

Facebook no cotidiano: as redes sociais como elemento da vida *off-line*¹

Igor Braga de SOUZA²

Soriany Simas NEVES³

Universidade Federal do Amazonas, Parintins, AM

RESUMO

O presente trabalho é uma adaptação do relatório final do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica – Pibic – com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa – Fapeam – desenvolvido na Universidade Federal do Amazonas em Parintins. Busca-se apresentar algumas considerações acerca de como o ator social em rede une os ambientes *on* e *off-line*, em uma relação em que ambos se influenciam. Para tanto foi feito o monitoramento de 10 perfis no site de rede social *Facebook*. Propõe-se um panorama sobre alguns conceitos que circundam este ambiente e unem o ambiente de interação tradicional e digital.

PALAVRAS-CHAVE: rede social, ator social, real, virtual.

Introdução

Refletir sobre os sites de redes sociais é pensar sobre mais um âmbito da vida social do século XXI. Com o advento tecnológico de fim do século do XX, o ambiente digital foi invadido massivamente por indivíduos fascinados pela possibilidade de comunicação interpessoal num fluxo acelerado. A rápida aceitação deste espaço logo chamou atenção de diversos pesquisadores de várias áreas do conhecimento.

Desde que as primeiras civilizações começaram a desenhar nas cavernas, o homem se comunica de forma indireta usando diferentes suportes. Com a internet o que acontece é que tudo começa a ser salientado, tornando-se mais nítido (FRAGOSO, 2012). Os sites de redes sociais foram, nesse contexto, o espaço onde o ator social pode se personificar dentro do ciberespaço (RECUERO, 2009). Representado por perfis, o sujeito na internet é construído através de pistas que serão ligadas pelos outros atores a fim de delinear uma identidade deste.

Este trabalho está preocupado em demonstrar como o *Facebook* está inserido na vida cotidiana dos atores sociais que fazem uso desta mídia. Mais objetivamente, o que se

¹ Trabalho adaptado do relatório de iniciação científica da Universidade Federal do Amazonas em Parintins (AM) com apoio da Fundação de Amparo a Pesquisa (Fapeam) apresentado na Divisão Temática Jornalismo, da Intercom Júnior – IX Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Ufam, email: igorbrgsza@hotmail.com

³ Orientador do trabalho. Professora Mestre do Curso de Comunicação Social/ Jornalismo da Ufam, email: sorissn@gmail.com

busca elucidar é que os ambientes *on* e *off-line* estão ligados e não precisam ser polarizados como muitos estudos já propuseram. Neste mesmo espírito, propõe-se a reflexão acerca do ator social imerso neste cenário digital.

Para tanto, foram eleitos a Análise de Redes Sociais (ARS) e a Etnografia como métodos de abordagem neste estudo, que consistiu no monitoramento de 10 perfis de atores sociais no *Facebook*. Além dos métodos de abordagem, é importante citar que entendemos a internet como artefato cultural e tecnologia midiática. Fragoso (2012) define essas perspectivas como a consideração de internet enquanto elemento da cultura, produzido e ressignificado conforme sua utilização dentro de um grupo.

Da caverna a internet: a comunicação mediada como elemento cultural

Pinturas Rupestres, cartas, telefone, televisão. Todos esses dispositivos comunicacionais mudaram mais ou menos profundamente a forma como sujeitos interagem. O meio traz em sua estrutura padrões que servirão de guia para o indivíduo construir sua mensagem. Entretanto, como propõe Levy (1999), mesmo que pensados para uma utilização específica, os indivíduos podem ressignificá-lo e recodificá-lo.

Nisto nos afastamos do ponto de vista de McLuhan (2007, p. 26) que acredita que a “tecnologia pode fazer tudo, menos somar-se ao que já somos”. Para ele, as tecnologias estendem um sentido amputando-o, ou seja, quando o homem ganhou a roda, perdeu as pernas. O autor critica a forma como tem se estabelecido a relação entre os indivíduos e as técnicas e defende uma mudança na forma de refletir sobre elas. Segundo ele, pensamos ainda de forma linear, o que seria inadequado no ambiente descentralizado da era elétrica.

Levy (1999) acredita que, apesar das técnicas serem parte importante da comunicação mediada, devem ser tratadas como um dos aspectos deste universo. O autor ressalta ainda que para além do fluxo de informações entre as técnicas, as verdadeiras relações são as interpessoais, não é, portanto, a relação indivíduo-técnica, mas indivíduo-técnica-indivíduo. É baseado nesse pensamento que este trabalho se afirma, a técnica enquanto parte do processo de interação entre indivíduos. Mais particularmente, com a comunicação que acontece a partir do uso de uma tecnologia, que se configura como comunicação mediada. Partindo da premissa que a técnica é produto humano, e logo, também cultural a internet se configura como um bem cultural, passível de significações pelo grupo em que se encontre.

A internet surge com o advento das mídias digitais (LEVY, 1999), com a invenção de redes para troca de dados entre computadores, o que antes era feito apenas por meio de dispositivos móveis, passou a ser feito por linhas telefônicas e modems. Em meados da década de 1970, quando os microprocessadores proporcionaram que computadores diminuíssem o suficiente para poderem ser postos sobre mesas da sala das residências, a internet começa a se popularizar.

No início da década de 1990, o inglês Tim Berners-Lee criou o conceito da *World Wide Web* (*www.*). Através desse sistema a internet ganhou impulso no uso doméstico, pois facilitou a dinâmica de navegação e potencializou o número de sites na *web*. Associados, velocidade de tráfego de dados e avanço nos padrões de navegação consolidaram o uso da internet como ferramenta comunicativa na metade da década de 1990.

Ao observar o cenário que se desenhou nessas décadas, Levy (1999, p. 94) aponta para a construção do ciberespaço, definido como “O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. Um lugar onde arquivos de todas as espécies são transformados em dados de computador.

Percebe-se, então, como estão ligados internet e ciberespaço. Ambos relacionados com a transmissão de dados entre computadores, podem ser facilmente confundidos. O ciberespaço, então, é o universo das tecnologias digitais, nasce com a conexão das memórias de computadores– seja por dispositivos de memória móveis ou cabos de transmissão de dados. A internet é um dos meios pelos quais os computadores trocam dados, mas não o único. Assim, a internet é parte do ciberespaço, não ele em si.

Esse ambiente de intensa transmissão de dados acelerou o fluxo de informações entre as pessoas. E com essa estrutura de informações virtualizadas, virtualizou-se também as relações entre as pessoas (LEVY, 1999), dando às relações uma nova camada de complexidade (RECUERO, 2009) por não serem imediatamente discerníveis, passam a haver pistas sobre as interações, os atores e suas relações (LEVY, 1999).

Por estar conectada as mais diversas atividades do homem deste século, a internet passou a fazer parte do seu cotidiano, ao contrário do que muitos estudos apontavam, ou ainda apontam, como se ela fosse alheia a realidade física. Dessa forma, a fronteira entre *on-line* e *off-line* esvazia-se, dando lugar a uma integração entre eles. Essa noção de internet é definida por Fragoso (2012) como ‘artefato cultural’, ou seja, dependendo do contexto de utilização o bem adquire diversos significados.

Muito ligada a esta, está a noção da internet como “tecnologia midiática” (FRAGOSO, 2012). A principal característica dessa abordagem é a constatação da capacidade de uma mídia gerar práticas sociais. Assim, com a vida cotidiana convergindo com o uso da mídia, as práticas sociais por ela geradas justapõem on-line e off-line.

À luz dessas abordagens de internet guiaremos este estudo. Objetivando assim, elucidar aspectos da intersecção entre o cotidiano on-line dos indivíduos com o ambiente off-line, a fim de compreender como os indivíduos se constroem dentro do ambiente em rede, explorando características próprias deste espaço. Para tanto, serão trazidos a baila conceitos como o de ator social e interação, elementos característicos das redes sociais, que serão expostos a seguir.

As Redes Sociais

Com o crescente uso da rede, os indivíduos começaram a estabelecer padrões de conexão. Alguns sites foram se tornando mais populares em detrimento de outros, determinados assuntos se tornaram mais comentados, enfim, os indivíduos foram construindo caminhos de interesse dentro da web. Do encontro desses interesses particulares e a relação entre os usuários com essas afinidades surgiram as redes sociais na internet.

Com o tempo percebeu-se a tendência de indivíduos se associarem na internet. A partir daí, espaços disponíveis para manifestação dos usuários cresceram e logo sites se especializaram em lugares de fala de indivíduos. Surgiram, então, os sites de redes sociais, definido por Recuero (2009, p.102) como “espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet”.

Os sites de redes sociais (SRS) são identificados pela possibilidade da construção de uma página pessoal, por meio da qual o indivíduo pode ser identificado dentro da rede. A partir desse perfil, o indivíduo pode interagir com outros indivíduos formando assim redes de relacionamento, ou redes sociais. Segundo Recuero (2009), são esses os elementos necessários para que haja uma rede social, atores sociais (ou representações deles) e interações (movimentos comunicativos recíprocos).

Há a necessidade de deixar claro a diferença entre rede social e sites de redes sociais. Segundo Recuero (2009), os SRS são softwares na internet que através de um cadastro disponibilizam uma página onde é construído um perfil. A rede social, propriamente dita, é o estabelecimento de relações entre os atores sociais, ou seja, o

Facebook é um site de rede social onde pessoas de diversas localidades constroem uma rede de relações através de interações possíveis na rede, as redes sociais.

Com um espaço apropriado para que os indivíduos pudessem construir perfis e interagir com outras pessoas dentro da rede, os sites de redes sociais atraíram logo a atenção de grande parte dos usuários. Hoje, só no Facebook, são mais de 900 milhões de usuários segundo a Veja Online de março de 2012.

Atores Sociais e Arestas

O primeiro elemento das redes sociais são os atores sociais, esses indivíduos estruturam a rede (RECUERO, 2009). Os atores sociais são usuários de internet que agem e reagem aos estímulos comunicativos de outros indivíduos dentro da rede. Através deles a rede ganha forma, passa a conter nós passíveis de ligação.

Ao contrário de ambientes tradicionais durante o momento de interação os atores podem estar distantes seja espacial e/ou temporalmente (RECUERO, 2009). Os perfis, links e páginas pessoais são representações de alguém que constrói uma identidade que corresponde a uma faceta daquele indivíduo. A autora define o ator social como “pistas de um EU que poderá ser percebido pelos demais. São construções plurais de um sujeito, representando múltiplas facetas de sua identidade”. (RECUERO, 2009. p.30).

Outra característica dos atores sociais na internet, segundo Recuero (2009) é o fato de uma página, um perfil, um link; podem representar mais de um indivíduo. Nós que representam grupos são comuns em sistemas de páginas personalizadas, onde grupos mantem aquele nó ativo. Neste trabalho tomaremos por nó, ou ator social, perfis individuais no *Facebook*.

Para que a rede se configure é preciso que os nós (atores sociais) sejam ligados a outros formando arestas. As arestas são os movimentos comunicativos em direção de outros indivíduos, conforme escreve Recuero (2009). A autora elenca diferentes tipos de conexões: interação, relação e laço social; eles variam por sua frequência, força e reciprocidade.

A interação é definida pela autora como “uma ação com reflexo comunicativo” (RECUERO, 2009. p.31), ou seja, se a partir de um estímulo de um ator houver uma resposta, seja ela positiva ou negativa, há uma interação. Esse tipo de conexão é a mais básica no estudo de SRS. A interação inicia todas as categorias de conexão. Por seu caráter fundamental, “seria a matéria-prima das relações e dos laços sociais” (RECUERO, 2009. p.30). Nesse mesmo sentido, vale ressaltar que “Interpessoal não é sinônimo de presencial,

ou seja, tanto uma conversa telefônica quanto uma troca de e-mails são processos interpessoais, apesar da falta de coincidência espacial e/ou temporal.” (PRIMO, 2011. p 9).

Para este trabalho, é relevante compreender em que consiste a interação. Todo tipo de ação que gere troca comunicativa entre pares é uma interação, desde curtidas até comentários direcionados entre amigos na rede social. Não se entrará no mérito de classificação diferenciada entre os tipos de interação, todos serão tratados como ações comunicativas que geram interações.

Neste ponto alcança-se a necessidade de recuperar a discussão acerca das características do macroambiente onde estão os SRS. Como já foi dito neste trabalho, não buscamos polarizar *on* e *off-line*, por isso traz-se para discussão os conceitos de real e virtual.

Real e virtual

É importante salientar estes dois conceitos que passaram a figurar todas as discussões relacionadas ao ambiente em rede. As pesquisas relacionadas a essas áreas tendem, muitas vezes, a polarizá-los. Opor real e virtual não é a posição que defende este trabalho, como já foi pontuado anteriormente. Busca-se, ao contrário, promover a reflexão sobre como estão ligados entre si e a relação de alimentação mútua.

Para definir o conceito de virtual, se pode começar com a origem do vocábulo, do latim *virtualis* e *virtus*, significa força, potência (LÉVY, 2011), assim, é aquilo que pode ser, que está em essência e que pode ser concretizado em um real tangível. Sodré, por sua vez, acredita que o conceito de virtual seja duplo. O primeiro sentido é o que está em potência, “que não é objetivável como ‘coisa’” (SODRÉ, . p120). O segundo sentido está relacionado ao conceito de Lévy (2011) e entende o virtual como entidade de outro mundo, uma espécie de “realidade desencarnada”. Ambas as definições estão ligadas a subjetividade dos indivíduos, ou seja, o virtual é dependente de um existente.

Sodré, ao comentar sobre os conceitos de virtual de Lévy (2011), critica o que é pra ele uma desvinculação do virtual de um sujeito humano. Isto porque Sodré entende o virtual como o “potencial de produções de todos os campos humanos de ação” (p.123), ou seja, não só o real é determinado por sujeitos humanos, mas também o virtual. Da mesma forma, Sodré aponta para inexistência de um real. Para ele, o que percebemos sensorialmente são “efeitos de objetividade” (p.123). É tomando esse pensamento como ponto de partida que

Sodré entende o real como ordenações humanas que revela os existentes. Sodré move o homem para o centro de ambos os conceitos, tanto do real, quanto de virtual.

Ao polarizar virtual e real, comumente se sinonimiza o virtual ao falso. Segundo Lévy (2011 p.12), o virtual tem apenas “uma pequena afinidade com o falso”, para ele, o virtual não se opõe ao real, mas é ele em potencial. Exemplificando isso, o autor utiliza a semente como exemplo do virtual, a semente é uma árvore em potencial. A semente tem em si o ser árvore, mas ainda não o é, e isso não a torna uma árvore falsa.

O autor também recupera o conceito de Deleuze (1972 e 1980) que entende o virtual como uma tendência (LÉVY, 2011). Para ele, o virtual é sempre passível de atualização, ou seja, o virtual é um movimento de transformação de um ser em outro, do qual carrega a essência, mas não as mesmas características. Ao contrário do possível, o virtual envolve em seu movimento atualização e [re] criação.

A virtualização⁴ é o movimento com que este estudo está preocupado. Quando um ator social se constrói em um site de rede social, ele está se virtualizando. Assim, cria-se um novo ser, agora repensado (afinal toda virtualização envolve um processo criativo) e disponível para ser atualizado toda vez que um outro ator social através das pistas deixadas na rede social o reconstrói.

É exatamente por isso que o caminho virtual > real, como é classicamente pensado (LÉVY, 2011), não tem muito a contribuir com este trabalho. No entanto, pensar real > virtual proporciona uma reflexão sobre como elementos podem se mover e se transformar em coisas diferentes nesses ambientes, nesse caso, o ator social.

Com as próprias palavras do autor, a diferença consiste em que:

“Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria desrealizante. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos, de inderterminação em seu processo e de invenção em seu processo e de invenção em seu esforço quanto a atualização. A virtualização é um dos principais vetores de criação da realidade”. (LÉVY, 2011. p18)

Virtual e virtualização são mutações de entidades, num ato criativo. Assim, o ator social se virtualiza tornando virtual aspectos que para ele são interessantes para outros que irão percebê-lo.

⁴ Lévy (2011, p.17) define a virtualização como o “movimento inverso ao da atualização”. A virtualização é quando uma entidade real é transformada em potência, ou seja, passa a ser um “complexo problemático”. A principal característica da virtualização é processo criativo (LÉVY, 2011).

Sodré tem como principal característica de sua abordagem a centralização do sujeito enquanto agente de transformação, este é motivo de sua crítica ao trabalho de Lévy que, pela ótica de Sodré, move o homem do centro desses conceitos, conferindo-lhes uma existência independente. A abordagem de Sodré procura então restaurar o antropocentrismo desfeito por Lévy (2011), isto no que tange aos conceitos supracitados.

O real para Sodré está ligado a uma produção humana de realidades. A interação do homem com um mundo é, na visão do autor, o que produz as dimensões de realidade e virtualidade. Para ele não existe o real, o que se vê, ouve-se e sente-se são efeitos de objetividade que são interpretados e significados por sujeitos humanos. O real seria resultado de consensos humanos sobre níveis de realidade, o que determinaria assim a realidade ou não de algo seriam um “conjunto de ordenações humanas” (p123). Sodré, ao falar de inovações técnicas, reitera a capacidade desses elementos em produzir novas realidades, ou redimensioná-las. Apesar de adicionar a técnica como parte da construção do real, o autor não desvincula o real da sua dimensão de produto humano, visto que são historicamente situados.

A posição de Sodré quanto ao real está muito ligada ao subjetivo, o autor valoriza o sujeito e a percepção individual sobre o mundo de objetividades que o cerca. Sodré parece pensar em sujeito autônomo, mas moldado socialmente, neste contexto de mudanças da realidade produzidas pelo vertiginoso avanço tecnológico, o sujeito está se auto reconfigurando. O processo de virtualização, apesar de seu sentido redimensionador, pode não ser consciente. Dessa forma, adiciona-se à problemática do virtual as dimensões de absorção de valores, usos e dimensões culturais onde o indivíduo pode comportar-se como reproduzidor de comportamentos já existentes, inclusive dentro da rede (RECUERO, 2009). Nisto reside a ação reativa, ou reprodutiva, dos sujeitos sociais.

O ator social produz no SRS uma série de pistas que podem ser decifradas, é um problema a ser decifrado, ou seja, está virtualizado (LÉVY, 2011). Nesse ambiente as identidades são construídas, reconstruídas e desconstruídas a cada interação, e é sobre isso que será tratado a seguir.

Identidade Virtual

As discussões acerca do homem há séculos circundam o conceito de identidade. Escorregadio e complexo, ele se modificou na mesma intensidade com que ocorreram mudanças nas sociedades humanas. Mesmo reconhecendo essas variações ao longo da

história e da importância em entender o caminho que a traz ao lugar onde está atualmente, nos preocuparemos especialmente com o sujeito e a identidade pós-moderna, afinal, tratamos do ator social dentro do ciberespaço.

É nos sites de redes sociais, no ciberespaço, que buscamos compreender a construção de uma identidade por meio de representações de si feita pelos atores sociais em rede. Relembrando o que afirma Recuero (2009), essas redes são espaços de interação entre atores sociais que agem e reagem assim como em outros ambientes sociais. Nesse sentido, assim como é importante entender o indivíduo inserido na sociedade tradicional, também é relevante refletir sobre o sujeito em rede, que dá forma às estruturas de interação na *web* (RECUERO, 2009). No *Facebook*, as páginas pessoais, ou perfis, são onde se materializa esse projeto de narração do eu.

Por um caráter descentralizado característico do ciberespaço, o indivíduo imerso nesse ambiente tem sido constantemente conceituado como múltiplo, fluído e descentrado (HALL, 2006; SANTAELLA, 2007). Para compreender o sujeito pós-moderno é preciso considerar as mudanças gradativas sociais, políticas, econômicas e culturais que afetam a noção de identidade. Respeitar essas nuances é necessário para que se entenda que, apesar de menos intensos, sempre houve movimento no conceito de identidade.

No Iluminismo, época de revoluções científicas, religiosas e sociais, o pensamento sobre o sujeito considerava-o um ser consciente (HALL, 2006), isso pelo antropocentrismo característico deste período. Segundo Santaella, esse sujeito é reflexo de seu pensamento, assim como afirma Descartes em sua máxima: Penso, logo existo. Um ser que com sua capacidade reflexiva se constrói enquanto sujeito político, social e cultural. Este sujeito é derivado, segundo Poster, da cultura impressa, onde o autor e o interlocutor estão distantes e fixos, pelo menos aquele pensamento ali impresso, na materialidade da letra no papel.

O chamado sujeito sociológico é, em alguns pontos, próximo ao anterior, entretanto, adicionam-se determinações externas. Percebe-se que “este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação [com a comunidade] [...]” (HALL, 2006. p.10). A dimensão deste sujeito está na interação, ou seja, na sociabilidade deste. Se lida aqui com um sujeito que não é senhor absoluto de suas ações, mas a modela a partir de estruturas pré-estabelecidas pelos valores sociais.

Na concepção de sujeito sociológico, o que une o indivíduo (espaço subjetivo) a comunidade (ambiente objetivo) é a assimilação e incorporação dos valores sociais pelo sujeito, o que Hall (2006, p.12) compara a uma sutura médica, “tornando ambos

reciprocamente mais unificados e predizíveis”. Reside aí a principal ruptura do sujeito pós-moderno. O que uniria então a sociedade, não seria essa estabilização, mas sim, a articulação das diferenças (LACLAU apud HALL).

Trata-se, agora, de um sujeito que tem a própria percepção de si mais variável. Nas palavras de Hall (2006):

“[...] A identidade torna-se um ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpretados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos,, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias [...].”

A pós-modernidade deslocou o sujeito centrado, provocando uma identidade fluída, resultado da intensificação do ritmo de vida deste tempo, com rotinas produtivas aceleradas e que exigem um indivíduo capaz de exercer funções variadas, afinal, como já foi dito, a identidade e o sujeito são resultados um do outro e se alteram reciprocamente.

Nesse sentido de percepção múltipla de si, o sujeito revela-se como um ator social que joga com a representação, adequando-se a cada nova necessidade ao campo objetivo de interação. Nas palavras de Santaella:

“Em suma: a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isso sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação, da metamorfose; enfim, da ‘mutamorfose’ identitária.” (2006, p.97)

Não se trata, então, de um sujeito modificado pelo pela cultura de rede, mas que aglutinou ao seu campo de interação o ciberespaço e as redes sociais, nas quais estão plugados (SANTAELLA, 2006). Nesse ponto chegamos a interseção do ambiente *off-line* com o *on-line*, afinal se o próprio sujeito traz consigo características do ambiente digital, sua vida está ligada com suas representações na rede e o real se confunde com o virtual, a ponto de ambos não serem passíveis de dissociação.

O Facebook e o cotidiano

A configuração virtual das relações sociais em rede conferiu aos relacionamentos sociais novas camadas de complexidade (FRAGOSO, 2012), atenuou a possibilidade de representações múltiplas dos atores sociais (RECUERO, 2009) e massificou o fluxo de

informações no mundo (LÉVY, 1999). Entretanto, essa acentuação na fluidez e dinamicidade nas relações humanas (BAUMAN, 2001) não inaugurou tais características na comunicação, como afirmamos desde o início deste trabalho. Nesse sentido, a interseção entre o ambiente de sociabilidade físico e o ambiente em rede, ou seja, entre *on-line* e *off-line* se tornou visível no ambiente em rede.

Como foi assumido no início deste estudo, consideramos a internet como um artefato cultural (FRAGOSO, 2012), ou seja, é um objeto que traz consigo uma dimensão simbólica, não é apenas técnico, exatamente pelo fato de unir pares comunicativos em interação, diz respeito, portanto, a troca entre atores sociais, não somente fluxo de dados em linguagem binária. Desse modo os conteúdos das redes sociais não são exclusivamente acerca dela própria, mas também a importação de assuntos diversos ligados às vivências do ator social em seus outros âmbitos relacionais.

Nas postagens, os atores sociais fornecem conteúdo para a rede e deixam pistas de si para os demais. Assim, todo *post* diz sobre o ator social no instante da postagem, sobre seus interesses e sua origem fora da rede.

A seguir está uma postagem que demonstra uma dúvida de um ator que não conhece bem a cidade do Rio de Janeiro. Ao pedir ajuda pra encontrar um lugar para seu ensaio fotográfico, o ator trouxe um assunto de ordem física, geograficamente localizado para a descentralidade e desterritorialidade do ciberespaço.

GR Postagem 1:

GALERA DO RIO DE JANEIRO! Poderiam me ajudar??!, onde eu poderia achar um depósito velho, uma fábrica abandonada ou algum lugar obscuro pra um ensaio fotográfico profissional?! :/
4 curtidas e 14 comentários

Nessa postagem é notório como o ator social une o *on* e *off-line*, justapostos são igualados e o que resulta de um vai alimentar o outro. A dúvida relativa ao ambiente físico gerou uma fala (postagem) no ambiente cibernético. Que gerou em alguns de seus contatos uma atitude colaborativa em forma de comentários. É o movimento de virtualização a que Lévy (2011) se refere, quando um real, no caso o problema em encontrar um lugar para o ensaio fotográfico, se torna um conteúdo do ciberespaço, onde as referências podem ser manipuladas e por isso se tornam indeterminadas, o virtual. Mesmo o ator tendo

virtualizado a questão, ela não deixou de figurar no espaço *off-line*. O que ocorre neste caso é uma coexistência.

É possível inferir várias coisas a respeito do que foi postado na tentativa de encontrar quem é esse ator que pergunta sobre a cidade do Rio de Janeiro. A primeira diz respeito a localização dele no momento da postagem, o sujeito provavelmente está ou vai a cidade do Rio de Janeiro e não conhece bem a cidade, esta é uma segunda inferência. Ainda é possível dizer que o ator em questão está participando da produção de um ensaio fotográfico, seja como modelo ou como produtor. De forma geral, percebe-se que se trata de um fato físico, ligado provavelmente ao âmbito profissional do sujeito, em seu perfil.

São essas pistas a que se refere Recuero (2009), os dados não só do perfil do ator social, mas também aquilo que é possível perceber a partir do conteúdo das postagens dos atores sociais. Fazendo um paralelo com Goffman (1989), seriam as informações transmitidas.

Da mesma forma, a postagem a seguir traz um assunto relacionado com incertezas sobre relacionamentos interpessoais que não estão na rede social (ou não apenas nela).

RT Postagem 2:

Quando você encontra alguém, legal, que gosta de ti, te trata bem, você até gosta da pessoa, mas as vezes você sente “ não é ela, falta alguma coisa ” é normal ?

64 curtidas/ 7 comentários

A postagem revela sobre dúvidas comuns em relacionamentos, principalmente, entre jovens solteiros. É possível inferir que o ator ao postar isso estava preocupado com a necessidade de reconhecer a “pessoa certa” para ele. Encontros e desencontros amorosos são assuntos recorrentes entre os atores analisados e são outro exemplo de como a vida virtual ganhou assuntos tratados no âmbito de interação física.

As inferências a partir desse post são um pouco menos simples. Vale aqui lembrar as contribuições de Goffman (1989) sobre a manipulação durante a interação. Mesmo que o ator emita essa preocupação, pode não estar verdadeiramente inclinado a esse tipo de reflexão e estar apenas querendo conduzir seus contatos a criarem uma imagem sobre ele.

A contribuição de Goffman é relevante ao pensar todas as postagens, pois mesmo ele tendo sido um pensador da interação humana imediata, ou seja, física, como consideramos o ambiente virtual uma extensão do ambiente *off-line* elas continuam válidas

e são acrescidas pela complexidade a qual Fragoso (2012) se refere, ou ainda encontrando a afirmativa de Rocha & Couto (ROCHA & COUTO, 2010, p. 26) a “cibercultura tornou o outro, esse indivíduo da linguagem, dos códigos e da cultura, muito mais complexo”.

Ao observar as linhas do tempo é comum perceber que ao mesmo tempo em que as pessoas estão consumindo produtos de outras mídias estão também conectadas a internet e trazem dessas outras mídias assuntos que alimentam suas postagens.

Postagem 6:

No momento assistindo a praça pra postar piadinhas no Facebook mais tard

23 curtidas/ 1 comentário

Na postagem acima, o ator ao mesmo tempo de conta de seu cotidiano revela seu hábito de assistir televisão e que de lá saem alguns de suas postagens. Nisto percebe-se a ligação entre as tecnologias e como coexistem. Como afirmado anteriormente, os dispositivos de comunicação vão se unindo aos anteriores e não os anulando. É o que demonstra a postagem a seguir, onde o ator fala sobre seu hábito de demorar a responder mensagens de celular (*sms*). Nela, está claro como ações de outro âmbito de sociabilização é trazido para o *Facebook*.

RT Postagem 4:

atualmente eu quase não demoro pra responder sms, antes demorava umas 4 horas, agora

demoro 1

52 curtidas e 1 comentário

A capacidade de interagir através de diversas mídias é uma característica que pode ser percebida no monitoramento de postagens, os atores sociais não tem restringido seu uso a esta ou aquela mídia, mas ampliado o leque de possibilidades de interação conforme julgam ser mais apropriado.

Considerações Finais

Diante do exposto fica claro a inclusão do *Facebook* no cotidiano dos atores sociais que fazem uso desta ferramenta comunicacional. As redes sociais passaram a ser mais um

âmbito de convivência que, contrariando muitas previsões anteriores, ao mesmo tempo em que virtualiza informações, gera novas informações utilizadas no ambiente físico ou até ações de outra natureza que não puderam ser detectadas por este estudo, mas que parecem estar visíveis empiricamente.

Após o advento digital do fim do século XX, o sujeito pós-moderno pode se desprender de referências estáticas e reconfigurar-se e virtualizar-se sem deixar de ser real tangível. Da mesma forma que o fluxo de informações aumentou vertiginosamente nos últimos vinte anos, os sujeitos tem se modificado e absorvido parte desse ritmo acelerado e descentralizado no século XXI.

Todas essas mudanças ainda estão em curso, por isso, de maneira nenhuma propomos uma verdade universal, o que trazemos são características que se revelam pela observação do momento que vivemos. Segue a importância de novos estudos que procurem continuamente estudar um ambiente novo e que é atualizado a todo o momento, mas que parece estar irremediavelmente dentro da vida dos atores sociais deste século.

REFERÊNCIAS

- GOMES, L. F. **Cinema nacional: caminhos percorridos**. São Paulo: Ed.USP, 2007.
- GOFFMAN, Erving. **Representações do eu na vida cotidiana**. 4ª ed. Editora Vozes; Petrópolis, 1989.
- FRAGOSO, Suely. **Métodos de pesquisa para internet**. 1ª ed. Sulina; Porto Alegre, 2012.
- HALL, Stuart. **Identidade Cultural na pós-modernidade**. 11.ed. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2006.
- HOHLFELT, A; MARTINO, L. C. & FRANÇA, V. V. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. 6ª ed. Editora Vozes; Petrópolis, 2001.
- LAGO, Claudia. **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. 2ª ed. Vozes; Petrópolis, 2008.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1ª ed. Editora 34; São Paulo, 1999. pp 11 – 110.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 1ª ed.; Cultrix. São Paulo, 2007.
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. 1ª edição. Sulina; Porto Alegre, 2009.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 3ª ed. Editora Paulus; São Paulo, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 1ª ed. Editora Paulus; São Paulo, 2007. 29
- SODRÉ,
- SOSA, Jorge Pedro. **Elementos do Jornalismo Impresso**. 2011. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt>