se isso acontece é porque se “devem – elas e seus bens – aos outros” (MAUSS, 2003, p.263).

As relações no *potlach* se dariam de forma dual, inclusive desigual, no que se refere às trocas enquanto dádiva e enquanto sacrifício. Dessa compreensão, Reinhardt (2006, online) afirma que essa é uma crítica à oposição ocidental entre a troca e a guerra, enquanto que, nessas práticas nativas o conflito supõe um vínculo na medida em que os povos sacrificavam seus bens em favor das relações de reciprocidade. Entravam em conflito, mas todos eles geravam vínculos entre os envolvidos, sentimentos de amizade e não o contrário.

2.4 PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE NAS SOCIEDADES ANTIGAS (ROMANA, HINDU E GERMÂNICA)

Para Mauss também nas sociedades semíticas, a grega e a romana, a riqueza era produzida para ser dada. É que nesses povos existia toda uma mística de que a coisa dada produziria recompensa nesta vida e na outra. Nesta, a coisa dada produz para o doador algo idêntico a si mesma, não se perdendo, mas se reproduzindo. Já no outro mundo, a coisa dada reapareceria de forma aumentada.

Essas relações de troca, tanto nas sociedades antigas, como nas outras já descritas, deram o pontapé inicial para a edificação do escambo, da compra, da venda e até mesmo do empréstimo. E mesmo que Mauss concorde que grande parte da nossa moral permaneça estagnada nesse sistema que envolve dádiva, obrigação e liberdade, ele acreditava que nem todas as coisas eram ainda classificadas em termos de compra e venda, possuindo ainda um valor sentimental além do seu valor venal, assim como no passado (ibidem, p. 294). Destacamos esse entendimento, pois ele pode ser útil na nossa análise das relações de reciprocidade na internet, no que diz respeito ao seu caráter econômico.

2.5 PRINCÍPIOS DA RECIPROCIDADE NO CAPÍTULO CONCLUSIVO DO ENSAIO

Certamente um dos capítulos que mais nos surpreendeu no *Ensaio sobre a Dádiva* foi justamente o derradeiro. Ainda mais do que nos precedentes, Mauss parece redescobrir nas sociedades arcaicas um modelo, senão completo, porém mais esperançoso de uma prática social distante do utilitarismo e mais voltada para os vínculos entre os seres humanos. Existem passagens fascinantes, como por exemplo, quando afirma que podemos e devemos voltar ao arcaico para ir ao encontro de motivos de vida e ação ainda presentes como “a alegria de doar em público; o prazer do dispêndio artístico generoso; o da hospitalidade e da festa privada e pública” (MAUSS, 2003, pg 299). Esse sistema, no qual os indivíduos trocam tudo entre si, é considerado na conclusão do *Ensaio* como o mais antigo sistema de economia e de direito que podemos constatar e conceber.

Mauss aproveita também para resgatar na conclusão alguns aspectos genéricos relativos à hierarquia e a dualidade, da dádiva e da obrigação na dádiva, nas sociedades analisadas. Sobre a hierarquia ele conclui que a inferioridade social provém da dádiva não retribuída por quem a aceitou, sobretudo quando este indivíduo a recebe sem o espírito da reciprocidade. É a partir dessa hierarquia, explica Mauss, que se davam as relações entre chefes e vassallos, entre vassallos e servidores. A relação se resumia em: a superioridade provém de quem dá e a subordinação de quem se recusa a retribuir.

Já no que diz respeito à liberdade e à obrigação da dádiva, Mauss reincide sobre o fato de que o indivíduo é imbuído dos sentimentos de deveres para com as leis que regem os seus laços sociais, no caso, a obrigatoriedade da troca como base de um sistema estável e equilibrado; e também dos sentimentos mais puros como a caridade, a solidariedade e o serviço social, tornando mais humana a explicação dos vínculos criados a partir das relações de reciprocidade. A diferença sociológica nesse sentido, que Mauss aponta entre as sociedades arcaicas e as de sua contemporaneidade, se liga à caracterização que o próprio antropólogo faz das primeiras: “(...) no interior desses grupos, os indivíduos, mesmo fortemente marcados, eram menos tristes, menos sérios, menos avarentos e menos pessoais do que somos; exteriormente, pelo menos, eles eram ou são, mais generosos, mais dadivosos que nós” (ibidem, p. 312).

A esse processo, conclui Mauss, seguiram-se sociedades capazes de substituir as bárbaras guerras, o isolamento e a estagnação pelas relações apontadas pelas alianças, pela dádiva e pelo comércio. Na visão do autor e também na nossa, um verdadeiro progresso que foi capaz de estabilizar essas relações a partir do dar, receber e retribuir. E termina o *Ensaio* com um legado, com o qual queremos finalizar esta reflexão e iniciar outra sobre uma sociedade que a nosso ver vem caminhando segundo as práticas de reciprocidade descritas por Mauss.

Os povos, as classes, as famílias, os indivíduos poderão enriquecer, mas só serão felizes quando souberem sentar-se, como cavaleiros, em torno da riqueza comum. Inútil buscar muito longe qual é o bem e a felicidade. Eles estão aí, na paz imposta, no trabalho bem ritmado, alternadamente em comum e solitário, na riqueza acumulada e depois redistribuída, no respeito mútuo e na generosidade recíproca que a educação ensina (MAUSS, 2003, p. 314).

3 CIBERESPAÇO E SUAS DIMENSÕES: DAS ORIGENS ÀS FORMAS DE SUBJETIVIDADE

Certamente seria de enorme riqueza discorrer nesse trabalho todas as formas de reciprocidade que acompanharam o desenvolvimento das sociedades desde as suas expressões arcaicas, com inoperância do capitalismo, até as suas expressões nas sociedades ocidentais, quando o capitalismo assume a sua forma mais desenvolvida em se tratando de acúmulo de riquezas. No entanto, vamos a partir de agora apresentar algumas concepções a respeito da sociedade que nos interessa: a sociedade da informação e as suas formas de sociabilidade online por meio das comunidades virtuais.

Introduziremos este capítulo, antes de necessariamente apresentar a história da Internet, colocando o seu surgimento como um acontecimento de resistência ao atual sistema econômico e político, abordando a visão de Richard Barbrook da atuação política dos membros da rede. Barbrook (online) acredita que os usuários da internet antes de desejar uma apropriação do comunismo stalinista no ciberespaço, na verdade anseiam, tanto na teoria quanto na prática, por uma transcendência digital do capitalismo (BARBROOK, online). O autor defende, no entanto, que nem mesmo o mais convicto esquerdista pode continuar acreditando realmente no comunismo, pois longe de representar o futuro, hoje ele é visto como relíquia do passado. O destaque de Barbrook (online) se dá, portanto, no cibercomunismo, caracterizado por modificadas formas de ação em rede que caminham na direção de uma governança descentralizada, de processos de resistência e modelos sustentáveis de sobrevivência. Antagônicos tanto ao comunismo quanto ao capitalismo.

Em sua argumentação Barbrook (online) enfatiza que, nenhum órgão centralizador, dos dois modelos citados, toleraria que produtores formassem redes de colaboração para trocas de materiais físicos e intelectuais sem autorização prévia de um governo centralizado. É o que, no entanto, mais presenciamos no ciberespaço. Se antes as pessoas acreditavam que o fim do capitalismo se daria por meio de levantes revolucionários, mobilizações de massa ou ditaduras modernizadoras, “o cibercomunismo que existe hoje é uma experiência cotidiana nos EUA, algo que não tem nada fora do comum. Os usuários da internet adotam espontaneamente maneiras mais prazerosas e eficientes de trabalhar em conjunto” (BARBROOK, online).

Essas maneiras prazerosas, continua Barbrook, se constituem na circulação de presentes através do trabalho em conjunto, que beneficiam as pessoas muito mais do que na participação do comércio eletrônico. O que logo nos vem em mente são as diversas maneiras de construção de reputação através da troca de mensagens, comentários ou postagens nas redes sociais, que de início são doadas, mas que com o tempo podem trazer inclusive retornos econômicos. O que nos mostra uma relação também dialética entre uma troca que é dádiva e ao mesmo tempo recheada de interesse. Ainda assim, “na era da Internet, a troca de produtos comercializáveis está sendo tanto intensificada quanto impedida pela circulação de presentes” (BARBROOK, online).

O que acontece é que mesmo se uma determinada tecnocracia se forma no extrato social da internet, esses usuários são os mesmos que inventam e aperfeiçoam os métodos de produção. E eles só podem proteger os seus privilégios se estiverem continuamente oferecendo “presentes” às massas, seja disponibilizando os softwares, seja facilitando as trocas. Isso nos lembra uma passagem de Mauss quando afirma que “é preciso que (...) os ricos voltem – de maneira livre e também obrigatória – a se considerar como espécie de tesoureiros de seus concidadãos” (MAUSS, 2003, p. 298).

A análise de Barbrook, no Manifesto Cibercomunista, nos deixa claro como a Internet é um projeto de resistência política, econômica e sociológica. A fim de compreender melhor esse processo, pretendemos agora nos aprofundar nas suas origens.

3.1 A COMUTAÇÃO COMO RESISTÊNCIA – ORIGEM DA INTERNET

Se por um lado pode parecer um simples cumprimento de protocolo retornar às origens, por outro, as etapas desse processo nos mostram o quanto o conceito chave da troca e da reciprocidade, desde os primórdios, caminharam enraizados com o aprimoramento da tecnologia e assim, juntos, fizeram nascer o ambiente fecundo da cibercultura² que conhecemos hoje.

² Entendemos a cibercultura como tudo o que se refere à produção humana no ambiente virtual da internet.

A ontologia da Internet é a comutação. Malini (2007) a define justamente como a lógica da troca de pacotes de informações virtualizadas. Termo um tanto quanto técnico, mas digno do princípio. E começou assim. Paul Baran foi contratado no final da década de 1950 pela Rand Corporation com a missão de projetar um aporte comunicacional que não concentrasse as informações, mas as enviasse distribuidamente e em rede. Baran propunha que as informações fossem divididas em pacotes iguais, disseminadas por vários “nós” e que só se rearranjassem no seu destino final. Era a idéia da comutação por pacotes. Em época de guerra, não poderia existir nada mais genial, já que esse sistema protegia a troca de dados dos Estados Unidos, sendo capaz de sobreviver possivelmente a um ataque nuclear. Mas a empresa que detinha o monopólio das comunicações da época, a AT&T não quis saber de investir no projeto da Rand, pela ousadia da proposta, e acabou arquivando o sistema de Baran (WAICHERT, 2009, p. 19).

Daí para frente a história vai trilhando o seu caminho por entre veredas conhecidas. É nessa parte que começamos a citar a ARPA (Advanced Research Projects Agency), uma agência de pesquisas norte-americana financiada pelas forças armadas. Fundada em 1958, a ARPA tinha como objetivo atingir a superioridade tecnológica em plena Guerra Fria, mobilizando principalmente recursos a serem aplicados nas pesquisas acadêmicas. Um dos departamentos dessa agência intitulava-se Information Processing Techniques Office (IPTO) e encarregou-se do estímulo às pesquisas que envolvessem computação interativa, desenvolvendo nesse solo propício a Arpanet. Na verdade, fizeram ressurgir o projeto de Baran, permitindo aos vários centros de computadores que trabalhavam para a agência, compartilhar online o tempo de computação (CASTELLS, 2003).

No ano de 1969, a Arpanet tinha os seus primeiros “nós” localizados na Universidade da Califórnia, em Los Angeles, no Stanford Research Institute, na Universidade de Santa Barbara e na Universidade de Utah. O cume dessa primeira parte da história, gerenciada principalmente por professores do MIT (Massachusetts Institute of Technology) e de Harvard, foi uma demonstração bem sucedida da Arpanet de conferência internacional em Washington, 1972. Mesmo se ainda um tanto quanto manobra técnica, a Internet começava a dar os primeiros passos de integração interpessoal.

Em uma segunda etapa, a Arpanet começou a se preocupar em estabelecer conexão com outras redes de computadores, inclusive com as outras duas que administrava, a PRNET

e a SATNET. Com a colaboração do Network Working Group, em 1973 foi lançado o primeiro artigo que delineava a arquitetura da Internet. E foi a partir desse trabalho, que sentiu-se a necessidade do desenvolvimento de um protocolo padronizado, idéia que desembocou no surgimento do protocolo de controle de transmissão, que ainda hoje conhecemos como TCP. Pronto. Os dados começavam a trafegar pela mesma estrada. E se o TCP era o meio de transporte, em 1978, a agregação do IP, um protocolo intra-rede, basicamente definiu a origem e o destino dos dados. Este também funcionando até os dias de hoje.

Em 1983, a Defense Communication Agency, que já possuía a Arpanet, criou então a MILNET, uma rede independente para usos militares específicos, diante da preocupação com possíveis brechas no sistema de segurança. Foi nesse período que a Arpanet ganhou o nome de ARPA-INTERNET e se voltou completamente à pesquisa. “Em 1984, a National Science Foundation (NSF), montou sua própria rede de comunicação entre computadores, a NSFNET, e em 1988 começou a usar a ARPA-INTERNET como seu *backbone*³” (CASTELLS, 2003, Pg 15). A NSF administrou por um curto período de tempo a Internet, logo quando o governo dos Estados Unidos libertou o sistema do ambiente militar (fim da ARPA-INTERNET), no entanto, a Fundação tratou logo de encaminhar a privatização da Internet, tendo em vista as desregulações das telecomunicações naquela época. Ainda nessa década a Internet começou a ser comercializada a partir do financiamento do Departamento de Defesa a fabricantes de computadores para incluir o TCP/IP em seus protocolos. Em 1990 a maioria dos computadores norte-americanos já tinham a possibilidade de conectar-se em rede.

O crescimento acelerado da Internet a partir dos anos 90 se deve, antes de tudo, aos protocolos de comunicação abertos e à arquitetura descentralizada do sistema desde a sua concepção com a Arpanet. A comercialização se valeu desses princípios ao adicionar cada dia novos nós e reconfigurações infinitas que permitiam melhorar os serviços de comunicação oferecidos pelos servidores da Internet.

Castells (2003), no entanto, alerta para um outro ramo da constituição da Internet. O autor aponta o *bulletin board systems* (BBS), ou sistema de quadro de avisos, como um movimento extremamente importante no desenvolvimento técnico da comunicação entre computadores pessoais. Entre 1977 e 1978, os estudantes Ward Christensen e

³ Referência a um esquema que sustenta, interliga e movimenta a estrutura.

Randy Suess escreveram dois programas. Um deles, o MODEM, permitia a troca de arquivos entre seus computadores e o outro, o *Computer Bulletin Board System*, permitia armazenar e transmitir mensagens. E o mais impressionante foi a admirável “maestria” desses jovens de liberar ambos os programas para o domínio público. Esta foi uma etapa essencial na história das trocas de informações pessoais facilitadas pela Internet.

Na próxima etapa, meados da década de 1970, esbarramos com a contribuição do sistema de código-aberto (*open source*) na constituição dessa história. A comunidade de usuários do sistema operacional UNIX, tendo acesso ao código-fonte desde o início liberado pelos Laboratórios Bell, aperfeiçoou o sistema e em 1978, o Bell distribuiu o programa UUCP (UNIX-to-UNIX copy) permitindo aos usuários de computadores copiar arquivos uns dos outros. Do aperfeiçoamento desse programa de código aberto surgiram outros que permitiram a comunicação entre computadores e, posteriormente, de redes de comunicação entre computadores, a Usenet News, complexificando cada vez mais as relações técnicas de trocas.

Em 1980, os dois ramos da história se fundem, ainda de acordo com Castells (2003):

No verão de 1980, a Usenet News chegou ao Departamento de ciências da computação da Universidade da Califórnia, em Berkeley, onde um grupo brilhante de estudantes de pós graduação (entre os quais Mark Horton e Bill Joy) trabalhava com adaptações e aplicações do UNIX. Como Berkeley era um nó da Arpanet, esse grupo de estudantes desenvolveu um programa para fazer uma ponte entre as duas redes. Dali em diante, a Usenet ficou vinculada à Arpanet, as duas tradições gradualmente se fundiram, e várias redes de computadores passaram a poder se comunicar entre si, muitas vezes partilhando o mesmo backbone (cortesia de uma universidade). Finalmente essas redes se congregaram na forma da Internet. (CASTELLS, 2003, Pg 16-17)

Em 1984 podemos relatar como fato marcante da história da Internet um acontecimento mais do que técnico, um movimento social. Nesse ano a cultura dos hackers e da fonte aberta já permeava toda a disseminação caracteristicamente de resistência que impulsionava o crescimento da comunicação em rede. Em reação à proposta da AT&T de reivindicar direito de propriedade sobre a utilização do UNIX, há muito disponibilizado com o código-fonte aberto, o programador do MIT, Richard Stallman, lançou a Free Software Foundation, propondo a criação do *copyleft*, amplamente

conhecido atualmente por promover o aperfeiçoamento e distribuição de sistemas operacionais de código-aberto, gratuitos ou não. Para a época foi uma reviravolta.

Linus Torvalds, um estudante de 22 anos da Universidade de Helsinque, encarou o desafio e desenvolveu um sistema operacional baseado no UNIX. Torvalds o disponibilizou gratuitamente na Internet e solicitou aos usuários e à comunidade dos hackers que utilizando e aperfeiçoando o programa, fizessem retornar as modificações. Esse tráfego de trocas colaborativas resultou no Linux, um dos sistemas operacionais mais avançados do mundo e incentivou o *copyleft* não só para sistemas operacionais, mas para diversos tipos de programas e games e chegou à constituição inclusive dos conteúdos colaborativos que circulam pela Internet.

O ano de 1990 teve como destaque o nome de Tim Berners-Lee que desenvolveu a *world wide web (www)*, uma aplicação de compartilhamento de informação. Com a vantagem da então existência da Internet, o programador “definiu e implementou o software que permitia obter e incrementar informação de e para qualquer computador conectado à Internet” (CASTELLS, 2003, Pg 18), lançado na Net em 1991. E em 1994, a Netscape Communications lançou o primeiro navegador comercial, o Netscape Navigator. A Microsoft só entrou no mercado com o Internet Explorer em 1995 e felizmente ou infelizmente, pela popularização ou pela característica intrinsecamente capitalista e nada colaborativa da empresa, a navegação pela Internet atingiu os diversos âmbitos da sociedade e começou a interferir substancialmente no desenvolvimento técnico, social e político da humanidade.

Para que a internet atingisse o nível atual de inserção na sociedade, diversas foram as linguagens técnicas que permitiram o crescimento dos softwares online, utilizados como ferramentas para o desenvolvimento das novas mídias, com sucessivos aprimoramentos. É Lev Manovich, autor e pesquisador russo de mídias digitais e design, que nos introduz na compreensão dessas cinco principais linguagens.

3.2 LINGUAGEM DIGITAL - UMA NOVA CULTURA COMPUTACIONAL

Manovich (2001) destaca que o computador, tanto usado para distribuição quanto para exibição ou produção, tem o potencial de modificar as linguagens culturais existentes. Para o autor, a revolução dos computadores “tem afetado todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, estocagem e distribuição; e também afetado todos os tipos de mídia – textos, fotos, vídeo, áudio e construções espaciais⁴” (MANOVICH, 2001, p. 43).

O autor caracteriza as novas mídias como tudo aquilo que pode ser computadorizado. O computador, na verdade, tornou-se um processador de mídia, já que tudo o que é produzido ou modificado nele configura-se então como nova mídia. Por que isso nos interessa? Ora, são essas novas mídias, com as suas linguagens que brevemente ilustraremos a seguir, que possibilitarão o desenvolvimento das formas de sociabilidade online. Será trocando este material reconfigurado ou produzido digitalmente, ou utilizando essas plataformas técnicas que os usuários da internet darão forma à cibercultura. Simplificando, as linguagens da internet são as formas pelas quais os usuários se utilizam, com a ajuda da técnica, para produzir ou reconfigurar conteúdos digitais.

Antes de enumerar as principais linguagens das novas mídias, Manovich (2001) deixa claro que nem todos os objetos das novas mídias obedecem a tais princípios. De qualquer forma são tendências gerais de uma cultura computadorizada. “Quanto mais a computação afeta profundamente as camadas de cultura, mais e mais essas tendências se manifestarão”⁵ (MANOVICH, 2001, p.49). Esses princípios são: (1) Representação numérica; (2) Modularidade; (3) Automação; (4) Variabilidade; (5) Transcodificação.

Todos os objetos das ditas novas mídias são compostos de códigos digitais, não importando se têm origem na própria tecnologia digital ou se foram convertidos de fontes primariamente analógicas. Portanto, constituem-se como **representações numéricas**. Manovich (2001) explica que, dessa constatação, temos duas conseqüências: os objetos podem ser descritos formalmente, isto é, matematicamente, e estão sujeitos a manipulação algorítmica (programação). No processo de digitalização a

⁴ Tradução da autora para: “(...) computer media revolution affects all stages of communication, including acquisition, manipulating, storage and distribution; it also affects all types of media – text, still images, moving images, sound e spatial constructions”.

⁵ Tradução da autora para: “As the computerization affects deeper and deeper layers of culture, theses tendencies will manifest themselves more and more”

informação analógica é considerada contínua e portanto, faz parte das etapas de transformação em linguagem digital fazer amostras dessa informação (dividindo-as em unidades distintas) e quantificar essas amostras (atribuindo-lhes valores numéricos). Na verdade a amostragem é uma etapa presente também nas “antigas” mídias, como por exemplo no cinema, no qual cada *frame* representa uma continuidade da fotografia. No entanto, a atribuição de valores numéricos é uma etapa bem característica da digitalização.

Já princípio da **modularidade** na linguagem digital traz consigo o conceito de que os objetos das mídias digitais são compostos de partes independentes entre si, que por sua vez são compostas por outras partes menores e igualmente independentes e assim sucessivamente até chegar ao nível dos pixels, dos caracteres de texto, scripts, entre outros. Os próprios objetos convivem com a possibilidade de fazer parte de objetos ainda maiores (quando, por exemplo, um clipe de mídia é inserido em um documento do Word) sem contudo perderem a sua independência. Manovich (2001) explica, no entanto, que essa modularidade assume limites em se tratando da estrutura de programação dos computadores (também compostos de pequenos módulos independentes). Os limites se encontram no fato de que, em alguns casos, se um módulo particular de um computador for deletado, o programa pode não rodar.

Os dois princípios citados permitem a realização do terceiro: a **automação**. Este possibilita muitas interações envolvendo criação, manipulação e acesso às novas mídias. Manovich (2001) o divide em dois tipos: a automação de “baixo nível” e a automação de “alto nível” e cita diversos exemplos que ajudam na compreensão. No primeiro tipo Manovich (2001) argumenta que o usuário do computador pode modificar ou criar objetos a partir de *templates* ou algoritmos simples já existentes nos programas. Esse processo é comumente encontrado nos softwares de edição de imagem, como o *Photoshop*, que automaticamente corrigem imagens “scaneadas”, melhorando o contraste e removendo as imperfeições. Além disso, nos programas de edição de texto os usuários podem contar com corretores ortográficos que apontam algumas formas de construção gramatical para a sentença.

Com relação ao tipo de “alto nível”, o autor explica que o próprio computador busca compreender os significados envolvidos nos objetos que estão sendo gerados. As pesquisas nesse sentido podem ser encontradas nos projetos de Inteligência Artificial,

por exemplo, nas iniciativas desenvolvidas no Laboratório de Mídia do MIT (Massachusetts Institute of Technology) como a câmera inteligente que segue automaticamente a ação e divide as capturas de imagem propiciando um script ou a nova *interface* de “computador-humano” que se auto-apresenta por meio de uma animação. Mas talvez o melhor exemplo seja dos jogos virtuais, ao apresentar a limitação da automação de “alto nível” na interação dos usuários com os personagens. Manovich (2001) salienta que tais personagens só possuem inteligência e habilidades porque o próprio programa automaticamente impõe limites na interação do usuário. Em um jogo de lutas, por exemplo, o usuário não pode fazer perguntas ao oponente ou esperar que o oponente inicie uma conversa. O máximo que o usuário pode fazer é atacar esse oponente apertando alguns botões.

Manovich (2001) cita ainda uma outra área da automação voltada para o acesso imediato da informação relevante ao usuário. Softwares e Web sites ajudam ao usuário a encontrar e classificar dos modos mais eficientes as informações às quais necessita. E para completar acrescenta a importância da necessidade de novas tecnologias para armazenar, organizar e acessar eficientemente os materiais de mídia, já que a emergência atual está em acessar e reutilizar esses objetos tanto quanto criar novos.

De acordo com o quarto princípio, as mídias digitais podem existir em diversas versões. Elas não são fixas. A representação numérica e a modularidade permitem a estocagem e a independência dos objetos e possibilitam que eles sejam individualizados, uma lógica que para Manovich coincide com a pós-industrial, aquela contrária a padronização industrial.

A partir de então, o autor discorre sobre alguns exemplos de **variabilidade** como a criação de diferentes interfaces para tratar de um mesmo dado; a individualização ou a criação automática dos objetos a partir de informações do usuário retiradas pelo próprio computador; a variedade de caminhos possibilitados pelos *links* que um objeto de hipermídia permite oferecendo várias versões do mesmo; e o fato de que um objeto pode ser gerado em diferentes tamanhos e níveis de detalhes por meio da característica de *scalability* (escalabilidade).

O último princípio diz respeito à **transcodificação**. Isso significa para as mídias atuais traduzir algo em um outro formato, como por exemplo, para o formato digital. Quando

o computador transcodifica as informações ele altera a estrutura organizacional das mesmas, adequando ao seu próprio formato. A estrutura do computador é composta por elementos tradicionais da cultura como ícones amplamente reconhecíveis, estrutura gramatical em arquivos de texto e coordenadas cartesianas que definem espaços virtuais, e também por convenções específicas da organização computacional dos dados.

A partir disso, Manovich define que as novas mídias em sua linguagem são compostas de uma camada cultural (composição e ponto de vista, estória e trama, mimese e catarse, tragédia e comédia) e de uma camada computacional (processo e “pacote”, classificação e emparelhamento, função e variável, dentre outros). Tal camada computacional não é estática e influencia cada vez mais a constituição dessas mídias. Na verdade, para o autor, a influência mutua dessas camadas compõem o que ele chama de uma nova cultura computacional: “ uma mistura dos significados humanos e computacionais, ou seja, dos meios tradicionais da cultura humana modelar o mundo e dos meios que o próprio computador tem para representá-la”⁶ (MANOVICH, 2001, p. 64).

3.3 COMPREENDENDO O PANO DE FUNDO: DIMENSÕES DO CIBERESPAÇO

3.3.1 Introdução à dimensão técnica e política da rede

A nossa intenção primeira ao pensar este trabalho foi dar uma contribuição antropológica ao estudo das novas tecnologias, suas interações e formas de sociabilidade, portanto basear nosso estudo especificamente no campo da cibercultura. Porém, assim como se fez necessária uma abordagem retrospectiva da história da Internet, não nos satisfaz adentrar na análise antropológica das relações de troca nas comunidades virtuais sem antes compreender o contexto no qual elas se inserem. Esse contexto para nós se concentra no apanho de nossas percepções sobre aquilo que usualmente denominamos ciberespaço, para uns objeto de críticas constantes de alienação social, desconstituição de identidades; para outros o cume da participação

⁶ Tradução da autora para: “a blend of human and computer meanings, of traditional ways human culture modeled the word and computer’s own ways to represent it”

política e a mais alta demonstração da capacidade de desenvolvimento técnico do homem.

Não, aqui não queremos nos aliar à fáusticos ou prometéticos. Pretendemos contextualizar o ciberespaço como a base da pirâmide, como a maternidade, para depois, enfim, chegar à constituição das redes sociais com suas amplas formas de reciprocidade comunicativa. Nesse tempo de apreensão vimos com Parente (2004) que a própria noção de vida assume outros contornos com o desenvolvimento do atual sistema de produção de riqueza, a rede de internet, deixando de ser puramente biológica para desembocar em uma comunidade biopolítica, onde todos, trabalhadores e não-trabalhadores, ao produzirem afeto e subjetividade na rede, participam desse sistema. Negri e Hardt (2004) a esse respeito concluem que hoje, a produção de mais-valia está centrada, de maneira crescente, “na força de trabalho intelectual, imaterial e fundada na comunicação” (HARDT & NEGRI, 2004, p. 167).

Ainda delimitando nossa percepção de ciberespaço entendemos que este valor retirado da força produtiva em rede só é possível graças justamente ao “humano do ser humano”, que para além da técnica busca determinado progresso a fim de melhor viver sua realidade cotidiana e imediata. Nesse caminho, Casalegno (2006) nos faz um alerta simples, talvez banal, de que as redes só alcançam o seu valor a partir do uso que dela fazemos. Em si mesmas, não são boas nem más, por mais fantásticas que possam parecer as suas ferramentas, já que não precisamos de muito para observar nesse espaço uma comunicação que pode instaurar barreiras tanto quanto fomentar relacionamentos.

É fato, no entanto, que essa rede técnica permite não só a comunhão e a comunicação, mas também práticas de conflito e controle que combinadas propiciam uma certa democratização da comunicação, pelo nivelamento um pouco mais igualitário entre os homens, ao menos entre aqueles que possuem acesso. Já se fala inclusive de uma “democracia eletrônica”, na qual a rede, para Parente (2004) tornou-se o fim e o meio para pensar e realizar a transformação social, apesar de acreditarmos que esse papel não pode chegar ao ápice sem a contribuição de outros sistemas sociais. Porém, uma coisa é certa. Desde a sua concepção, como vimos, as redes se constituíram como esse mecanismo de resistência, privilegiando a autonomia, a descentralização e a distribuição em contraposição ao controle autoritário de outros modelos de governança. A exigência no ciberespaço é de uma teia horizontal que se tece sem passar graus hierárquicos fixos,

ao menos no sentido de fazer dos atores que a povoam não somente receptores, mas, sobretudo emissores.

Nesse ecossistema evolutivo, onde habitam emissores, somos todos convidados a trocas mais igualitárias, permutando, sobretudo, informação. (ROSNAY, apud MALINI, 2007, p. 175). Na concepção de BARBROOK (2003), esta negociação de informação, desprovida de hierarquias extremamente autoritárias, está fazendo justo com que as pessoas optem por compartilhar conhecimento em vez de negociar mercadorias. E nesse sentido, aponta que a liberdade de expressão na rede pode florescer sem a liberdade de comércio, constituindo-se puramente como dádiva, como formas livres de reciprocidade e cooperação.

Mas não só a sociedade, o mercado, o trabalho ou a arte são hoje caracterizados em termos de rede. Na verdade, nada escapa à rede. Nem mesmo o espaço, o tempo e a subjetividade.

3.3.2 Espaço: todos em um, cada um em todos

Parente (2004) nos introduz na nova relação com o “espaço”, explicando que tantas vezes essa relação torna-se conflituosa pelo rearranjo de nossas experiências físicas neste período contemporâneo às redes. Na perspectiva do autor, o espaço virtual não anula o “concreto”, mas o realiza tecnologicamente, na medida em que as distâncias físicas se aproximam, em que o longínquo se justapõe ao próximo e as relações de vizinhança se intensificam a partir das conexões; ou, explicando a partir de uma raiz foucaultiana, na medida em que todos os lugares são reunidos em um só lugar (heterotopia) e cada lugar está em todos os lugares.

Concordamos com Parente na afirmação de que esse espaço heterotópico e pantópico não substituirá a realidade por uma realidade cibernética, mas a potencializará. Fazendo um diálogo entre os autores, costumamos essa concepção de espaço virtual com a idéia de Weissberg (2004) na qual “a rede não dissolveria a noção de lugar, mas a retrabalharia, misturando unipresença física e pluripresença mediatizada” (WEISSBERG, 2004, p. 121), reforçando também, paradoxalmente, a importância da

localização geográfica através da localização no ciberespaço. Sobre essa questão discutiremos um pouco mais a frente com a análise de uma comunidade virtual local.

Mas não é só a noção de espaço que ganha uma redefinição com as redes. Antes de substituir as definições de tempo e de narrativas, as novas tecnologias também as retomam, seja pela “relativização da temporalidade pela obsolescência da vetorização passado/presente/futuro em benefício de uma temporalidade da simulação, seja pela relativização da narração única pela introdução do destinatário no motor narrativo” (WEISSBERG, 2004, p. 135).

3.3.3 A temporalidade da simulação

Todas as culturas definem as formas de um real para além do real imediato, da atualidade, mas é a primeira vez na história da humanidade que a realidade do aqui e agora se encontra imersa nas tramas de uma temporalidade maquínica, que, a cada dia que passa, vai tornando mais complexo e espesso nosso aqui e agora. (PARENTE, 2004, p. 91)

A respeito da temporalidade, Couchot (2003) salienta que a virtualidade caracteriza a simulação, tendo em vista que os computadores foram criados para simular os raciocínios lógicos e matemáticos próprios ao espírito humano. O que se sucedeu, no entanto, foi que essa simulação tornou-se cada dia mais instantânea e o fornecimento de imagens cada vez mais próximo à realidade, fazendo com que as pessoas descobrissem uma nova dimensão do real, na qual o tempo é o tempo da produção, da interação em verdadeiros mundos, agora virtuais, porém “autônomos, complexos e “resistentes” como todos os objetos reais” (COUCHOT, 2003, p. 175). Ainda sobre a simulação, MALINI (2007) enfatiza que ela é uma imagem de referência, na qual os sujeitos podem agir, operar, e potencializar a capacidade humana de imaginação, modificando essa relação que na época do livro, por exemplo, se dava muito mais pela abstração.

Não queremos, no entanto, entrar em méritos ou descasos da instantaneidade, de um conceito temporal revolucionário aos antigos padrões. Essa é também uma de suas características. Nos detemos, com Parente (2004) no fato de que a simulação é um novo instrumento do pensamento científico, diferente da lógica e das narrativas que

caracterizaram a pré-modernidade a até mesmo a antiguidade, porém, igualmente transformadora dos hábitos e comportamentos humanos como tais. E é sobre esse comportamento do sujeito em um tempo e espaço modificados que nos deteremos um instante.

3.3.4 Narração e subjetividade no ciberespaço

Lúcia Santaella (2004) dedicou uma de suas obras exatamente ao posicionamento do sujeito no ciberespaço. No artigo, *Sujeito, Subjetividade e Identidade no Ciberespaço* ela nos aponta que a combinação das enormes distâncias com a imediaticidade temporal, anteriormente descritas, levam o indivíduo a se reconfigurar. O *Eu* já não é mais um *Eu* fixo no tempo e no espaço. Ele deixa de exercer um controle cognitivo sobre os objetos e passa a interagir, incorporar esse objeto. O *Eu* não existe mais em uma relação de distância com aquilo com o qual deseja se identificar, agora ele se complementa, intercambia e incorpora identidades. Bem diferente, por exemplo, do que acontecia na era impressa, quando a materialidade da letra sobre o papel designava certa autoridade ao autor e permitia uma constituição enquanto sujeito, tanto ao autor quanto ao leitor, caracterizada por uma identidade fixa e estável.

Somos impulsionados a acreditar juntamente com Santaella (2004) que a característica fundamental desse sujeito no ciberespaço não é mais a da identificação, mas sim a da incorporação. Ao incorporar ele assume uma identidade instável, múltipla, na qual o papel da linguagem é essencial. Transformar-se em identidades múltiplas, alerta Santaella (2004), na verdade, não é mais a novidade, já que “a identidade humana é, por natureza, múltipla” (ibidem, p. 53), mas brincar com essa verdade, evidenciá-la até o limite da transmutação identitária parece ser a grande investida do sujeito no ciberespaço.

Para Arlindo Machado (2007) se faz necessária inclusive uma modificação na expressão que representa esse sujeito. Usuário, espectador e receptor realmente já não dão mais conta do recado, e o autor passa a chamar esse receptor ativo e imerso de *intarator*. Receptor ativo, pelas infinitas possibilidades de produção e interação, e imerso graças à um novo conceito recentemente introduzido na área de pesquisas sobre realidade virtual. Machado se refere ao termo retomando a percepção de como o sujeito “entra”,

“mergulha”, nas imagens e sons virtuais gerados pelo computador naquelas circunstâncias de tempo e espaço já esclarecidas (simulação, heterotopia e pantopia). Tal conceito nos remete talvez às obras de Ligia Clark. Quem já teve a experiência de visitar uma de suas exposições deve se lembrar do aviso recorrente ao lado de suas obras “Por favor, mexa”. A artista convida o apreciador a tocar a sua obra, sentir o cheiro, vestir-se, escutar.

A agressividade da imersão na simulação está justamente na vivência sensorial do interator no mundo virtual, com os objetos e seres que o permeiam. Se a televisão e o rádio tiveram os seus méritos de aguçar nossos olhos e ouvidos, respectivamente, o ambiente digital quer incorporar o tato e, ainda, acionar todo o nosso corpo. É o que afirma e melhor explica Machado em:

As mídias baseadas no computador estão produzindo alguns novos deslocamentos nos regimes de percepção. Elas já não são simplesmente mídias *audiovisuais*. Ao menos em outro sentido, antes ignorado ou negligenciado, foi introduzido no sistema signifiante: o tato. O sistema motor do corpo, já atuante no século XIX para o manejo do estereoscópio, dos “brinquedos filosóficos” e do quinetoscópio, também passa a ser solicitado e potencializado agora. Hoje não basta ver e ouvir, é preciso também tocar, mexer, até mesmo movimentar-se e vestir roupas especiais. O computador dentro de mais algum tempo terá a forma de um vestuário e o acionaremos com todo o nosso corpo. Será possível tocar a imagem, sentir a sua resistência ao toque; seremos também “tocados” por ela. (p. 206-207)

Couchot (2003), no entanto, ressalta que essa corporificação faz da rede uma prótese que a transforma não somente prolongando nossos sentidos, mas, também nossos comportamentos. O computador, de acordo com o autor, ao permitir que o público faça essa interação dinâmica com os dados visuais, sonoros e textuais, muda a natureza dessa mídia, proporcionando outros efeitos de sentido que não aqueles das mídias não-interativas. Ao se associar a produção e até mesmo à distribuição da informação nesses parâmetros, o público realiza a mesma experiência tecnestésica, de “provar” o objeto, que aquele autor que está na origem da “mensagem”. “O autor e o público partilham a mesma lógica comunicacional, a mesma vontade de cruzamento, de responsabilidade reivindicada na elaboração e na circulação da informação, o mesmo espaço sensível (aquele das interfaces) e a mesma temporalidade. (ibidem, p. 157)

Diante desse processo, Couchot ainda afirma que nem mesmo o termo “mensagem” carrega mais em si uma justa conceituação, já que o sentido de um conteúdo não é mais projetado “de um lado” para chegar ao outro, “ele se elabora no decorrer da troca através da interface entre o emissor e o receptor” (ibidem, p. 186). Não queremos falar de uma revolução a respeito da comunicação, mas essa é sem dúvida uma mudança de paradigma em se tratando de fluxos comunicacionais. A comunicação, em seu sentido estrito, dá lugar à comutação mais ou menos instantânea, na qual quem emite por sua vez recebe e quem recebe, usualmente emite, não mais uma mensagem pronta e acabada, mas um “propósito flutuante”⁷ que se reelabora no meio do processo, aumenta ou diminui. O sentido escapa aquele modelo fixo de emissão, enunciação e recepção, mas é resultado de uma hibridação entre esses três elementos: o autor, o propósito e o destinatário.

A estrutura narrativa ganha então novos contornos. Interpretando Machado (2007), a interatividade desses três elementos proporciona o agenciamento do espectador, ou seja, tudo o que acontece na tela, depende agora das ações e iniciativas tomadas por esse sujeito que se relaciona com ela, das decisões do *interator* enquanto agente que experimenta um evento, age dentro dele e se torna um elemento a partir do qual o próprio evento ocorre.

Uma conseqüência, no entanto, é que nos meios digitais nunca temos plenamente a certeza de que uma situação narrativa foi ou não percorrida em sua totalidade, de acordo com Machado (2007). Se antes podíamos dizer que o espectador de um filme não consumia a narrativa se escolhesse sair antes do cinema ou o leitor de um livro não podia considerar ter lido uma obra se escolhesse não terminar de lê-la, nas narrativas do ciberespaço o interator nunca tem plena clareza do fim de uma obra, da sua definição enquanto tal, já que a obra está sempre em construção. Se por um lado existe uma autonomia maior por parte do interator com relação ao agenciamento, por outro, ele não deixa de provar um sentimento crescente de impotência diante de uma narrativa.

Esse sujeito que navega e constrói o espaço virtual, além de multiplicar-se identitariamente e produzir, entra em contato com outros sujeitos virtuais, seus homólogos no ciberespaço, com os quais vai realizar trocas intersubjetivas, de acordo

⁷ COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Ed UFRGS, 2003.

com Machado (2007). Essas trocas, motivo de busca desde o aparecimento das novas mídias, será a nosso ver, juntamente com o desenvolvimento das linguagens técnicas, descritas por Manovich (2001), a responsável pela origem das comunidades virtuais ou redes sociais. E é sobre elas que deteremos a nossa reflexão no quarto capítulo.

4 REDES SOCIAIS: VALORES E USOS

Quando uma rede de computadores conecta pessoas ou organizações, ela é uma rede social. Da mesma forma que uma rede de computadores é um conjunto de máquinas conectadas por cabos, uma rede social é um conjunto de pessoas (ou organizações ou outras entidades sociais) conectadas por relações sociais, como amizades, trabalho conjunto ou intercâmbio de informações.

Haythornthwaite e Wellman

São nos estudos de Raquel Recuero (2009) que vamos encontrar uma das possíveis argumentações para a formação das comunidades virtuais ou redes sociais⁸. Citando Rheingold (1996) a autora apresenta o novo modo de vida capitalista e o contemporâneo desenvolvimento das práticas de comunicação mediada pelo computador como o terreno fértil para a propagação dessas comunidades online. Por medo da violência e por conta do ritmo de vida as pessoas estariam buscando novas ou modificadas formas de interação social. O espaço e o tempo podem mudar, mas a intenção é a mesma:

⁸ Cronologia das redes sociais: Howard Rheingold (1996) parece descrever o que pode ter sido a primeira rede social online. Ele relata que já no verão de 1985, passava duas horas por dia, sete dias da semana, conectado à internet da época para manter contato com a Whole Earth 'Lectronic Link (WELL), um sistema de conferência computacional que proporcionava às pessoas de diversos lugares do mundo a participar de conversas públicas e trocar mensagens privadas de email, via correio eletrônico. Dan Gillmor (2005) aponta as listas de correios e fóruns eletrônicos como os predecessores dos blogues. Eles serviam (e ainda servem) como importantes fontes de informação sobre determinados assuntos especializados, destinando-se a uma comunidade específica. Combinando especialistas e leigos ávidos por determinado conhecimento, as listas acabaram se tornando, a nosso ver, as primeiras formas de agregação social na internet que propiciaram depois o surgimento de redes sociais mais complexas nas quais as trocas subjetivas de afetividades são mais recorrentes. Um segundo passo na constituição dessas redes foi sem dúvida o aparecimento dos blogues. Sabemos de antemão que existem diversas versões sobre o primeiro blogue da internet, mas nos deteremos na informação de Gillmor (2005) ao afirmar que ao *Justin's Link from the Underground*, de Justin Hall, cabe essa definição. Em 1993, Justin Hall ouviu falar da Web, codificou algumas palavras em HTML à mão e passou a publicar alguns textos online. A partir de então, diversas foram as ferramentas que auxiliaram a disseminação dessa nova mídia que propiciava uma comunicação de muitos para muitos⁸. Em 1999, a internet conhece o sistema Blogger de publicação de blogues, disponibilizado em rede por Andrew Smales e que possibilitava às pessoas expressarem “notícias, relatos pessoais e “achados” da internet (que) se multiplicavam em ordem exponencial” (WAICHERT, 2009, p. 15). Com o atentado às torres gêmeas do World Trade Center, os blogues viveram um “boom”. Enquanto que os noticiários televisivos não se cansavam de retransmitir as imagens da explosão, as pessoas buscavam, na verdade, notícias sobre seus amigos e parentes nos arredores dos atentados, de acordo com Malini (apud, ibidem, p. 16). Os bloges então começam a divulgar essas informações pessoais, ganhando audiência e popularidade naquele momento. A partir de então algumas redes sociais foram ganhando espaço no cenário brasileiro. Citamos aqui a cronologia de algumas mais populares. Em 2002, Scott Heiferman e Adam Seifer criaram o Fotolog; em 2003 os usuários da internet conheceram o MySpace; em 2004 chegou a vez do lançamento do Orkut, do Flickr, e do Facebook; e em 2006 foi a vez do Twitter aparecer na internet como a “nova onda” das redes sociais sob a forma de um microblogue de 140 caracteres.

encontrar-se. É uma justificativa ousada, já que diversos outros estudos apontam o uso da internet como fundamento para o isolamento e atomismo social.

Rogério da Costa (2008b) aprofunda essa questão e nos dá outras bases de contextualização para essas agregações sociais online. De acordo com ele, antes de tudo, é preciso compreender a mudança no conceito dessas comunidades. Se antes as pessoas tinham a oportunidade de formar uma comunidade no seu sentido tradicional, estabelecendo laços por proximidade local, parentesco e solidariedade de vizinhanças, com a vida moderna (ou até mesmo pós-moderna) surge um estilo de vida móvel que reorganiza a forma como as pessoas se encontram, trocam e comunicam entre si, mantendo, no entanto, muitas das variáveis sociológicas intrínsecas ao homem como a cooperação, a reciprocidade (a qual nos detemos), a confiança, o respeito, etc.

Se essa hibridização é totalmente boa ou totalmente ruim, não se sabe. É, no entanto, um caminho sem volta. Se ainda permanece a resistência no trato com essas comunidades antigas, o que as novas redes sociais nos apontam é que a internet estará cada vez mais ligada às relações cotidianas dos sujeitos. Antes, por exemplo, de acordo com Costa, era preciso se deslocar de um local para outro para interagir com a sua rede pessoal. Mas atualmente, mediante esse estilo de vida móvel, a dinâmica da relação se baseia em saltar de uma pessoa a outra em uma rede virtual de contatos.

É uma nova flexibilidade no uso das nossas redes sociais. Compreendendo essas diferenças vamos nos propor a chamar essas novas comunidades principalmente por redes sociais. Não deixaremos de usar comunidades virtuais pela apropriação popular do termo que facilita a compreensão, mas esclarecemos que será sempre imbuído das características que apresentaremos às redes sociais.

O fato de estarmos em rede, interconectados por um número cada vez maior de pontos, nos leva a concordar com Costa (2004) que somos capazes de compreender muito melhor as atividades de uma coletividade “a forma como comportamentos e idéias se propagam, o modo como notícias afluem de um ponto a outro do planeta” (COSTA, 2004, p. 65). Isso significa que quanto mais o indivíduo interage com os outros, na internet ou fora dela, ele se torna apto a reconhecer os fatores culturais que compõem o seu meio, como valores, competências, comportamentos e intenções. Na prática isso ocorre nas redes sociais quando os sujeitos se agregam a comunidades de assuntos de

interesse comum e no intercambiar de idéia e informações são capazes de enriquecer seu capital cultural e social.

Aliás, essa característica de associação por interesse comum com outros indivíduos vem a calhar com a definição de Sennet (apud RECUERO, online, 2001) para as comunidades virtuais, quando afirma que o território limitado foi substituído por uma noção de comunidade de pessoas com pensamentos semelhantes, ligadas por essa identidade. Além dessa base de constituição, Castells (apud MALINI, 2007) indica a visão de uma comunicação livre e horizontal dentro desses espaços como crucial ao desenvolvimento dessas redes. Ali dentro, de acordo com ele, toda pessoa goza da liberdade de expressão, seja ela verbal ou sentimental. De comum acordo com essa idéia o autor também apresenta a capacidade de auto-organização e auto-publicação como fundamentais nesse processo, pois os sujeitos sentem-se autônomos para vincular-se e desvincular-se dessas estruturas quando bem entendem, fundando outras ou não.

De acordo com Rheingold (1996) as comunidades são ainda lugares cognitivos e sociais, e não geográficos. O que define o contexto de uma comunidade não são as delimitações geofísicas e sim as conversas despreziosas entre seus participantes. “Toda a estrutura de comunicação das comunidades é organizada para que a conversa possa fluir e redundar num histórico de mensagens produtivas para aqueles que participaram ou não da conversação” (MALINI, 2007, p. 179). Tal fruição e a própria organização centrada no interesse comum fazem com que os vínculos nas redes sociais não sejam fortes. A vinculação se apóia no comum, no vai e vêm da informação e não necessariamente no fato de um conhecer o outro.

Essa questão parece incomodar Recuero (2001, online), de certa forma, quando afirma que uma agregação de indivíduos que somente buscam por serviços não constitui uma comunidade. Entendemos que Recuero quis dar ênfase à questão da interatividade, mostrando que é preciso que haja a relação entre os membros para que a definição tenha força. No entanto, a partir do que propomos a respeito da transmutação do conceito de comunidades em redes sociais, somos mais amparados pela definição de Malini (2007) admitindo que a interatividade é necessária, mas a relação afetiva nem tanto. O que vai interessar a esses indivíduos, na verdade, é a construção de capital social, que será melhor explicado adiante.

Como podemos caracterizar então uma rede social? Para Rheingold (1996) são sistemas de comunicação cotidianos que oferecem uma diversidade intelectual na medida em que são lugares onde as pessoas se reúnem, mas são também instrumentos da sabedoria popular. Rheingold (1996) ao reforçar que esse lugar deve ser encarado como um lugar cognitivo e social propõe que as conversas que ali se assentam estão situadas em um lugar e em um tempo específicos: o sistema de tópicos, o tema, o tópico. Mais uma vez essa compreensão exige um exercício de nossa parte de ir além dos nossos conceitos tradicionais de comunidade, entendendo que:

Nas comunidades tradicionais, as pessoas têm um modelo mental fortemente compartilhado do sentido de lugar: a habitação, o povo ou a cidade onde são produzidas suas interações. Nas comunidades virtuais, o sentido de lugar exige um ato de imaginação individual⁹ (RHEINGOLD, 1996, p. 90).

O autor ainda afirma que uma parte importante da ciência e da tecnologia é justamente a sabedoria popular, pois consiste em informação especializada sobre como realmente funciona esse sistema de comunicação. Os indivíduos passam a ter a possibilidade mais ampliada de se chegar à sabedoria popular, transmitida de maneira oral e essencial para a solidez de uma comunidade.

Isso ocorre por conta de uma característica peculiar das comunidades. Para sermos sinceros, uma premissa de sua existência. Desde a sua origem as comunidades são utilizadas pelos seus membros como uma forma eficiente de resolver os próprios problemas a partir da colaboração. “Se você tem um problema ou uma pergunta sobre qualquer tema, desde torneiras à astrofísica, faça-a” (RHEINGOLD, 1996, p. 87). Isso porque as redes sociais não servem apenas para o encontro e reencontro das pessoas, mas também como uma “enciclopédia viva”, um filtro humano inteligente quando entre os seus membros surge a “necessidade de informação específica, de uma opinião especializada ou da localização de um recurso”(COSTA, 2008b, Pg 43).

Com esse fim, as comunidades virtuais, ou redes sociais, ajudam os cidadãos a lidarem com o fluxo intenso de informações na sociedade contemporânea. Uma rede de pessoas interessadas pelos mesmos temas, segundo Levy (apud MALINI, 2007), é mais

⁹ Tradução da autora para: “En las comunidades tradicionales, la gente tiene un modelo fuertemente compartido del sentido de lugar: la habitación, el pueblo o la ciudad donde si producen sus interacciones. En las comunidades virtuales, el sentido del lugar exige un acto de imaginación individual.”

eficiente do que qualquer mecanismo de busca e intermediação cultural tradicional, que sempre filtram demais, sem conhecer no detalhe as situações e necessidades de cada um. E é por essa característica que sempre nos deparamos com tópicos de perguntas nas comunidades, como por exemplo: “Onde posso encontrar...?”, “Qual é o melhor...?”, “Alguém pode me dizer...?”.

Para Costa (2008a) as redes sociais são meios que colocam os indivíduos em relação, facilitando a sinergia entre as pessoas. E o que acontece? Essas pessoas são impulsionadas, de maneira natural, a fazer circular e se multiplicar as idéias dentro dos coletivos, o que chamamos de inteligência coletiva¹⁰. Esse movimento cada vez mais emergente pode ser explicado pela relação de dependência que cada indivíduo estabelece com o outro, uma dependência recíproca de participação. Nesse processo trocam-se informações como em um mercado de busca e oferta, e também afetividades. Costa (2008a) ressalta que a dinâmica da constituição das redes sociais, ou seja, o fazer redes, é alimentada pelo trabalho imaterial, um trabalho que envolve a cognição (conhecimento), a comunicação (informação) e o afeto (cuidado), de acordo com a origem do termo em Negri e Hardt (apud COSTA, 2008a, p. 62).

É nesse sentido que o fazer rede passa a ser objeto da economia política, uma vez que a produção de valor econômico não está dissociada da forma como os indivíduos interagem ao atuarem na partilha de conhecimentos e informações através de suas redes sociais (ibidem).

Toda essa partilha de informações também acaba por funcionar como um baú de memórias de uma comunidade virtual. Nas redes nas quais existem aquelas agregações por interesse comum em tópicos de discussão, como é o caso do Orkut, do Facebook e de certa forma no Fotolog, os indivíduos nutrem a memória daquele espaço com o envio espontâneo de informações que envolvem desde lembranças de lugares físicos, fatos históricos, festas culturais e de personagens que atuam na vida cotidiana em um tempo passado ou presente.

¹⁰ O termo inteligência coletiva foi utilizado pela primeira vez nos debates comandados por Pierre Lévy e diz respeito a um tipo de pensamento que se constrói e se sustenta nas conexões sociais possibilitadas pelas redes sociais computadorizadas. A base desse fundamento segundo Lévy está no fato de que ninguém sabe tudo e todos sabem alguma coisa. Como resultados dessa afirmação temos a constituição dos fóruns das comunidades virtuais, os *wikis*, os softwares desenvolvidos em código aberto (*open source*), enfim, o uso da interatividade em diversas instâncias como construtora de conhecimento e disseminadora de informação (WIKIPÉDIA, online, acessado em 28 de outubro de 2009).

E para que toda essa informação flua de maneira organizada, dentro das redes sociais algumas bases de moderação são estabelecidas. De acordo com Casalegno (2006) certas redes sociais são formadas por estruturas hierárquicas e instrumentais, já outras são cristalizadas em “formas de associação mais efêmeras, transversais e empáticas, entre pessoas que exercem papéis no teatro da existência cotidiana” (CASALEGNO, 2006, p. 28). Entre as primeiras, temos as comunidades do Orkut, marcadas explicitamente com a escolha de um moderador que é reconhecido como um instrumento de organização dos núcleos de conversa. No segundo grupo, talvez podemos citar as associações feitas no Twitter, que não pode ser reconhecido como uma comunidade pela ausência da obrigação de reciprocidade, mas no qual os indivíduos trocam informações geralmente de maneira independente, mas influenciados nas discussões por figuras emblemáticas de grande capital social, que incitam replicações. Durante a análise do próximo capítulo teremos a oportunidade de aprofundar como as relações de hierarquia se constituem e influenciam na dinâmica de uma comunidade.

E o que significa capital social? De acordo com Recuero (2006, online) ele

(...) constitui-se em um conjunto de recursos de um determinado grupo, obtido através da comunhão dos recursos individuais, que pode ser usufruído por todos os membros do grupo, e que está baseado na reciprocidade. Ele está imbutido nas relações sociais (como explica Bourdieu, 1983) e baseia-se no conteúdo delas (Gyarmati e Kyte, 2004; Bertolini e Bravo, 2004).

Assim como o capital material que necessita de tempo e custo para ser produzido pela cadeia lucrativa, também o capital social necessita de investimento de tempo e sentimento por parte dos sujeitos envolvidos para que possa ser acumulado nos laços sociais. Recuero (2006, online) explica a partir de Bourdieu que esse acúmulo exige também um esforço de sociabilidade que se traduz em gastos inclusive econômicos e de energia física. Esse esforço permite um desprendimento da barreira física, possibilitando aos membros de uma rede social conectar-se socialmente aos outros somente por meio da interação mediada pelo computador.

Com relação ao tipo de capital social encontrado nas redes sociais da internet, temos com Recuero (2006) que é característico de um nível relacional, ou seja, a maior parte da interação serve de manutenção dos laços sociais já existentes e não de

aprofundamento. Mas classificar os laços não nos parece tão essencial e sim avaliar quais são os tipos de valores sociais suscitados com a troca de informações e conhecimento. Dentre eles podemos citar: a sociabilidade, a cooperação, a reciprocidade, a proatividade, a confiança, o respeito e as simpatias.

O capital social, para Grootaert e Woolcock (apud Costa, 2008b, p. 37), é acessível somente dentro e por meio das relações sociais, contrariamente ao capital físico (ferramentas, tecnologia) e humano (educação, habilidades) que são propriedades dos indivíduos. Mas nada melhor do que a análise empírica de uma comunidade virtual para compreender a circulação desse capital social bem como a dinamicidade, os valores e usos dessas redes citados anteriormente. O próximo capítulo é uma complementação deste. É observando as ações dos indivíduos em uma comunidade virtual que evidenciaremos as regras de convivência, a pauta dos assuntos discutidos, a importância da colaboração e do conflito.

5 COMUNIDADE VITÓRIA: DINÂMICA E PARTICIPAÇÃO CAPIXABA NO ORKUT

Durante quase dez meses catalogamos e analisamos dados da rede social Orkut, focando nosso estudo em uma comunidade, a comunidade *Vitória*¹¹. Das capitais do sudeste com grandes comunidades locais no Orkut, somente as comunidades de Vitória e de São Paulo se destacam pela gestão e volume de conversações. Considerando que a capital capixaba é a menor e a menos expressiva economicamente das quatro e que possui planos de tornar-se uma capital digital¹², vimos que a análise da comunidade poderia revelar-se interessante tendo como base a hipótese de um modelo significativo de “ambiente que possa difundir as comunicações cotidianas e as trocas informais dos moradores” do local (CASALEGNO, 2006, pg7).

Nem mesmo o atual dono da comunidade, o publicitário André Graciotti, sabe como ela começou: “O criador ficou sumido do Orkut um tempão, aí ele reapareceu com um tópico para candidatura de um novo moderador, porque ele ía sair do Orkut, eu acho. Aí votaram em mim. Isso foi em 2006” (dois anos depois da criação da comunidade). Graciotti, que já participava ativamente de outras comunidades foi aos poucos escolhendo novos moderadores e construindo uma reputação (capital social). Atualmente a Comunidade Vitória conta com aproximadamente 42.000 membros, possui cinco moderadores, além do dono¹³, atualizações constantes e moderação que contribui ativamente, deletando tópicos indesejáveis.

5.1 ANÁLISE QUANTITATIVA

Na pesquisa preliminar que contou com dados quantitativos, 593 tópicos de discussão¹⁴ foram analisados no período de 20 meses, compreendidos entre Janeiro de 2007 e Outubro de 2008. Destes, 152 (25%) foram descartados por não classificarem uma discussão. Isso porque eram tópicos compostos por somente um post ou por três, mas dos quais dois eram do mesmo usuário. O gráfico seguinte exemplifica:

¹¹ Ver anexo A

¹² Proposta do governo de disponibilizar, gratuitamente, internet de banda larga para toda a população da capital. Muitas das instituições públicas já possuem o serviço.

¹³ Ver anexo B

¹⁴ Ver anexo C

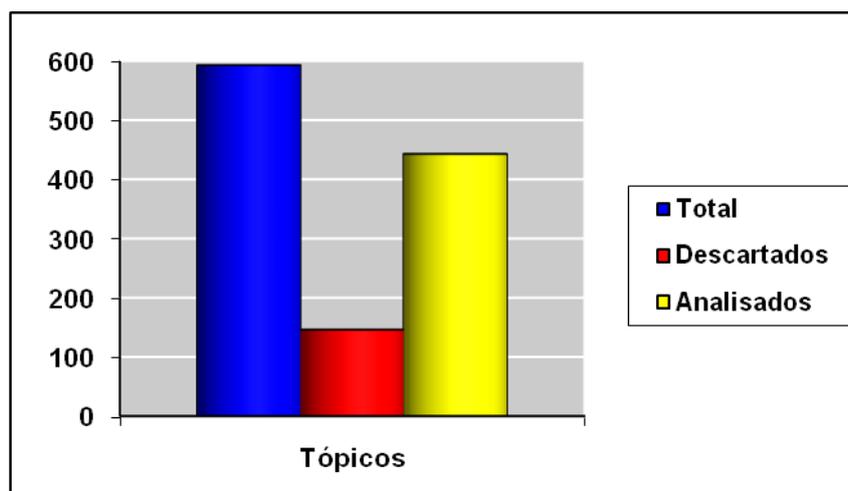


Gráfico 01 – Número Total de Tópicos da Comunidade Vitória (2007-2008)

O nível de descarte não foi considerado alto, tendo em vista o grande volume de tópicos da comunidade e o fato de que é melhor que se tenha um excesso de tentativas de discussão, mesmo que algumas não se desenvolvam, do que a falta delas, o que encaixaria a comunidade no locus comum de críticas às demais do Orkut como meros ‘enfeites’ de perfis.

Os 441 tópicos restantes foram criteriosamente avaliados. Levamos em consideração o conteúdo das discussões, os conflitos e as suas relações com as finalidades da comunidade. Tais finalidades foram descobertas a partir da divisão dos tópicos em categorias, 24 ao todo, que os agrupavam de acordo com assuntos relativos à (1) **acontecimento**, comentários sobre acontecimentos na cidade, sem referência a notícias de jornais; (2) **catarse**, dramas relatados pelos usuários; (3) **ciberativismo**, movimentação política no ambiente virtual, (4) **comportamento**, discussões sobre ‘tribos’ capixabas; (5) **culinária capixaba**; (6) **dicas**; (7) **economia**, posts sobre a economia capixaba; (8) **enquete cultural**, questões sobre atividades culturais na cidade; (9) **esporte**, posts sobre o esporte capixaba; (10) **eventos**, comunicados ou questionamentos sobre futuros eventos; (11) **identificação capixaba**, discussão em torno de um fator comum da cultura capixaba entre os usuários; (12) **links**, repasse de links sobre assuntos da cidade; (13) **metatópico**, tópicos que discutem a própria comunidade virtual; (14) **mídia capixaba**, posts sobre a mídia capixaba; (15) **notícia**, discussões sobre assuntos noticiados na mídia tradicional; (16) **off-topic**, discussões sem conexão com a realidade da cidade de Vitória; (17) **política**, posts sobre a política

capixaba; (18) **problemas da cidade**, comentários sobre os diversos problemas da cidade; (19) **projeções de futuro**, questionamentos sobre como Vitória poderá se desenvolver; (20) **propaganda**, posts com propagandas referentes ao comércio capixaba; (21) **protesto**; (22) **religião**, discussões envolvendo a religião no cenário capixaba; (23) **resolução de problemas pessoais**, questionamentos a fim de tirar dúvidas pessoais; (24) **turismo**, posts envolvendo turismo capixaba.

A partir dessa categorização cruzamos os dados referentes ao número total de tópicos e a sua divisão dentro das categorias, a fim de identificar os objetivos pelos quais os membros criavam os tópicos. Construímos o seguinte gráfico:

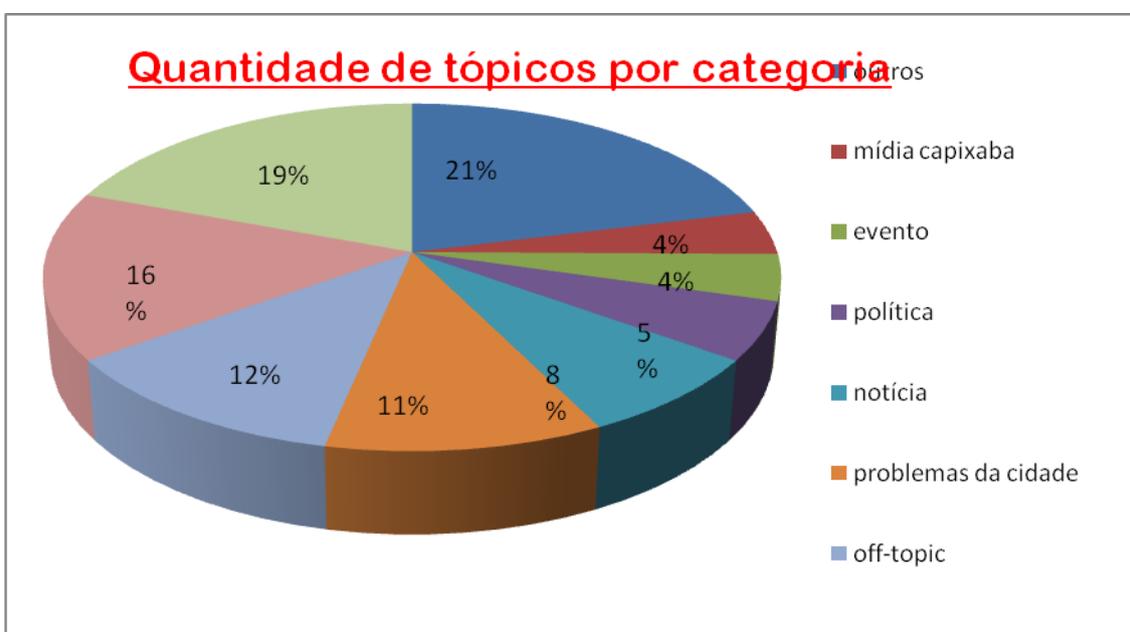


Gráfico 2: Categorias x Número Total de Tópicos da Comunidade Vitória

A categoria que apresentou maior reincidência de tópicos foi a “Resolução de Problemas Pessoais”, seguida pelas categorias: “Identificação Capixaba”, “Off-topic”, “Problemas da Cidade” e “Notícia”.

O próximo gráfico, proveniente do cruzamento de dados, confrontou a quantidade total de comentários e a sua proporção em cada categoria. Obtendo-se:

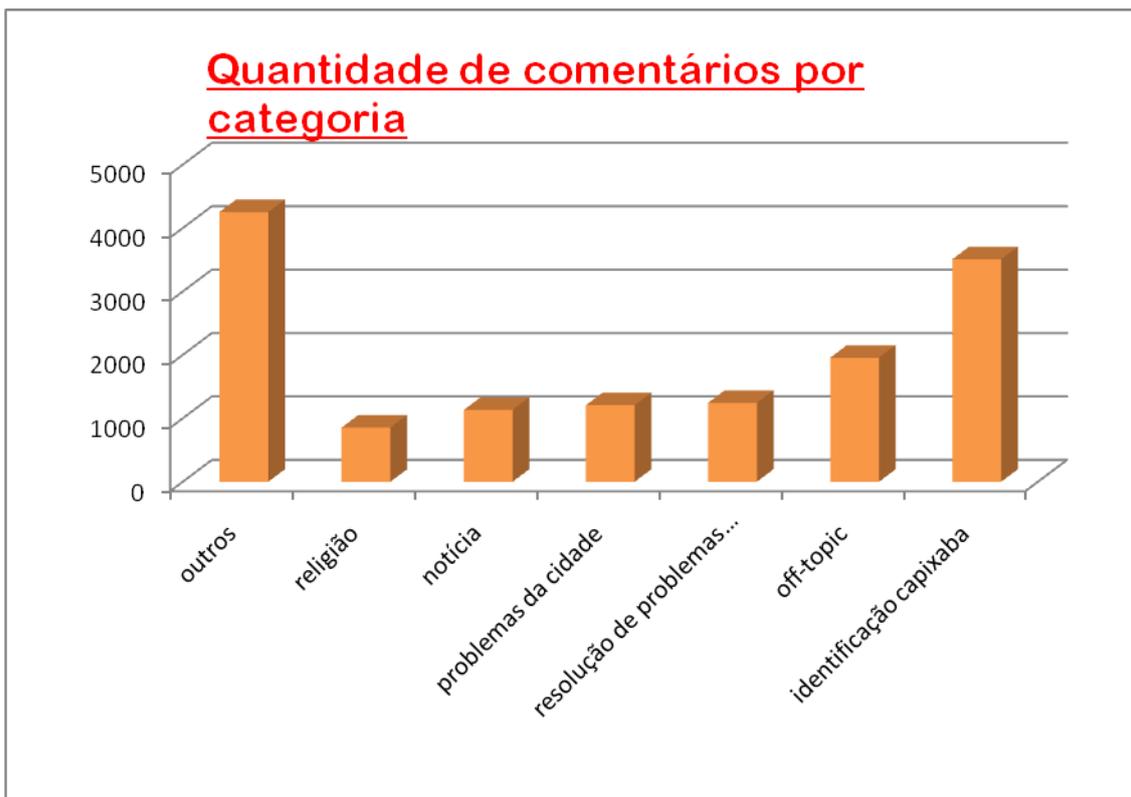


Gráfico 3: Quantidade de comentários por categoria na Comunidade Vitória

Por ele, observamos que as categorias de maior interesse para discussão entre os usuários foram, em ordem decrescente: “Identificação Capixaba”, “Off-topic”, “Resolução de Problemas Pessoais”, “Problemas da Cidade” e “Notícia”.

Além da construção dos gráficos, sentimos a necessidade de especificar a relevância das categorias, considerando tanto a quantidade de tópicos dentro delas quanto o volume de comentários. Utilizamos então a seguinte fórmula: [total de tópicos dividido pela quantidade de tópicos da categoria em questão] + [total de comentários dividido pela quantidade de comentários na mesma categoria em questão] = coeficiente de relevância. Tal coeficiente carrega consigo a importância de uma categoria quanto à reincidência de seus tópicos, bem como a importância do volume de conversações dentro dela. Levando em consideração que quanto menor o coeficiente, maior a relevância, pôde-se elencar os dados (arredondados) na seguinte tabela:

Categoria/	Coeficiente
Identificação capixaba	10
Off-topic	15
Resolução de problemas pessoais	16
Problemas da cidade	21
Notícia	26
Política	40
Evento	45
Mídia capixaba	61
Enquete cultural	70
Metatópico	74
Esporte	115
Protesto	115
Propaganda	127
Acontecimentos	145
Links	159
Comportamento	177
Turismo	217
Religião	227
Ciberativismo	277
Projeção de futuro	719
Culinária capixaba	1164
Dicas	1434
Catarse	1452
Economia	2463

Quadro 1: relevância das categorias da comunidade Vitória

Por essa média, concluímos que a categoria mais interessante e mais discutida pelos usuários foi a “Identificação Capixaba”.

5.2 ANÁLISE QUALITATIVA

A análise qualitativa buscou enxergar as percepções sobre a comunidade a partir de dois prismas: suas bases de colaboração, estreitamente ligadas à interpretação dos dados quantitativos tendo como suporte as reflexões teóricas já apresentadas; e as suas bases de conflito, descritas a partir da nossa percepção sobre a comunidade. Com o objetivo ir a fundo no comportamento dos usuários dentro da comunidade virtual, os comentários dentro de cada tópico, já inseridos em categorias, foram lidos e indicaram a criação de sub-categorias. Selecionamos algumas amostras de comentários com o intuito de

exemplificar a hipótese proposta. Além disso, questionários foram aplicados aos membros mais ativos¹⁵, aos moderadores¹⁶ e ao dono da comunidade¹⁷.

5.2.1 As bases de colaboração

5.2.1.1 A Categoria Identificação Capixaba

Das sub-categorias encontradas pode-se citar: (1) identidade, (2), enquete, (3) espaço cultural/lazer, (4) retrospectiva, (5), elogios, (6) críticas, (7) jogo virtual, (8), instituições, e (9) personalidades capixabas. A que mais se destaca dentre todas é “identidade” por representar o cerne das discussões da categoria. São assuntos pertinentes a fatores comuns da cultura local, como hábitos, costumes culinários, linguagens, comparações com outras culturas, etc. Para Sherry Turkle são essas exteriorizações e partilha de sensações que modelam a memória coletiva das comunidades dando sentido à existência virtual (APUD CASALEGNO, 2006, pg 32).

Por meio das extrações de comentários, encontramos, por exemplo, discussões características da cultura capixaba como o tratamento dado aos turistas e comparações com outros estados:

[Sou de Vitória e amo demais essa cidade. Coloco pra discussão apenas o que ouço daí de várias pessoas que já moraram em Vitória. Muitas "reclamaram" da hospitalidade do capixaba. Dizem que somos um povo mal educado (não concordo, mas essa percepção é de quem é de fora), principalmente em relação a atendimento em vários estabelecimentos e que não somos muito receptivos. Gostaria de saber se seria uma questão de cultura nossa se vocês têm essa mesma impressão, pois já ouvi isso de várias pessoas. Atualmente moro no Rio e não tem gente mais mal educada do que aqui, isso posso garantir.] Tópico: Nova Discussão – Pessoas

Reação contrária:

¹⁵ Ver anexo D

¹⁶ Ver anexo E

¹⁷ Ver anexo F

[o povo daqui é muuuito mal educado. quem melhor recebe o povo são os paulistas, baiano (e muitos estados do NE) e principalmente Mineiro. capixaba ainda consegue ser pior q carioca...e olha q pra ser pior q carioca tem q ser muito ruim]

Um dos tópicos sobre identidade chegou a atingir a marca de 598 comentários, com uma discussão calorosa e enriquecida por diversas fontes, ou melhor, colaboradores. Uma oportunidade que usualmente os capixabas não possuem na mídia tradicional, de debater a fundo e poderem interagir com outros cidadãos sobre aquilo que diz respeito à sua própria cultura. Fica clara a existência de peculiaridades das comunidades virtuais como as discussões públicas e a troca de sentimentos, definidas por Recuero (2001) como formadoras desses espaços.

5.2.1.2 A Categoria “Resolução de Problemas Pessoais”

As sub-categorias encontradas em “Resolução de Problemas Pessoais” foram: (1) meteorologia, (2) localização, (3) turismo, (4) estada, (5) audiovisual, (6) lugar para sair, (7) educação, (8) caridade, (9) emprego, (10) esporte, (11) transporte, (12) dica comercial, (13) desaparecidos, (14) mídia, (15) música e (16) carnaval. Nesses tópicos, os usuários vinham em busca dos ‘cérebros cooperantes’ que pudessem lhes servir com mais objetividade do que qualquer outro mecanismo de busca. É nessa categoria que há a mistura de altruísmo e interesse pessoal, na medida em que alguns postam apresentando seus problemas (das temáticas mais diversas possíveis) e outros respondem com soluções que já possuem em mente ou que por um gesto altruísta vão em busca para colaborar. Essa percepção vai ao encontro da definição teórica que tem a colaboração como meio para obter respostas às indagações dos membros como a principal de suas funções (COSTA, 2008b). Nesse sentido, Rogério da Costa vai mais além quando caracteriza essa função da comunidade como auxílio aos membros na lida com o excesso de informações, como exposto em capítulo anterior:

Quando surge a necessidade de informação específica, de uma opinião especializada ou da localização de um recurso, as comunidades virtuais funcionam como uma autêntica enciclopédia viva. Elas podem auxiliar os respectivos membros a lidarem com a sobrecarga de informação. As comunidades virtuais estariam funcionando,

portanto, como verdadeiros filtros humanos inteligentes. (COSTA, 2008, pg 43)

Por estarem inseridas em uma comunidade que representa um lugar físico, a cidade de Vitória, as sub-categorias que mais se destacam são aquelas relativas ao espaço, como “estada” (permanência na cidade) e “localização”.

Por exemplo:

[Pessoal precisava saber sobre pousadas bem baratinhas pra ficar em Vitória...alguem pode me ajudar!? Rsrs] Tópico: Pousadas

ou

[Carioca perdido em Vitória!! Olá amigos capixabas, Vou realizar um trabalho aí na cidade de vcs, e gostaria de saber se aí tem grandes Auto Peças. Qual seria a região que mais se concentra esse tipo de loja? Grato pela ajuda!] Tópico: Carioca perdido em Vtória

5.2.1.3 A Categoria Off-Topic

A categoria “Off-topic” é uma particularidade, já que a sua análise é feita em comparação com o todo, ou seja, com o número total de tópicos, pois ela representa um desvio da especificidade temática da comunidade. Por isso, apesar de estar entre as categorias mais relevantes, podemos dizer que o seu percentual de atividade, 52 tópicos dentre os 441, representando 12% dos tópicos analisados, é baixo, o que evidencia uma boa moderação. Vale ressaltar também que não descartamos os tópicos com um post somente nessa categoria, já que o objetivo não era aprofundar as discussões sem conexão com a comunidade, mas somente observar os tipos de infiltrações desse tipo de mensagem. Isto posto, a categoria foi sub-dividida em: (1) spam, (2) procura-se, (3) política nacional, (4) polêmica, (5) piadas, (6) notícia, (8) mobilização, (9) jogo virtual, (10) interestadual, (11) esclarecimento, (12) enquete, (13) divulgação, (14) denúncia, (15) cômico. Sendo a mais expressiva a “spam”, o que nos leva a acreditar na presença de *trolls* que entram propositalmente nas comunidades para ‘destruir’ as discussões e também de membros despropositais que postam assuntos irrelevantes por

desconhecerem o real sentido de uma comunidade virtual, o que se considera o mais provável tendo em vista a utilização quase que em ‘massa’ dos brasileiros no Orkut.

5.2.1.4 A Categoria “Problemas da Cidade”

A comunidade *Vitória* também apresentou um bom percentual (11%) de tópicos que centralizavam os problemas cotidianos enfrentados pelos usuários, inseridos presencialmente na dinâmica da cidade. As discussões nortearam-se principalmente em torno dos seguintes sub-temas: (1) comportamento, (2) criminalidade, (3) cultura/lazer, (4) educação, (5), imóveis, (6) meio-ambiente, (7) mobilidade pública, (8) obras, (9) pedágio, (10) política, (11) problema social, (12) saúde e (13) turismo. As atividades de discussão concentraram-se, sobretudo, na questão da mobilidade pública (envolvendo meios de transporte e locomoção na cidade) evidenciando um agenciamento em comum com a mídia tradicional local. O transporte feito através dos coletivos é um dos mais comentados:

[É muito bom, mas dá pra melhorar ! Pelo menos aqui em Jardim Camburi, o transporte publico é muito bom, e nos morros de Vitória melhorou bastante, mas acho que dá pra melhorar, o sistema municipal é ótimo, mas em compensação o estadual (Transcol) deixa a desejar, o governo deveria olhar isso com mais carinho, pois o cidadão de bem merece transporte de qualidade !!!] Tópico: Transporte Público

Tal categoria nos mostra que os usuários não são apáticos quanto à realidade presencial, mas buscam trazer as problemáticas da cidade para o espaço da colaboração, onde possuem voz e audiência. Nesse espaço eles não são cidadãos passivos, ou seja, “invisíveis”, mas tem a liberdade de interagir, dar opinião e colaborar apresentando possíveis soluções.

5.2.1.5 A Categoria “Notícia”

Mesmo estando claro que na comunidade *Vitória* não é a mídia tradicional que agencia as discussões, cerca de 8% dos tópicos analisados tinham as conversações enraizadas em notícias retiradas das mídias locais ou nacionais sobre a cidade. Nesses tópicos, os membros discutiram: (1) alimentação, (2) comércio, (3) comportamento, (4)

comunicação, (5) educação/cotas, (6) cultura, (7) economia, (8) esporte, (9) evento, (10) fraudes, (11) leis, (12) saneamento, (13) transporte, (14) urbanização, e (15) violência. Os temas foram bem diversificados, tendo uma pequena concentração, talvez pela presença majoritária de universitários, nas discussões sobre as cotas, implantadas na Universidade Federal do Espírito Santo, e amplamente divulgadas pela mídia.

A posição participação dos usuários nessa categoria nos leva a duas constatações. A primeira de que os membros estão conectados com a realidade concreta na qual se encontram, trazendo com determinada recorrência os assuntos da mídia para as conversas na comunidade virtual. Ali, os membros podem opinar livremente sobre esses assuntos, além de possuírem a audiência da inteligência coletiva que agrega significados às suas opiniões. Algo que não acontece quando simplesmente lêem e interpretam por si só as notícias dos jornais, sem a opção do debate. Por outro lado, a segunda constatação mostra que a comunidade *Vitória* não se presta a meras reproduções, mas que existe a liberdade dos membros de suscitar as discussões que lhes são pertinentes e que eles próprios consideram de interesse comum. Um exemplo pode ser retirado de uma discussão sobre política municipal, na qual os membros expõem comentários sobre a cidade e que dificilmente, ao nosso ver, seriam publicados nos jornais locais:

[Sobre Vitória estar abandonada, nunca vi tanto mendigo e criança de rua perambulando pela capital. Cadê o Rede Criança? O Projeto Terra? Ações da gestão passada que tiveram grande sucesso e por isso mesmo foram cortadas pelo atual prefeito.]

[A cidade está abandonada e não é porque os recursos estão sendo utilizados majoritariamente no social. Está abandonada porque os recursos necessários para "embonecar" a cidade estão sendo mal gastos. Basta olhar o tanto de obra, desobra, que a Prefeitura faz. Muda tudo, muda de novo, planta grama, tira grama, coloca flor, tira flor...etc. É um desperdício do dinheiro público.]

[Acabar com as palafitas da cidade é fazer obra em bairro de rico? E urbanizar os morros (ie. agua, luz, tranporte publico)? O q luiz paulo menos fez foi obra nos bairros mais ricos, até pq ja tava tudo pronto, entao só fazia o minimo: manter os jardins arrumados e os meio fios pintados, coisa q o coser nao tá dando conta direito.] Tópico: Vitória está abandonada, não acham?

5.2.2 Bases de conflito

Como toda agregação humana, inclusive comunidades em seu sentido mais tradicional, as interações na comunidade *Vitória* não se baseiam só na cooperação. Muitas vezes são as interações competitivas e conflituosas que marcam as discussões. De acordo com Raquel RECUERO (2009), não é possível existir evolução e mudança em um sistema harmônico. Conflito e competição caminham juntos com a cooperação em se tratando de fenômenos naturais das redes sociais. Como funcionam então, os conflitos na comunidade virtual *Vitória*? Para facilitar a compreensão, dividimos as nossas percepções em: conflitos de percepção, conflitos de opinião e conflitos de moderação.

5.2.2.1 Conflitos de percepção: *Vitória*, modernidade provinciana?

Vitória é uma das três capitais-ilhas e também a terceira mais antiga do Brasil. Atualmente possui um número aproximado de 300 mil habitantes e constitui junto com mais seis municípios a Região Metropolitana da Grande *Vitória*. Dentre as principais atividades econômicas da capital podemos destacar o setor de serviços e de comércio. Nos últimos anos, o Estado do Espírito Santo como um todo ganhou visibilidade nacional e investimentos derivados da descoberta de petróleo em suas bacias. Tal fato fomentou o empreendedorismo e a atividade portuária e consolidou a capital como a primeira do país na relação PIB per capita.

Para além desses dados podemos colher também uma visão da cidade a partir das comunidades do Orkut e dos participantes da comunidade *Vitória*, a mais expressiva de todas. Um ponto de vista quase comum é o de que a cidade é ótima para se viver, muito tranquila e com qualidade de vida, como exemplifica Felipe D'Lara, um dos moderadores da comunidade *Vitória* ao ser questionado sobre a visão dos membros sobre a cidade:

[A maioria é apaixonada pela cidade, até certo ponto com razão, mas às vezes dificulta na hora de perceber os defeitos da cidade. Comentários comuns são "eu amo essa cidade, se você não gosta, se muda" Então acho que a maioria é feliz, satisfeita e gosta da cidade] Entrevista feita em Maio de 2009

No entanto, um outro ponto de vista recorrente é de que a capital tem ares provincianos, por ser um lugar pequeno e onde “todos” se conhecem. Isso fica claro em comunidades como: “Vitória é um ovo¹⁸”, “Vitória não é um ovo, é um átomo”¹⁹ e “Vitória tem três pessoas”²⁰ (Descrição: Vitória tem três pessoas: Eu, você e alguém que a gente conhece) e, também, nos próprios comentários de alguns tópicos da comunidade, nos quais esses conflitos de percepção são bem recorrentes. Essa dualidade pode ser melhor exemplificada em:

[Isso aqui é uma roça sou doido pra vazar daqui] Tópico: Vocês amam Vitória ou odeiam?

[Amo!! Vitória é a minha cidade! Amo!!! apesar dos pesares..Amar inclui aceitar os defeitos neh. ;)Adoro esse lugar.] Tópico: Vocês amam Vitória ou odeiam?

[Gostar da cidade é uma coisa, mas usar afirmações pretensiosas como "melhor do mundo" ou "melhor do Brasil" só vai te tornar cego, para os defeitos da cidade em que vive e para as qualidades daquelas q vc nao conhece.] Tópico: Vocês realmente gosta de Vitória?

Valeu pela iniciativa Leo. Mas te alerto que falar bem de Vitória por aqui é sinônimo de "ser provinciano", "bairrista bobo" e "olhar para o próprio umbigo". Espera e você verá o que os senhores da razão postarão aqui...Valeu . Abraços. Tópico: Você realmente gosta de Vitória?

5.2.2.2 Conflitos de opinião: Deus ou Darwin?

Boa parte das interações na comunidade são marcadas por divergências de opiniões. Esse tipo de conflito se difere da percepção por englobar discussões sem verdades absolutas, sem percepções concretas vivenciadas pelos membros. São colocações baseadas em pontos de vista sobre abstrações que de certa forma se ligam a memória da cidade. O conflito de idéias, ao nosso ver, no entanto, fortalece as estruturas sociais do sistema, aumentando a união de membros que se organizam para defender um ponto de

¹⁸ Ver: <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=983384>

¹⁹ Ver: <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=3859680>

²⁰ Ver: <http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=18175698>

vista. Nesse quesito temos um exemplo bastante popular na comunidade Vitória, o tópico “Deus ou Darwin²¹”.

Em novembro de 2006 os membros foram questionados sobre a crença da maioria da população capixaba na teoria criacionista, em detrimento da teoria evolucionista de Charles Darwin. Desde então, um conflito intenso de idéias se instaurou, norteados principalmente pelo assunto religião. A polarização entre crentes (aqueles que crêem em Deus) e não crentes ficou clara e alguns membros revelaram-se como verdadeiros personagens da discussão, uns fazendo verdadeiras pregações a fim de converter os demais, outros ironizando a religião e a teoria criacionista. O mais interessante é que o tópico ganha atualizações praticamente todos os dias nos últimos dois anos. São mais de 1.050 postagens, com participações esporádicas e assíduas.

[(...) Vcs são apenas REBANHO, não enxergam? O cristianismo gera pessoas tão significativas para o mundo quanto amebas. (...) O papo de "paz", "respeito" e "amor ao próximo" de vcs é TÃO contraditório e hipócrita que me enjoa profundamente. Até então levei esse tópico na esportiva, mas vcs conseguiram me tirar do sério. Então, me retiro dessa discussão com vcs, até pq esse tópico parece q virou uma procissão. E sei que agora vcs vão sair dessa carcaça hipócrita e me mandar pro inferno. Vai ser lindo, inclusive.]

Reação contrária

[André, demorou pra vc se irritar e mostrar como alguém pode perder a linha (...)E diga-se de passagem os fracos assim os fazem. Acham que agredindo fisicamente, verbalmente, e choramingando resolvem suas adversidades. Mas acredito óbvio no arrependimento e conversão de uma mente humana para Deus, Que só assim aprenderá resolver as adversidades com Sabedoria, sem perder a ética.] Tópico: Deus ou Darwin, 19 e 20 de Junho de 2009

Pelas exemplificações acima percebemos como o conflito de idéias em uma comunidade do Orkut pode adquirir características mais profundas de discussão. A narrativa adquire outros contornos, tornando a linguagem de certa forma mais formal a fim de consolidar uma reputação no tópico. Membros que utilizam demais o “*internetês*” ou exageram nos erros de português em discussões desse nível são geralmente rechaçados pelos membros.

²¹ Ver anexo G

É necessário frisar que os conflitos de idéias observados na comunidade Vitória são na verdade a base das argumentações, o cimento das discussões e interações entre os membros. Nesse sentido é que entendemos o conflito como fortalecedor da estrutura, na medida em que tira a comunidade das discussões *idiotizantes*, dos jogos virtuais, etc, e privilegia a liberdade de expressão e o vínculo propiciado pela comunicação.

5.2.2.3 Conflitos na moderação: da divindade dos moderadores às ações dos trolls

A realização de entrevistas com os moderadores da comunidade Vitória mostrou-se uma importante etapa na concretização da pesquisa. Além de explicações sobre a atuação na comunidade, os quatro dos cinco moderadores que concederam entrevista contribuíram com as suas visões sobre os membros, temáticas e interações no ambiente que moderam, além de explicitar alguns conflitos decorrentes de suas atuações. Em suas falas todos destacaram que foram escolhidos pelo dono da comunidade pela ampla participação nas discussões (capital social) e que, atualmente, a maior função como moderador é apagar os tópicos indesejáveis. O moderador Almy Froes expõe a sua visão sobre moderar a comunidade:

[É positivo ser moderador por poder apagar propagandas chatas e negativo porque todo mundo acha que é sua obrigação ficar 24hrs por dia no orkut apagando tudo e reclamam como se vc fosse empregado do Orkut...recebesse pra isso.] Entrevista em Maio de 2009

Para Alex PRIMO (2008), os moderadores de uma comunidade virtual ganham poderes de julgamentos de textos e participantes, já que são eles os autorizados a eliminar ou bloquear membros que possam dificultar a dinâmica da comunidade. Essa reflexão nos remete a um conceito de hierarquia, também abordado por PRIMO como não prejudicial ao trabalho colaborativo. Para muito além dos tópicos de interesse comum, existem aqueles que fogem aos padrões altruístas, cabendo aos moderadores uma certa função sacralizante, de retorno à moral nas discussões. É justo esse poder de julgamento, essa influência, que traz à tona os conflitos envolvendo a moderação.

Durante a análise da comunidade *Vitória*, ficou claro que os moderadores são personagens diferenciados dentro dos fóruns. Para Caio Marcos, moderador há dois anos, “o tom muda quando um moderador fala mais sério ou dá um puxão de orelha.. às vezes nem isso é preciso, só a presença já altera um pouco, pois as pessoas te respondem diferente”. Essa presença meio divina meio profana, que às vezes dita as regras e às vezes permite liberdade de expressão às últimas conseqüências, gera em alguns momentos vínculos conflituosos, principalmente quando usuários reclamam da atuação dos moderadores. São as conseqüências do acúmulo de capital social. Como no caso em que um tópico foi apagado por um moderador pelo uso de ofensas pessoais:

(...) receio que nao, pois de ontem pra hj outro tópico que ja tinha +ou- 150 post) tb foi deletado, e junto disso surgiu um assunto no CHAT OFICIAL, por parte de um moderador, de "*Comunidade de Vitória vai ter umas regras básicas*" ou seria?: "*não admitiremos opiniões contrárias à dos moderadores e seus amigos próximos*" (Usuário)Tópico: moderadores – avaliação.

Melhor vc citar o nome, quem citou esse lance fui eu. Porem n é regra de post ou topico e sim sobre como o usuario digita para o outro usuario. No caso é regra de ofensa de um usuario ao outro. Se você é a favor ou contra uso de maconha, problema é seu e não meu... logo n delete isso pq é sua opinião. =]
(Moderador) Tópico: moderadores - avaliação

Outro conflito envolvendo moderação se relaciona com a ação de *trolls* (usuários que utilizam a rede para disseminar ofensas e desvirtualizar as discussões) e foi identificado a partir do relato de um dos moderadores, Felipe D’Lara:

[Uma discussão que gerou polêmica foi uma pessoa que criou vários perfis pra fazer um tópico, iniciou um tipo de jogo na comu que na verdade era pra ele fazer propaganda de uma empresa, mais conhecido com "marketing viral". Eu descobri e comecei a deletar seus tópicos. Ele me ameaçou até de morte! Fez várias ofensas a mim, e tive que bloquear meus recados desde então.] Entrevista realizada em Maio de 2009

O que fica claro, no entanto, é que a questão da moderação na comunidade *Vitória* assume um caráter de suma importância, na medida em que os moderadores são os membros mais ativos e aqueles que ‘abrem’ as discussões mais pertinentes na maioria

das vezes, além de exercerem o trabalho mecânico, porém essencial, de controle de tópicos indesejáveis. A relação dos moderadores com os membros revela-se como uma variedade de relacionamento, tantas vezes conflituosa, mas nem por isso ausente de reciprocidade.

6 CONCLUSÃO

“Os meios de comunicação social são, de fato, o novo *areópago* do mundo de hoje, um grande fórum que, atuando do melhor modo, torna possível a troca de informações autênticas, de idéias construtivas, de valores sadios e, desse modo, cria a comunidade [...]. A comunicação social tem a função de unir as pessoas e enriquecer as suas vidas.”

João Paulo II

Logo quando apresentamos o primeiro capítulo deste trabalho discorreremos sobre a circulação de riquezas nas sociedades primitivas estudadas por Marcell Mauss. Ali, a riqueza, na verdade, não era traduzida em forma de moedas, ouro ou prata. A riqueza em si era a troca generosa não só de bens materiais, mas de afetos e subjetividades. Hoje nos deparamos com um sistema intrinsecamente capitalista, no qual a informação é uma das principais riquezas que, em circulação, gera serviços e conseqüentemente acumulação de capital. No interior das comunidades virtuais, no entanto, parece circular uma troca muito mais enraizada na vontade de ter o outro como fonte de conhecimento do que o outro como indivíduo a ser explorado economicamente tendo em vista os seus desejos. Se, é claro, reconhecemos que nesses ambientes também circulam estratégias mercadológicas, na sua essência, as conversas são geralmente despretensiosas, possibilitam trocas não materiais, criam vínculos, sentimentos, cooperação, obedecem a uma certa regra de generosidade e, por isso, servem aos interesses da inteligência coletiva e do enriquecimento de capital social (reputação, solidariedade, reciprocidade, colaboração, credibilidade, confiança, etc).

A lógica dessas redes sociais é simples. São pessoas que se colocam em contato, seja por meio dos perfis, seja por meio dos fóruns das comunidades, e que desejam, de alguma forma, colaborar com o conhecimento que possuem, conversar com um amigo que não vêem há tempos, combinar um programa cultural com alguém, contar uma novidade, criar uma polêmica, etc. No entanto, durante todo o percurso de estudos dessas redes, observamos que existe uma premissa para que a dinâmica do encontro entre pessoas no ambiente virtual se concretize. E essa premissa, a nosso ver, é a reciprocidade. A reciprocidade transcende sistemas econômicos por ser essência de qualquer comunidade humana. E como já dissemos, para além das máquinas e do ambiente simulado, existem pessoas. Pessoas que agora procuram trocas muito mais

próximas daquelas realizadas em comunidades não-capitalistas pela avidez da reciprocidade.

Como demonstramos na análise da comunidade Vitória, uma discussão sem a reciprocidade expressa em contribuições por parte dos usuários com críticas, elogios ou complementações, torna o tópico alvo de descarte. Aquela que deveria ser a principal função da comunidade, a discussão, fica sem sentido, e nada acrescenta aos seus objetivos. Um comentário em uma página de recados de alguém certamente não rende um vínculo, seja simplesmente um vínculo comunicativo, se não há uma resposta pelo outro lado. Um vídeo ou uma foto não ganha credibilidade diante da comunidade de usuários se não vem acompanhados de replicações, de comentários, de investimento de tempo em críticas que retornem ao produtor (ou reprodutor) a qualidade ou a graça do material. E assim, consecutivamente, poderíamos citar diversos outros exemplos nos quais a reciprocidade é o motor que engrena as relações sociais na internet. Um motor que está conectado a um princípio antropológico e sem o qual nenhuma ferramenta ou linguagem tecnológica teria o seu sentido.

Na dinâmica de uma rede social, levar em consideração a colaboração de um usuário com relação a uma questão de identidade cultural é, de certa forma, aceitar algo de sua essência. Naquele momento, quem doa uma opinião, doa algo de sua própria vivência e de suas crenças. Quem lê e, concorda ou discorda, além de se sentir impulsionado a relatar a sua compreensão em uma atitude recíproca, acaba por sua vez levando consigo algo da essência desse outro ser humano, retransmitindo aquele conhecimento em outras ocasiões e com outras pessoas. Da mesma forma, alguém que propõe um contato por meio de um recado virtual e não obtém retorno, tem a clara sensação de que teve recusada uma proposta de aliança e comunhão. A não-reciprocidade também afeta um relacionamento virtual quando alguém negligencia um convite para participar de uma rede de contatos.

Outra questão interessante com a qual podemos correlacionar as redes sociais aos estudos de Mauss em se tratando de reciprocidade diz respeito às posições hierárquicas que se estabelecem por contratos nessas comunidades da internet. Como observamos na comunidade *Vitória*, tanto o dono quanto os moderadores foram “escolhidos” para os “cargos” tendo em vista as suas participações nos fóruns online. Podemos afirmar sem titubeios que eles procuraram ser recíprocos com os outros usuários de maneira eficiente

e imediata quando perguntados sobre algum assunto ou solicitados para dar informações. A participação ativa também é resultado da generosidade da troca recíproca, sendo ela gratuita ou permeada de interesses. Feitas as “escolhas” esses moderadores, inclusive o dono, passaram a possuir certo “status” dentro da comunidade. As informações *postadas* por estes usuários, como mostradas por si próprios na pesquisa e a partir das nossas percepções, possuem um peso diferente. Há uma agregação de valor ao objeto da troca. Assim como o objeto oferecido por chefes de tribos primitivas também possui mais valor de acordo com a posição social que ele ocupa. Essa reflexão pode ser resumida naquela expressão de Mauss quando diz que a inferioridade social vem da dádiva não retribuída, sobretudo quando quem recebe não tem o espírito da reciprocidade. Já a superioridade, provém de quem doa mais.

Da mesma forma, o conhecimento e a informação que circulam nas redes sociais são tidas como um símbolo de poder. Afinal, é o que cada um tem de melhor para oferecer. Lembrando: nesses ambientes, informação e conhecimento são sinônimos de riqueza. E essa circulação de “poder” imaterial também provoca a circulação do poder hierárquico. A esse respeito temos o exemplo do dono da comunidade *Vitória*. André Graciotti, perceptivelmente, mostra-se uma pessoa bem instruída e com um “peso” de oratória nas discussões. Todo conhecimento que ele coloca à disposição carrega consigo algo do seu poder como administrador da comunidade. Os usuários são quase sempre, senão sempre, recíprocos aos seus comentários.

Porém, todo usuário de redes sociais que deseja alcançar certo acúmulo de capital social, podendo influenciar nas discussões e ser “ponto” de referência nos vínculos entre outros usuários precisa investir tempo. Assim como nas sociedades primitivas nas quais os chefes necessitam investir tempo em visitas, presença em casamentos, reuniões de estabelecimento de paz, participações em conflitos, etc, também o usuário que deseja enriquecer-se de capital social precisa ter a disponibilidade de colocar à disposição o seu tempo. Isso ocorre quando põe em circulação conteúdos relevantes, responde aos recados em sua página, demonstra-se solícito às dúvidas dos seus contatos, doa generosamente sua colaboração em fóruns de discussão, replica *links* de interesse comum à sua rede, dentre outros.

Como vimos também, as redes sociais são permeadas de conflitos. De percepção, de opinião, de moderação, e podem existir outros. Esses conflitos são a alimentação básica

da reciprocidade comunicativa dessas comunidades. Assim como nas sociedades primitivas, os conflitos nesses espaços existem para gerar vínculos e não guerra. As percepções de uma cidade geram agregações em listas de tópicos, as divergências de opiniões identificam pensamentos semelhantes dentro de um tópico e isso pode ocasionar um encontro presencial no fim de semana, moderadores e usuários se unem para evitar a presença de *trolls* nas redes, e assim sucessivamente.

Mauss ainda acrescenta um conceito primoroso ao afirmar que as sociedades que trocam mais guerreiam menos, ao constatar que as guerras bárbaras cederam lugar aos contratos civilizados de trocas de bens móveis e imóveis. Ou seja, as trocas mobilizaram ações em prol do bem comum e contra a destruição em massa. O que presenciamos na rede, hoje, a esse respeito é uma pontinha tímida de mobilização política diante das injustiças sociais da humanidade. As discussões sobre problemas de uma cidade, corrupções políticas ou de desequilíbrio econômico têm ganhado voz lentamente nas interações virtuais provocando estímulos de mobilizações em favor de uma sociedade mais esclarecida.

Sem precisar voltar muito no tempo também podemos nos lembrar das notícias sobre as eleições iranianas, em junho deste ano (2009). A imprensa internacional foi censurada pelo governo e os protestos contra a reeleição de Mahmoud Ahmadinejad só chegaram ao restante do mundo graças aos *posts* dos iranianos na rede social do Twitter. Lembramos também do movimento “fora Sarney”, também no Twitter, que mesmo sem alcançar seu objetivo principal, ganhou voz na grande mídia. Existem exemplos também de mobilizações que se deflagraram no nordeste do país denunciando os buracos abertos pelas chuvas em Fortaleza. A partir dos contatos nas redes sociais, os usuários foram marcando em um mapa do *Google Maps* todas as crateras que encontravam pela cidade e cobraram uma posição do Governo²².

Se as redes sociais com suas dádivas, alianças, comunhões e enriquecimento cultural dos participantes em consequência da inteligência coletiva forem capazes de contribuir conjuntamente com outras estruturas sociais para a melhoria da vida presencial em comunidade, nós certamente poderemos afirmar daqui a algum tempo que a alegria de doar em público, o prazer de ser hospitaleiro e o consumo generoso da arte praticados

²² Ver mais em: <http://marioaragao.com.br/buracosfortaleza-agora-vai/> Acessado em 15 de Novembro de 2009.

nos meios virtuais foram essenciais para a formação de uma sociedade mais generosa e mais dadivosa.

Os meios de comunicação na sua origem nasceram para ajudar os homens a viverem juntos, encurtando distâncias e barreiras sociais. Em todos eles existe uma propensão de conectar pessoas em um caminho que leva da fragmentariedade à busca de unidade. Muitos são os desafios dos comunicadores, no entanto, para fazer valer esses princípios. Para Chiara Lubich, uma grande líder espiritual da contemporaneidade, o panorama da comunicação atualmente é feito de luzes e sombras. A globalização atinge a população com toda a força ameaçando homogeneizar as culturas e sufocando as suas riquezas. O relativismo ético mistura a profundidade de filosofias com superficialidades. A espetacularização da existência instrumentaliza o sofrimento e a vida privada. O clima de competitividade dentro das empresas dos meios de comunicação compromete a qualidade da informação, dentre outras coisas.

Por outro lado, os meios de comunicação, independente dos veículos de mídia que se servem, carregam consigo a vocação para a unidade dos povos na medida em que nós somos capazes de dar vida às ferramentas tecnológicas destinando-as ao bom uso em favor da criação de comunidades enriquecidas culturalmente e intelectualmente. Para que isso seja luz diante da realidade social que enfrentamos, toda e qualquer comunicação deveria seguir alguns princípios com os quais somos de comum acordo também com Chiara Lubich. E com os quais a atuação dos comunicadores nas redes sociais deveria estar em sintonia.

Antes de tudo, comunicar colocando-se no lugar do outro. Usar a comunicação para fazer memória das boas histórias replicando-as a toda a sociedade. Em segundo lugar, conhecer a quem nos dirigimos no Twitter, no Orkut, nos blogues, etc, a fim de comunicar melhor. Expor a si mesmo e conhecer o próximo antes de exprimir um pensamento, quando possível, ajuda a criar reciprocidade. Dessa forma, a mensagem não é só recebida intelectualmente, mas participada e compartilhada. Em terceiro lugar, replicar boas idéias que afastem conteúdos que não mobilizam cérebros e sentimentos em favor do bem comum. E por último, é preciso lembrar sempre que o que importa é o homem e não o meio. É o homem que traz em si o conteúdo capaz de gerar reciprocidade, unidade e comunidade que propiciam o crescimento das redes de relacionamento.

As novas mídias são os meios do momento que podem auxiliar os comunicadores a conhecer melhor a realidade para transfigurá-la e fazer triunfar o bem nos outros. A criação de comunidades movidas por reciprocidade e trocas imateriais nas redes sociais pode transformar-se em uma semente, que depositada lentamente, pode fazer crescer uma nova cultura comunicacional. Uma cultura que tenha os meios de comunicação como instrumentos aptos para aumentar a socialização do homem, que busque uma relação autêntica com o público participativo, que respeite o ser humano em sua dignidade como pessoa, que ajude as pessoas a buscar sempre a verdade, que faça da vivência em rede uma forma de colocar em comunhão mundial as vivências e as culturas das civilizações, das primitivas às ocidentais.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTOUN, Henrique. **A Web 2.0 e o futuro da sociedade Cibercultural**. Trabalho apresentado no VIII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e Comunicação, em Natal, setembro de 2008. Disponível na internet: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-0874-1.pdf>>

BARBROOK, Richard. Manifesto Cibercomunista. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 3 out. 1999 p. 4-6. Caderno Mais. Disponível na internet: <<http://globalization.sites.uol.com.br/cibercomunista.htm>>

CASALEGNO, Federico. Uma **abordagem ecológica da memória em rede**. In: CASALEGNO, Federico (org). *Memória cotidiana: comunidades e comunicação na era das redes*. Porto Alegre: Sulinas, 2006.

COSTA, Rogério da. **Inteligência Coletiva: comunicação, capitalismo cognitivo e micropolítica**. Porto Alegre: Revista Famecos, nº 37, 2008a.

_____. **Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoas, inteligência coletiva**. In: ANTOUN, Henrique (org). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008b.

_____. **Inteligência Afluente e Cibercultura**. In: Lucia Leão. (Org.). i 1 ed. São Paulo: ANNABLUME EDITORA, 2004, v. , p. 61-76.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

GILLMOR, Dan. **Nós, os media**. Lisboa: Editorial Presença, 2005.

MACHADO, Arlindo . **O Sujeito na Tela. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2007

MALINI, Fabio. **O Paradigma Pós-fordista da Comunicação**. In: O Comunismo da Atenção: Internet, Colaboração e Nova Economia. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura. Rio de Janeiro. Escola de Comunicação, 2007. 333 pp.

MAUSS, Marcel. **Ensaio sobre a Dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas**. In *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

MUSSO, Pierre. **A Filosofia da Rede**. In: PARENTE, André, (org). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PARENTE, André. **Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade**. In: PARENTE, André, org. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0.** In: ANTOUN, Henrique (org). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída.* Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

_____. **Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social.** In Razón y Palabra, v. 52, p. 1-15, 2006. Disponível na internet: <<http://pontomidia.com.br/raquel/alaic2006.pdf>>

_____. **Comunidades Virtuais – Uma abordagem teórica.** Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação da PUC/RS, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, em outubro de 2001. Disponível na internet: <<http://pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>>

REINHARDT, Bruno M.N. A dádiva da teoria: epistemologia e reciprocidade no circuito do “dado” antropológico. In: Campos – Revista de Antropologia Social da Universidade Federal do Paraná, v 7, n.1, 2006. Disponível na internet <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/campos/article/view/5431/3998>>

RHEINGOLD, Howard. **La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras.** Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço.** In: Lucia Leão (org.), *Derivas: cartografias do ciberespaço.* São Paulo: Annablume, 2004.

WAICHERT, Thalles. *Cartografias da Blogosfera: uma abordagem da produção de sociabilidade, linguagem e subjetividade nos blogs.* Trabalho de conclusão de curso apresentado na Universidade Federal do Espírito Santo em 2008.

WEISSBERG, Jean Louis. **Paradoxos da Teleinformática.** In: PARENTE, André, org. *Tramas da rede.* Porto Alegre: Sulina, 2004.

ANEXO A

Web Mapas Notícias Grupos Livros Blogs Gmail mais ▾ cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** **início** **perfil** [no orkut](#) [a web](#)



Vitória
(42.957 membros)

- deixar comunidade
- promova
- denunciar abuso
- fórum
- enquetes
- eventos
- membros

Vitória

[Início](#) > [Comunidades](#) > [Cidades e Bairros](#) > Vitória

descrição: Comunidade da cidade de Vitória.

INFORMAÇÕES TURÍSTICAS SOBRE A CIDADE:

<http://sistemas.vitoria.es.gov.br/turismo/index.php>

O QUE FAZER / OPÇÕES DE LAZER / LUGARES QUE MAIS AGRADAM NA CIDADE:

<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=35861&tid=246200941990441428>
<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=35861&tid=2461848474967410977>
<http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=35861&tid=2458113131151672855>

REGRAS:

- Propagandas de todo e qualquer tipo são proibidas. Os insistentes serão expulsos.
- Procure ser claro e objetivo. Evite tópicos indefinidos como "Me Ajude!", "Procura-se" ou "Alguém sabe?". Coloque o assunto de seu tópico logo no título.
- Antes de criar um novo tópico, utilize o "control+F" e verifique se o assunto já existe. Tópicos repetidos serão deletados.

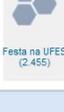
idioma: **Português (Brasil)**
 categoria: **Cidades e Bairros**
 dono: **André Graciotti**
 moderadores: **Almy, Leo, Felipe, Caio Marcos, Marco Antonio**
 tipo: **pública**
 privacidade do conteúdo: **aberta para não-membros**
 local: **Brasil**
 criado em: **2 de abril de 2004**
 membros: **42.957**

membros (42957)



[ver membros >](#)

comunidades relacionadas

-  **Eu entro em pânico no ES!** (575)
-  **outervative** (62)
-  **Grande Vitória-ES** (2.236)
-  **Vitória Digital** (104)
-  **Vila Velha** (27.773)
-  **Rua da Lama** (7.031)
-  **Salesiano de Vitória - ES** (5.037)
-  **Espírito Santo** (32.997)
-  **Festa na UFES** (2.455)

fórum

tópico	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> Vivendi compra 57.5% da GVT	7	14/11/09
<input type="checkbox"/> Pessoas famosas da nossa cidade (VITÓRIA)	92	14/11/09
<input type="checkbox"/> UFES - inscrições para príncipe encantado aberta	125	14/11/09
<input type="checkbox"/> Alguém aí conhece a Stalc?	9	14/11/09
<input type="checkbox"/> FEIRA DO VERDE (??)	33	13/11/09

[novo tópico](#) [denunciar spam](#) [ver todos os tópicos >](#)

Qual a Marca/Grife Feminina você acha melhor????

OSKLEN

Pesquisa para o pública da Grande Vitória...
Criado por: Jacarandá Import

-  **Osken**
-  **Maria Filó**
-  **Cantão**
-  **Zoomp**
-  **Zapping**
-  **Wollner**
-  **Siberian**

Meu voto está visível para os outros usuários

[votar](#) [denunciar spam](#) [mostrar resultados e comentários >](#)

enquetes

pergunta	votos	fecha
<input type="checkbox"/> votar Você já conhece a CHOCOLARTE?	6	
<input type="checkbox"/> votar Qual é seu sonho para sua cidade?	37	
<input type="checkbox"/> votar E se a Reta da Penha e a Leitao da S. fossem cada uma em um sentido?	67	
<input type="checkbox"/> votar Horário de Verão	50	
<input type="checkbox"/> votar Em quem você votaria para Governador em 2010?	143	03/10/10 (em 10 meses)

[nova enquete](#) [denunciar spam](#) [ver todas as enquetes >](#)

sobre o orkut | blog | desenvolvedores | central de segurança | privacidade | termos de uso | publicidade | ajuda tecnologia do **Google**

ANEXO B

Dono

The screenshot shows the Orkut profile of André Graciotti. The profile header includes a profile picture, the name "André Graciotti", and a dropdown menu for "ações". Below the header, it lists location (Vitória, Brasil), relationship status (namorando), and birthday (janeiro 15 (27 anos)). There are buttons for "perfil", "recados (0)", "fotos (6)", "vídeos (0)", and "mais (6)".

The "Sobre André" section contains links to external websites: <http://www.outernative.net>, <http://www.lasfm.com.br/user/AndreGraciotti>, www.myspace.com/cellardoorbr, and <http://www.myspace.com/terrorfurbo>.

The "Atualizações de André" section shows a text input field with a "postar" button. Below it, a message states "André não tem atualizações recentes".

The "Depoimentos" section is currently empty, with a "criar depoimento" button.

On the right side, there is an advertisement for "Antivírus" with the text "A Segurança que você precisa do tamanho do seu bolso" and "Antivírus + Anti-Spyware + Controle de Navegação". Below the ad is a "publicidade" label.

The "amigos dele (288)" section features a search bar and a grid of friend profile pictures, including Daniel, David, and Tamyres.

Moderadores

The screenshot shows the Orkut profile of Caio Marcos Malheiros Alves. The profile header includes a profile picture, the name "Caio Marcos Malheiros Alves", and a dropdown menu for "ações". Below the header, it lists location (Vitória, Brasil), relationship status (solteiro(a)), and birthday (abril 21 (24 anos)). There are buttons for "perfil", "recados (2335)", "fotos (631)", "vídeos (6)", and "mais (8)".

The "Sobre Caio M.." section contains a paragraph: "For mine is a generation that circles the globe and searches for something we haven't tried before. So never refuse an invitation, never resist the unfamiliar, never fail to be polite and never outstay the welcome. Just keep your mind open and suck in the experience. And if it hurts, you know what? It's probably worth it." Below this is another paragraph: "It's not where you go. It's how you feel for a moment in your life. If you find that moment, it lasts forever. Ceci n'est pas Caio."

The "Atualizações de Caio Marcos" section shows a text input field with the placeholder "Deixe um recado para Caio Marcos" and a "postar" button.

On the right side, there is an advertisement for "CATHO!" with the text "ANUNCIE SEU CURRÍCULO NA CATHO! TESTE O SITE POR 7 DIAS GRÁTIS MAIS DE 180 MIL ANÚNCIOS DE EMPREGO". Below the ad is a "publicidade" label.

The "amigos dele (430)" section features a search bar and a grid of friend profile pictures, including Bruno, Demuner, and glauber.

The screenshot shows the Orkut profile of Felipe D' Lara. The profile header includes a profile picture, the name "Felipe D' Lara", and a dropdown menu for "ações". Below the header, it lists location (Vitória, Brasil). There are buttons for "perfil", "recados (1)", "fotos (71)", "vídeos (17)", and "mais (4)".

The "Sobre Felipe" section contains a paragraph: "Você quer voar, mas não se pode começar a voar, voando. Primeiro é preciso aprender a andar e o primeiro passo é entender que aquele que não obedece a si mesmo é regido pelos outros. É muito mais fácil obedecer ao outro do que dirigir a si mesmo. (Nietzsche)".

The "Atualizações de Felipe" section shows a message: "Felipe não tem atualizações recentes".

The "amigos dele (89)" section features a search bar and a grid of friend profile pictures, including Luciano, Neillor, Marcos, Renato, Dicesar[HTR], Claudio, Ana, Zuccolotto, Camila, Jamile, and VIANNIA.

Web Mapas Notícias Livros Tradutor Blogs Gmail mais | cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** início perfil no orkut na web



Leo Cabral ações

Você acerta, ninguém lembra; você erra, ninguém esquece.

local: Cidade... Brasil e-mail: lcquadros@yahoo.com.br

aniversário: agosto 2 (34 anos)

perfil recados (179) fotos (24) vídeos (43) mais (4)

Sobre Leo

De acordo com o Orkut, sou um cara 80% confiável, 80% legal e 90% sexy. (A propósito, tenho 84 amigos e 33 fãs)

As pessoas me chamam de... Leo Cabral.

Elas estão loucas. Todas elas...

Sem exceção.

Atualizações de Leo

B I U A HTML

Deixe um recado para Leo

amigos dele (84)

procurar os amigos dele buscar

 Cibele	 Renata	 Victor
 Thiago (Etsu)	 Rafael	 Fábio
 Carla Sofia	 Meirelli	 Filipe
 Lauro Bruno	 Rodrigo	 Ricardo

Gmail Google Agenda orkut Google Fotos Google Reader web | cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** início perfil no orkut na web



Marco Antonio Barbosa adicionar como amigo ações

tenho 5 convites para o novo orkut, quem quer ? :X

local: Serra, Brasil

perfil recados (128) fotos (250) vídeos (24) mais (8)

Sobre Marco .. Algumas pa.. BuddyPoke Minha Música Sou Flamengo!

MARCO É um nome de origem latina que significa "Deus da guerra" ou "protegido por Marte". Não é nada tímido e exprime facilmente as suas opiniões. É muito optimista.

será ? HAUHUA vai saber =PPP

Atualizações de Marco Antonio

B I U A

Deixe um recado para Marco Antonio

postar

 **Marco Antonio Barbosa** diz "tenho 5 convites para o novo orkut, quem quer ? :X" 24 nov



publicidade

amigos dele (244)

procurar os amigos dele buscar

 José Luiz	 Livia	 André
---	--	--

Web Mapas Notícias Livros Tradutor Blogs Gmail mais | cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** início perfil no orkut na web



Almy Frões ações

It's better to burn now, than fade away

local: www.myspace.com/almyfroes.Br e-mail: almydf@gmail.com

relacionamento: namorando ICQ: 65598250

aniversário: maio 10 (27 anos)

perfil recados (5) fotos (79) vídeos (1) mais (6)

Sobre Almy Algumas pa.. BuddyPoke

"alguém que nao sabe se auto-descrever"

Atualizações de Almy

B I U A HTML

Deixe um recado para Almy

postar

 **Rodrigo Maikell Balbino Santos** deixou um recado: tinha esquecido desse detalhe! 16:26



publicidade

amigos dele (344)

procurar os amigos dele buscar

 Biruma	 Rodrigo	 Elen
--	--	---

ANEXO C

Web Mapas Notícias Livros Tradutor Blogs Gmail mais ▾ cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** **início** **perfil** **no orkut** **a web**



Vitória
(43.151 membros)

- fórum
- enquetes
- eventos
- membros
- ver perfil

Fórum

Início > Comunidades > Cidades e Bairros > Vitória > Fórum

pesquisar este fórum:

primeira | < anterior | próxima > | última

tópico	autor	postagens	última postagem
<input type="checkbox"/> localização	Ariane	27	24/06/08
<input type="checkbox"/> 1º Lugar entre as capitais.	Gil	7	24/06/08
<input type="checkbox"/> Vendo o por do sol de Vitória	Yuri	13	21/06/08
<input type="checkbox"/> Vamos salvar o site do Câncer de Mama?	Felipe	2	20/06/08
<input type="checkbox"/> J3 é uma espécie de D2	Pedro	22	17/06/08
<input type="checkbox"/> COPA DO MUNDO - Banco de Reservas	Leandro	7	13/06/08
<input type="checkbox"/> panela de barro, vc conhece?	BRUNO	2	10/06/08
<input type="checkbox"/> Dicas de bairro bom pra morar ...	Cris e André @	23	10/06/08
<input type="checkbox"/> Metrô em Vitória	Thiago & Dani	1	07/06/08
<input type="checkbox"/> Concurso	@ris* Escolhi	3	01/06/08
<input type="checkbox"/> PROCURO LIVRO EDITADO PELA PREFEITURA	André	4	29/05/08
<input type="checkbox"/> Flanelinha preso!!!	Caio Marcos	9	29/05/08
<input type="checkbox"/> Excelente notícia!!! Alcoolemia zero!!!	Fehlberg 1.4Es#	2	28/05/08
<input type="checkbox"/> Visitei e gostei	Arlson	6	27/05/08
<input type="checkbox"/> Pousada	... Anitcha	2	26/05/08
<input type="checkbox"/> MICARETA	Japa	10	22/05/08
<input type="checkbox"/> Musical Infantil no Carlos Gomes	Claudia	3	17/05/08
<input type="checkbox"/> Circo Nacional da China...	Janaina Gama	1	15/05/08
<input type="checkbox"/> Greve de Ônibus amanhã	Brunno	57	15/05/08
<input type="checkbox"/> Dicas para turistas	Naila	6	14/05/08
<input type="checkbox"/> POINTS????	Conrado	13	13/05/08
<input type="checkbox"/> Balada HarCore	Bruno	17	11/05/08
<input type="checkbox"/> AJUDA!!!!	Conrado	7	11/05/08
<input type="checkbox"/> Leiam isso! Que orgulho ser Capixaba!	Ricardo	24	10/05/08
<input type="checkbox"/> Onde ficar em Vitória??	Luciana	9	07/05/08
<input type="checkbox"/> CIDADANIA ITALIANA	♪ 81ãñç4	10	05/05/08
<input type="checkbox"/> Burger King em Vitória	Brunno	26	04/05/08
<input type="checkbox"/> Doação de sangue	Wally	5	03/05/08
<input type="checkbox"/> TOP - Bares de Vitória	André	26	24/04/08
<input type="checkbox"/> Acho que vou morar em Vitória! Help me!	Oçar	143	21/04/08
<input type="checkbox"/> Melhor Praia ??	Victor	20	20/04/08
<input type="checkbox"/> Contrabantistas Capixabas na Cadeia	Pedro	23	17/04/08
<input type="checkbox"/> Perdido em Vitória	Paulo [GuTo]	41	15/04/08
<input type="checkbox"/> Show do Zé Ramalho	Janaina Gama	13	14/04/08
<input type="checkbox"/> Indicação de cultura	Claudia	6	13/04/08
<input type="checkbox"/> Ajuda com uma informação.	Lu	16	11/04/08
<input type="checkbox"/> Dengue aqui também?	Roberto	2	08/04/08
<input type="checkbox"/> E sobre estacionamento fracionado em Vitória...	★... Monikinha	7	07/04/08
<input type="checkbox"/> Vou contar uma piada...	KENZO	20	06/04/08
<input type="checkbox"/> Tô chegando! Qual é a pedida deste fim de semana?	Diego Souza	12	06/04/08
<input type="checkbox"/> Um dado curioso sobre Vitória:	rodrigo	7	06/04/08

primeira | < anterior | próxima > | última

sobre o orkut | blog | desenvolvedores | central de segurança | privacidade | termos de uso | publicidade | ajuda tecnologia do 

ANEXO D

QUESTIONÁRIO

A COMUNIDADE 'VITÓRIA' NA VISÃO DOS SEUS MEMBROS

Parte integrante da pesquisa: Cibercultura: uma análise geral da representação capixaba na comunidade "Vitória" do Orkut.

Pesquisadora: Cibele Lana

Orientação: Prof. Dr. Fábio Malini

Instruções para preenchimento do questionário:

- As respostas escolhidas devem ser **negritadas**.

I. PERFIL DO ENTREVISTADO

A1. Nome:

A2. Município de Residência:

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Vitória | 5. Fundão |
| 2. Vila Velha | 6. Serra |
| 3. Guarapari | 7. Viana |
| 4. Cariacica | |
- A1a. outro: _____.

A3. Bairro de Residência:

A4. Sexo:

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. Masculino | 2. Feminino |
|--------------|-------------|

A5. Idade (anos completos em 2009): _____.

A6. Estado civil

- | | |
|------------------|----------------|
| 1. Casado(a) | 4. Separado(a) |
| 2. Solteiro(a) | 5. Viúvo(a) |
| 3. Divorciado(a) | |
- A4a. Outro: _____.

A7. Qual o grau de instrução/escolaridade?

1. 2º Grau Completo
2. Superior Incompleto
3. Superior Completo
4. Especialização
5. Mestrado
6. Doutorado
99. NS-NR

A7a. Se o grau de instrução é superior (completo ou incompleto, Mestrado, Doutorado ou especialização), qual curso concluiu mais recentemente e/ou está sendo feito?

A8. Qual a sua atual função profissional?

II. PARTICIPAÇÃO NA COMUNIDADE DE VITÓRIA

B1. Em que ano você ingressou na Comunidade Virtual Vitória no Orkut?

- | | |
|---------|---------|
| 1. 2004 | 5. 2008 |
| 2. 2005 | 6. 2009 |
| 3. 2006 | |
| 4. 2007 | |

B2. Quais as principais motivações que o levaram a participar ativamente das discussões na Comunidade de Vitória? Conte-nos.

B3. Você participa ativamente de alguma outra comunidade no Orkut ou em outra rede de relacionamento? (Se a resposta for negativa, pule para a questão B4)

- | | |
|--------|--------|
| 1. Sim | 2. não |
|--------|--------|

B3a. Se sim, qual?

B4. Quais são os temas de discussão na comunidade Vitória que você mais se interessa?

B5. Você costuma criar tópicos de discussão?

- | | |
|--------|--------|
| 1. Sim | 2. Não |
|--------|--------|

B6. Normalmente seus tópicos abordam quais temáticas?

B7. Já participou de algum conflito dentro da comunidade? (Se a resposta for negativa, pule para a questão B8)

- | | |
|--------|--------|
| 1. Sim | 2. Não |
|--------|--------|

B7a. Se sim, sentiu vontade de deixar a comunidade?

- | | |
|--------|--------|
| 1. Sim | 2. Não |
|--------|--------|

B7b. Por quê? (Exemplifique o conflito)

B8. Ao longo de sua participação na Comunidade de Vitória, algum tópico de discussão, em especial, lhe marcou? (Se a resposta for negativa pule para a questão B9)

- | | |
|--------|--------|
| 1. Sim | 2. Não |
|--------|--------|

B8a. Se sim, qual tópico?

1. Sim

2. Não

C3a. Por quê? (justifique sua resposta, mesmo se for negativa)

C4. 12. Você tem conhecimento da existência de vínculos offline que tiveram início a partir da interação na comunidade de Vitória?

1. Sim

2. Não

C4a. Esse fato ocorreu com você?

1. Sim

2. Não

C4a. Se sim, conte-nos essa experiência.

ANEXO E

QUESTIONÁRIO

A COMUNIDADE 'VITÓRIA' NA VISÃO DOS SEUS MODERADORES.

Parte integrante da pesquisa: Cibercultura: uma análise geral da representação capixaba na comunidade "Vitória" do Orkut.
Orientação: Prof. Dr. Fábio Malini

Cibele Lana

1. Moderador, você poderia nos contar a sua trajetória pessoal? (Explorar a vida do entrevistado)
2. Você pode nos contar como se tornou moderador da comunidade 'Vitória'? Quando foi?
3. Desde que começou a participar da comunidade como moderador, percebeu alguma mudança significativa nas interações entre os membros?
4. De uma maneira geral, tem se o conhecimento de que a maioria das comunidades do Orkut serve simplesmente como bótons de personalidade dos membros. A comunidade Vitória, porém, apresenta um alto índice de participação ativa nos tópicos de discussão. Na sua opinião, quais são os fatores que contribuem para isso?
5. Dos 40.000 membros da comunidade, uma pequena porcentagem se destaca como participantes ativos dos tópicos de discussão. Você poderia nos descrever as características mais comuns de perfil desses participantes ativos?
6. Na sua opinião, qual é a visão mais comum que os membros da comunidade têm da cidade de Vitória?
7. Para você, quais são os temas mais discutidos e articulados nos tópicos de discussão da comunidade Vitória?
8. De acordo com os especialistas, uma das características recorrentes em comunidades virtuais é a resolução de problemas dos usuários. Você acha que a comunidade Vitória tem esse perfil? Quais as principais demandas dos membros?
9. Na história da comunidade quais foram os principais conflitos que você gostaria de destacar (seja nos tópicos ou entre moderadores)? Cite no máximo 3.
10. Você sente que possui algum tipo de influência dentro da comunidade? Acredita conduzir discussões ou ter um 'peso' nelas por ser moderador?
11. Desde que começou a integrar a comunidade Vitória, você ampliou o número de relações sociais por causa da comunidade? Por quê?
12. Você acredita na existência (ou já presenciou) de vínculos offline que tiveram início a partir da interação na comunidade? Pode nos contar?

ANEXO F

QUESTIONÁRIO

A COMUNIDADE 'VITÓRIA' NA VISÃO DO SEU DONO

Parte integrante da pesquisa: Cibercultura: uma análise geral da representação capixaba na comunidade "Vitória" do Orkut.

Orientação: Prof. Dr. Fábio Malini

Cibele Lana

1. André, você poderia nos dizer a sua trajetória profissional?
2. Você pode nos contar por que decidiu criar a comunidade 'Vitória'?
3. Como eram as primeiras mensagens, as primeiras interações das pessoas com a comunidade virtual?
4. De uma maneira geral, tem se o conhecimento de que a maioria das comunidades do Orkut serve simplesmente como bótons de personalidade dos membros. A comunidade Vitória, porém, apresenta um alto índice de participação ativa nos tópicos de discussão. Na sua opinião, quais são os fatores que contribuem para isso?
5. Dos 40.000 membros da comunidade, uma pequena porcentagem se destaca como participantes ativos dos tópicos de discussão. Você poderia nos descrever as características mais comuns de perfil desses participantes ativos?
6. Na sua opinião, qual é a visão mais comum que os membros da comunidade têm da cidade de Vitória?
7. Para você, quais são os temas mais discutidos e articulados nos tópicos de discussão da comunidade Vitória?
8. De acordo com os especialistas, uma das características recorrentes em comunidades virtuais é a resolução de problemas dos usuários. Você acha que a comunidade Vitória tem esse perfil? Quais as principais demandas dos membros?
9. Na história da comunidade quais foram os principais conflitos que você gostaria de destacar (seja nos tópicos ou entre moderadores)? Cite no máximo 3.
10. Você sente que possui algum tipo de influência dentro da comunidade? Acredita conduzir discussões ou ter um 'peso' nelas por ser o administrador?
11. Desde que criou e começou a integrar a comunidade Vitória, você ampliou o número de relações sociais por causa da comunidade? Por quê?
12. Você acredita na existência (ou já presenciou) de vínculos offline que tiveram início a partir da interação na comunidade? Pode nos contar?

ANEXO G

Tópico Deus ou Darwin

Web Mapas Notícias Livros Tradutor Blogs Gmail mais

cibelegen@gmail.com | configurações | versão antiga | sair

meu **orkut** início perfil



Vitória
(43.156 membros)

- fórum
- enquetes
- eventos
- membros
- ver perfil

Deus ou darwin?

Início > Comunidades > Cidades e Bairros > Vitória > Fórum > Mensagens

mostrando 1-10 de 1.110 primeira | < anterior | próxima > | última

 **Caio Marcos** Deus ou darwin? 27/11/06
Acabei de ver na gazeta online: "... a maioria da população da Grande Vitória (66,92%) desconhece a teoria evolucionista de Charles Darwin. Entre os entrevistados que ignoraram tal teoria científica, cerca de 53,61% acreditam que o homem foi criado por Deus."

E mais:
"Dos moradores da região metropolitana que acreditam que o homem é fruto da criação divina, 72,22% estão nas classes A e B."

Achei esse numero um tanto quanto alto, principalmente em relação a classe A e B...

E voce? Acha que somos fruto da criação divina igual a maioria de nossos conterrâneos, ou acha que o côccix não está aí por acaso?

 **KENZO** Darwin... 27/11/06

 **Hanna** Darwin 27/11/06

 **Mr. dos Santos** isso explica um pouco essa mentalidade provinciana e atrasada do povo dali.. =) 27/11/06

 **Caio Marcos** Onde eu falei que é privilégio dos capixabas? 27/11/06
Mas não é questão de credo não! 67% dos entrevistados NAO CONHECEM a teoria PONTO.
Alguém tem esses numeros pra outras regioes/países pra comparar? Pq eu achei realmente alto.

 **Almy** na classe A e B. Isso tudo..??estranho...compara o tanto de igreja q tem nos bairros de classe mais pobre? 27/11/06

 **Roryam** sem dúvida alguma Deus!!!! 09/12/06

 **Junior** entao quer dizer q pelo fato de vc crer em Deus, vc eh considerado atrasado???? 09/12/06
pow os EUA intam eh atrasado, pois mais da metade das escolas de lah saum proibidas de ensinar a teoria da evolução, consequentemente, muitos alunos desconhecem...
axu q eh por isso q os EUA eh o q eh hj em dia...

 **Rachel Darwin** Com certeza! 09/12/06

primeira | < anterior | próxima > | última

[v voltar aos tópicos](#)

sobre o orkut | blog | desenvolvedores | central de segurança | privacidade | termos de uso | publicidade | ajuda tecnologia do 