



A Comunicação no Mundo das Relações Virtualizadas^{1 2}

Luís Gustavo de Negreiros Secundino³
Universidade Federal do Ceará – UFC

Resumo

A comunicação humana tem se mostrado cada vez mais importante no processo histórico. Após surgimento de diferentes meios de comunicação para as massas, surge o computador, posteriormente a Internet, e lança as bases técnicas para um novo modelo de interação social. A palavra virtual ganha nova importância, embora seja um conceito antigo. O mundo se depara com uma nova possibilidade, ainda, de certa forma, desconhecida. Interesses, objetivos, identidades se misturam, se agrupam, formam “comunidades” na grande rede e nos chamados sites de relacionamento.

Palavras-chave

Virtual; Internet; Comunicação Mediada por Computadores, Comunidades Virtuais.

Desvendando o virtual

Antes de adentrar com maior precisão sobre o estudo das comunidades virtuais, faz-se necessário um aprofundamento sobre a raiz do sistema ao qual se debruça nesta pesquisa. O ambiente virtualizado não corresponde necessariamente ao digitalizado. A dimensão do conceito remete a uma discussão ontológica.

O termo virtual é normalmente empregado no dia-a-dia para definir algo que está fora da esfera do real ou no campo do ilusório. Na coloquialidade, a virtualidade de um objeto, ou de um sujeito, ou mesmo de uma ação, é medida pela capacidade de não existir, ou, simplesmente, de corresponder a um truque, ou a uma mentira. Avalia-se, no senso comum, não apenas o que é visto, mas o que pode ser sentido pelo tato, ou seja, algo tangível.

Tal dualidade, no uso cotidiano do termo, pode indicar uma oposição fácil e simplista, tendo em vista a complexidade da palavra. Contudo, o virtual é entendido como um sistema cheio de possibilidades, acima de tudo. Ele não se opõe ao real, mas sim ao tempo da existência. É como se fosse algo real, porém inexistente no momento. O virtual carrega consigo a possibilidade de ser a qualquer momento. Ele é o oposto do atual.

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.

² Esta pesquisa foi orientada por Riverson Le Bon, professor adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará – UFC.

³ Luís Gustavo de Negreiros Secundino é estudante de graduação do Departamento de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, vinculado ao Instituto de Arte e Cultura – ICA da mesma Instituição.



Por mais “contemporâneo” que pareça, a virtualidade é tratada pela filosofia como um co-participe da existência. A origem da palavra corresponde ao latim medieval *Virtualis*, derivado, por sua vez de *virtus*, que significa força, potência (LÉVY, 1999). Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. Portanto, um termo que não se relaciona apenas ao universo informatizado das redes digitais na atualidade, que será posto em questão mais a frente. Trata-se, antes de tudo, de um conceito que diz respeito à origem e transformação da realidade.

Sendo assim, o real dialoga com o virtual a todo o momento. Tanto, que a partir do que existe, do que é planejado, o virtual é atualizado, sendo esta renovação, uma característica inerente à sua condição.

A compreensão de que o virtual é completamente atrelado ao real, e vice-versa, é fundamental. O primeiro pode ser entendido pelo segundo, a partir de um campo problemático. Um dilema real pode ser transformado em uma entidade virtual, a fim de que ele seja solucionado.

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

Dessa forma, desmistifica-se a visão do virtual como algo desrealiza o que existe. Pelo contrário, o que é de fato, antes de tudo, foi algo possível, posteriormente atualizado e virtualizado, mas não necessariamente nessa ordem. Além disso, muitos dos atos produzidos pelos mecanismos de virtualização são fatos sociais concretos, já que produzem efeitos na realidade e, assim, não pertencem ao reino do imaginário, não desaparecem do universo das ações sociais.

Portanto, embora muitas vezes intangível, o virtual não pode de ser impedido de uma associação à existência. Mas, de fato, a sua presença não é situada precisamente, pois seus elementos são vagos, fluidos. A falta de uma posição geográfica determinada é um das características pertinentes à virtualização. É o “não estar presente“. Esse fator gera um conjunto de conseqüências peculiares a essa entidade.



Por exemplo, quando é constituída uma comunidade virtual (conceito que será aprofundado mais a frente), o espaço-tempo, que assume em realidade um papel coercitivo, torna-se absolutamente fluido, o que abre caminho para um novo sistema de relações, que evidencia com maior intensidade os interesses em comum, entre outras tantas possibilidades.

Outro aspecto fundamental do virtual é criação de novos espaços, e acima de tudo, a hibridização de cronologias. As distâncias não existem na entidade virtual. Assim, vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos coexistem.

A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse. (LÉVY, 1996, p.22,23).

Portanto, a virtualidade é uma condição da existência. No entanto, com o avanço tecnológico, essa noção ganhou conotações diferenciadas e a participação no cotidiano, principalmente com o surgimento das redes telemáticas, tornou-se maior e, conseqüentemente, mais relevante no mundo moderno.

A partir do momento que a tecnologia permitiu possibilidades de uma maior virtualização das ações, a humanidade criou novas formas de se relacionar com o mundo, através de uma relação dialética entre o real e virtual. Dessa forma, o mesmo homem que cria e recria um novo ambiente virtualizado, também se vê transformado por ele. As conseqüências disso são sentidas no mundo atual, dentre as quais comunicação é uma das principais.

A internet e a comunicação virtualizada

A partir da noção da complexidade do conceito de virtualidade, é possível o enfoque sobre o que interessa nessa pesquisa, que envolve a relação entre o virtual, a comunicação social e, sobretudo, os aspectos culturais implicados. Com isso, obviamente, foca-se ainda mais os efeitos ocasionados pelo aparecimento da Internet e as novas formas de comunicação e interação social que surgiram com o aparecimento do computador e as redes digitais.

Antes de abordar com maior intensidade a comunicação em seu plano virtual, é necessário fazer um breve apanhado sobre a comunicação humana como um todo, afim



de que sejam postas em evidência as mudanças que acompanham esse novo modelo de interação humana, intermediado pelo computador.

Sabe-se que o primeiro grande salto qualitativo da comunicação humana ocorreu com o desenvolvimento do alfabeto. A tradição oral, que passou por mais de três mil anos de evolução, teve de caminhar ao lado de uma nova maneira de ver o mundo, iniciada pelos gregos. Alcançou-se a “mente alfabética”, que só seria expandida mundialmente séculos mais tarde com a invenção e difusão da imprensa e a fabricação do papel.

A racionalidade, exacerbada com a hegemonia dos meios escritos, acabou por suplantar a plena expressão da mente humana. A ordem alfabética separou o homem do sistema audiovisual de símbolos e percepções. Dessa forma, essas categorias tiveram de ser relegadas às expressões artísticas. Mas, no século XX, a humanidade assistiu a uma verdadeira revanche da cultura audiovisual. Primeiramente com rádio, o cinema e, posteriormente, a televisão. Novamente na história, o som e a imagem se destacaram no dia-a-dia das pessoas.

A televisão, após a metade do século XX, assumiu de vez a condição de líder entre os meios de comunicação. O rádio perdeu a centralidade e jornais e revistas passaram a tratar de temas com enfoque no que era destaque no meio televisivo. Até mesmo o cinema passou a modificar a sua estrutura para atender à demanda do televisivo.

Com a televisão, viu-se surgir mais um veículo de comunicação para compor a mídia eletrônica, que até então era formada pelo cinema e pelo rádio. "Eletrônica" porque utilizava o sistema tecnológico dessa categoria para a sua difusão. Até então o que existia era a mídia impressa, composta pelos veículos de comunicação que utilizavam a impressão: livros, jornais e revistas. A mídia eletrônica não exterminou a impressa, as duas dividiram, e dividem espaços.

O mundo assistiu a uma verdadeira mudança. Houve uma explosão informacional que alterou comportamentos das sociedades mundiais e fomentou o surgimento e hibridização de culturas. Multiplicaram-se canais, novas tecnologias associadas ao meio, como vídeos-cassetes. A televisão se comercializou cada vez mais, por conta de uma concorrência desenfreada que a tornou um dos mais importantes e movimentados setores da economia.

Na década de 80, o homem se deparou com a popularização do computador. As máquinas, antes ferramentas de uso exclusivo militar, foram modificadas para utilização



doméstica. Nos anos 90, eis que aparece, de fato, uma nova possibilidade de interação entre o ser humano: as redes de computadores se integraram em um novo sistema, denominado, popularmente, de Internet.

A Internet surgiu a partir de uma relação histórica confusa entre estratégia militar, cooperação científica e inovação contracultural. Nas origens da Internet, está o trabalho de uma das instituições de pesquisa mais inovadoras do mundo, a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a DARPA.

Como se sabe, a Internet originou-se de um esquema ousado, imaginado na década de 60 pelos guerreiros tecnológicos da Agência de Projetos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (a mítica DARPA) para impedir a tomada ou destruição do sistema norte-americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear. (CASTELLS, 1999, p.25-6).

A primeira rede entre computadores criada pela DARPA foi batizada ARPANET. Ela foi desenvolvida para evitar queda de comunicação entre as bases militares. Com processadores potentes que passavam por baixo da terra (o que o tornava mais difícil de ser interrompido), ela ligava os militares e pesquisadores sem ter um centro definido ou mesmo uma rota única para as informações, tornando-se quase indestrutível. Nos anos 1970, as universidades e outras instituições que faziam trabalhos relativos à defesa tiveram permissão para se conectar à ARPANET. Em 1975, existiam aproximadamente 100 sites. Os pesquisadores que mantinham a ARPANET estudaram como o crescimento alterou o modo como as pessoas usavam a rede.

No final dos anos 1970, a ARPANET tinha crescido tanto que o seu protocolo de comutação de pacotes original, chamado de Network Control Protocol (NCP), tornou-se inadequado. Depois de algumas pesquisas, a ARPANET mudou do NCP para um novo protocolo chamado TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol) desenvolvido em UNIX. A maior vantagem do TCP/IP era que ele permitia (o que parecia ser na época) o crescimento praticamente ilimitado da rede, além de ser fácil de implementar em uma variedade de computadores.

Mas foi na virada da década de 80, com o invento da World Wide Web (WWW), pelo físico inglês Tim Berners-Lee, que se iniciou a verdadeira difusão mundial da Internet. A WWW possibilitou a navegação mais fácil, a partir de interface gráfica



amigável baseada em hipertexto⁴ e recursos multimídia⁵. A Web foi organizada em torno do princípio de que caberia ao usuário captar as informações necessárias estocadas na rede. Esse princípio demandou um mecanismo que possibilitasse essa busca, sendo desenvolvido, assim, o navegador ou *browser*.

Hoje, a Internet constitui-se associação mundial de redes interligadas que une milhares de pessoas através de computadores capazes de gerenciar e estocar texto, imagem e som na forma digital, utilizando-se para isso de suportes diversos como fibra ótica, linhas de telefone, satélite e rádio. A rede das redes disponibiliza serviços de informação em linha (Web), correio eletrônico e fóruns de discussão, abrigando formas de comunicação variadas, como os modelos um-um, um-muitos e muitos-muitos.

Apesar de toda a contribuição da ciência e a influência de setores ligados ao poder e ao mundo dos negócios, o avanço da Internet como um verdadeiro suporte para infinitas possibilidades de comunicação e interação teve um pé fixo em movimentos sociais. É importante ressaltar que muitos que modelaram e difundiram a “grande rede” que conhecemos atualmente são pessoas anônimas, amadores dedicados a melhorar constantemente as ferramentas de software de comunicação.

A Internet é um dos mais fantásticos exemplos de construção cooperativa internacional, a expressão técnica de um movimento que começou por baixo, constantemente alimentado por uma multiplicidade de iniciativas locais. (LÉVY, 1999). Exemplo disso foi o movimento social californiano Computers for the People que quis colocar a potência de cálculo dos computadores nas mãos de pessoas comuns. A partir dos anos 70, o preço dos computadores estava ao alcance das pessoas físicas, e indivíduos com pouca ou nenhuma experiência aprenderam a usá-lo sem formação técnica.

Como visto, a popularização da Internet, obviamente possibilitada pela realização do mesmo fenômeno com a máquina, não foi de responsabilidade de um ou dois setores da sociedade. A informática pessoal não foi planejada, ou mesmo, criada por qualquer governo ou multinacional poderosa. É importante ressaltar, que ao lado

⁴ Hipertexto: é o termo que remete a um texto em formato digital, ao qual agrega-se outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas denominadas hiperlinks, ou simplesmente links. Esses links ocorrem na forma de termos destacados no corpo de texto principal, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação.

⁵ Recursos Multimídia: de acordo com a definição de Lévy, o termo significa o que é empregado em diversos suportes ou diversos veículos de comunicação. Mas, na atualidade, o termo não é utilizado nesse sentido. A palavra refere-se geralmente a duas tendências principais dos sistemas de comunicação contemporâneos: a multimodalidade e integração digital. (Lévy, 1999, p.63)



dessas forças, talvez até com grau maior de importância, se estabeleceu a luta de pessoas comuns pela libertação de uma potência técnica, até então, de certa forma, monopolizada por grandes instituições.

O que realmente importa é que um universo comunicacional novo se impôs sobre a humanidade, mas, dessa vez, com uma ferramenta mais poderosa de difusão e recepção de informações, já que meios como TV, Rádio e mídia impressa não conseguiam manter os mesmos níveis de interação. Surge então a Comunicação Mediada por Computadores (CMC) – termo que será bastante usado daqui para frente -, que integrou ao mundo mediatizado novas formas dos homens se relacionarem e se comunicarem. O texto de Lévy (1999), em *Cibercultura*, deixa bem claro as diferenças entre esse novo meio de comunicação com os considerados tradicionais.

Como a imprensa, o rádio e a televisão são estruturados de acordo com o princípio um-todos: um centro emissor envia suas mensagens a um grande público de receptores passivos e dispersos. O correio ou o telefone organizam relações recíprocas entre interlocutores, mas apenas por contatos de indivíduo a indivíduo ou ponto a ponto. O ciberespaço torna disponível um dispositivo comunicacional original, já que ele permite que comunidades constituam de forma progressiva e de maneira cooperativa um contexto comum (dispositivo todos-todos). (CASTELLS, 1999, p. 63).

A possibilidade de ligação entre computadores, que significa, principalmente, a ligação entre pessoas de diferentes locais do mundo, através de redes telemáticas, dentre as quais a principal é a Internet, permite uma maior manipulação de dados e uma troca mais rápida e eficaz de informações. Nesse contexto, se delineou um novo ambiente de convivências, que transcende a máquina. Esse espaço de interesses, de inovações e possibilidades tecnológicas, tornou o computador um portal para um universo desterritorializado, sem fronteiras e, acima de tudo, virtual.

Esse local intangível, porém altamente influente no que há de mais real na humanidade atualmente, ficou conhecido como Ciberespaço, após a invenção do termo por William Gibson, no seu romance *Neuromancer*⁶. É no Ciberespaço que os internautas se lançam e se defrontam com diferentes visões de mundo, culturas, cronologias e, principalmente, com eles próprios.

⁶ Romance de ficção científica, escrito por William Gibson, em 1984, que enquadra o ciberespaço em uma alucinação consensual, realizada diariamente por milhares de operadores no mundo inteiro. A publicação anhou os três principais prêmios da ficção científica: Nebula, Hugo e Philip K. Dick.



O Ciberespaço

O Ciberespaço pode ser encarado como um objeto comum entre os usuários da rede. Ele é dinâmico, construído e alimentado por todos que o utilizam. A definição de Gibson tem sofrido alterações, mas mantém a idéia de que tudo o que é ciber implica interatividade e controle, ou seja, não engloba os meios passivos. A Internet é a construção de um lugar onde a vida mediada pelo artificial é dominante e onde a habilidade para interagir com a informação externa é uma poderosa atividade humana.

Segundo Lemos (1996), “o cyberspaço seria assim um espaço mágico, uma rede de inteligências coletivas. (...) é assim uma entidade real, parte vital da cybercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos”. Em adição, o autor complexifica a questão, no sentido que, o ciberespaço, sobre a sua infra-estrutura, possui elementos de caráter subjetivo, que instauram dinâmicas pertinentes à sociabilidade tecnológica contemporânea.

O processo de apropriação do homem pela tecnologia e pelo seu ambiente virtual é no mínimo complexo. A apresentação de uma diversidade de práticas sociais novas e muitas outras características floresce a cada dia, e os seus efeitos na vida cotidiana ainda são considerados recentes. Contudo, sabe-se que esses efeitos já são sentidos e que processos comunicativos e relações sociais vêm sendo deslocados de contextos efetivos para se alocarem em extensões indefinidas de tempo e espaço, que são inerentes ao mundo virtual.

Como consequência da difusão desse espaço, onde as antigas pré-condições geográficas e temporais são desprezíveis, o contato pela subjetividade ganha força, e as identidades e os interesses em comum assumem papéis de protagonistas no relacionamento interpessoal, ou como acontece no Ciberespaço, na comunicação multipessoal.

As comunidades virtuais

Um exemplo dessas novas configurações, sobre o qual nos debruçaremos nesse trabalho pela sua relação direta com o objeto trabalhado, é a formação de vínculos sociais existentes nas chamadas comunidades virtuais (fóruns, grupos de discussão, “redes sociais”⁷ etc), a partir do ponto inicial do grau de afinidades e de

⁷ É importante ressaltar que o conceito de redes sociais é complexo e tem definição completamente diferente da que é comumente utilizada pelos internautas. No contexto dos usuários, redes sociais são como são chamados os diferentes sites de relacionamento, dentre os quais um dos principais é o Orkut.



interesses comuns, sem que os participantes tenham tido qualquer contato físico anterior ou não.

Para discutir como a comunidade aparece nesse modelo virtual, é preciso, antes, verificar o que se entende pelo conceito. Neste ambiente do ciberespaço, pessoas iniciam contatos, formam grupamentos e criam, muitas vezes, relações bastante significativas, quanto a sua intensidade.

O termo “comunidade” é uma construção sociológica que evoluiu no decorrer dos anos de um sentido quase “ideal” de família, comunidade rural, passando a integrar um maior conjunto de grupos humanos com o passar do tempo.

De acordo com Recuero (2005), com a modernidade, a urbanização e o aparecimento dos meios de comunicação, como TV, Rádio e impressos, houve uma pulverização dessa idéia na sociedade, cedendo espaço para as grandes cidades e os pensamentos massificados.

Rheingold (1996) diz que através do advento da Comunicação Mediada por Computador (CMC) e sua influência na sociedade e na vida cotidiana, as pessoas estariam buscando novas formas de conectar-se, estabelecer relações e formar comunidades, buscando de volta, então, os valores anteriores ao da urbanização e do surgimento dos meios de comunicação com sentido global. Por isso, muitos autores optaram por definir as novas comunidades, surgidas no seio da CMC por “comunidades virtuais”.

Rheingold, um dos primeiros autores a efetivamente utilizar o termo “comunidade virtual”, define-a:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço]. (RHEINGOLD, 1996, p.20).

Dessa forma, o valor fundamental para o ressurgimento das comunidades, dessa vez na sua forma virtual, seria o subjetivo. Sentimentos seriam a base e a identificação de idéias também. A causa primeira para um contato inicial partiria do campo das idéias, dos objetivos, dos pensamentos em comum.



Comunidades virtuais e a sociedade

De toda maneira, nesses últimos anos, setores da sociedade questionam-se sobre os reais “impactos” do surgimento dessas novas formas de relacionamento. Por um lado, o movimento de formação dessas comunidades virtuais, baseadas na Comunicação Mediada por Computador (MCM) é visto como um movimento de culminação de um processo histórico de desvinculação entre localidade e sociabilidade. Seriam novos padrões que surgiriam para suprir as deficiências impostas pelas limitações geográficas.

Em outra visão mais pessimista, de alguns críticos da Internet, a nova forma de comunicação estaria provocando o isolamento social, ou mesmo um colapso da chamada “vida familiar”, na medida em que indivíduos sem face praticam uma sociabilidade aleatória, abandonando ao mesmo tempo interações face a face em ambientes reais.

Porém, o tom crítico, e por que não dizer apocalíptico, de alguns setores da sociedade foi perdendo o tom, a partir da importância que Internet foi ganhando na vida cotidiana da população pós-moderna. O influente livro de Howard Rheingold, *A Comunidade Virtual* (1993), foi um exemplo de como a ciência e a filosofia tentavam clarear as visões e desfazer mitos de um mundo sombrio, tal como o que viria a ser caricaturado anos mais tarde na película *Matrix*. (produção cinematográfica norte-americana e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção científica, Dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado por Keanu Reeves no papel de Neo). O filme tem como tema a luta do ser humano, por volta do ano de 2200, para se livrar do domínio das máquinas que evoluíram após o advento da Inteligência Artificial.

Rheingold (1996) defendeu veementemente o movimento das comunidades virtuais, e prenunciou o nascimento dessa nova forma de comunicar e sociabilizar, que criava laços de apoio e amizade perfeitamente possíveis de serem estendidas à interação face a face. Uma visão um tanto quanto otimista, que prometia sociabilidade irrestrita.

Castells (2003) já traz uma visão menos deslumbrada sobre a difusão desses novos mecanismos de interação. Para ele, à medida que a Internet se popularizou, seus efeitos de socialização se tornaram menos espetaculares. Castells (2003) contraria discursos que apontam o meio como uma fonte de comunitarismo, ou o contrário, causa de alienação do mundo real. Como diz o autor em *Galáxia da Internet*: “a interação social na Internet não parece ter um efeito direto sobre a configuração da vida cotidiana em geral, exceto por adicionar interação on-line às relações sociais existentes”. (CASTELLS, 2003, p. 42).



Uma contribuição ainda mais pertinente de Castells (2003) diz respeito à própria concepção do termo comunidade e o nascimento de outra compreensão, que ele julga ser capaz de dar conta desse sistema complexo. Para ele, o termo “comunidade”, carregado de conotações culturais, deve ser encarado de forma prática, como uma ferramenta. Dessa forma, “as comunidades se transformariam em redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, um senso de integração e identidade social”. (CASTELLS, 2003, p.103).

Contudo, uma diferença é salutar. A questão decisiva é o deslocamento da comunidade para a rede como forma central de organizar a interação. As redes, em substituição às comunidades (em seu conceito clássico), seriam capazes de compreender melhor o que acontece no mundo online, já que são montadas pelas escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos. Castells (2003) defende que a modernidade dá um salto rumo ao individualismo, mas não ao isolamento.

Dessa forma, as comunidades virtuais ou redes virtuais revelariam um homem que retorna ao contato social, porém carregado de valores e personalidade. Com isso, as próprias escolhas do mundo virtual, como já dito antes, se baseariam cada vez mais na identificação e nos valores subjetivos, em detrimento ao poder do espaço e da concepção patriarcal de família.

O individualismo em rede é um padrão social, não um acúmulo de indivíduos isolados. O que ocorre é que antes os indivíduos montam suas redes, on-line e off-line, com base em seus interesses, valores, afinidades e projetos. Por causa da flexibilidade e do poder de comunicação da internet, a interação social on-line desempenha papel na organização social como um todo. Portanto, trata-se de um movimento que contempla uma tendência social do mundo pós-moderno que se apropria de um suporte técnico (rede ou canal) e vice-versa.

Interação e rede social

No ciberespaço, uma palavra é praticamente banida do vocabulário e das mentes dos usuários: isolamento. Por mais individualizada que seja, pelo menos em seu aspecto físico, a comunicação que ocorre na Internet prevê, antes de qualquer coisa, uma interconexão. Segundo Lévy (1999), a interconexão é o imperativo categórico da Internet.



É a partir dessa interconexão, que segundo o próprio Lévy (1999), as comunidades se apóiam. Posteriormente a isso, são construídas relações por afinidades, conhecimentos, projetos mútuos, em processos de cooperação ou troca, que independem das proximidades geográficas e das filiações institucionais. Embora as relações fortes, e talvez isso seja o mais interessante para esta pesquisa, não sejam excluídas no ciberespaço, nem a responsabilidade individual, nem mesmo a opinião pública, nem o julgo das pessoas desapareçam.

Dessa forma, um aspecto relevante das comunidades não pode ser evitado, que é a formação de uma moral social, inerente a cada aglomerado unido de internautas. São como se fossem leis consuetudinárias – não escritas – que regem relações, julgam e punem em casos de algum tipo de desrespeito.

Portanto, nesses aglomerados de interesses entre os usuários há uma organização e estrutura (aquilo que um grupo social tem de permanente). Muitos autores já estudam as comunidades virtuais como redes sociais⁸. Como são formados por interação social, que constitui as relações de determinado grupo, existe um reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexo social. A interação, pois, tem sempre um caráter social perene e diretamente relacionado ao processo comunicativo. Em uma rede social, assim como nas comunidades virtuais, os laços sociais e o capital social também são elementos importantes.

Segundo Recuero (2005), em um estudo dessa natureza é importante também definir o tipo de interação que se dá no ciberespaço, que podem ser de duas maneiras: a interação reativa e a interação mútua. Primo (1998 e 2003 *apud* Recuero, 2005) estabelece uma dicotomia para tratar especificamente da interação mediada por computador. Para ele, existem unicamente duas formas de interação neste contexto: a interação mútua e a interação reativa. Estas formas distinguem-se pelo “relacionamento mantido” (PRIMO, 2003, p.61) entre os agentes envolvidos.

Portanto, na comunicação na Internet existem duas formas básicas de interação. A interação reativa pode ser interpretada como a que acontece quando há o uso apenas de botões e *links*, e a interação mútua quando há de fato uma troca de mensagens, sejam escritas ou audiovisuais.

⁸ De acordo com a definição de Recuero (2005), dentro desta perspectiva, uma rede social é compreendida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos) e suas conexões (Wasserman e Faust, 1994, Degenne e Forsé, 1999 *apud* Recuero, 2005). Essas conexões são entendidas como os laços e relações sociais que ligam as pessoas através da interação social. Trata-se de uma intersecção entre os modelos estruturais-funcionalistas e os modelos matemáticos.



O capital social e o laço social

Como dito anteriormente, é notável a presença de uma estrutura permanente nas redes sociais, no caso, como exemplo de uma delas, a comunidade virtual. Nessa estrutura, alguns elementos que baseiam variadas teias de relações e reações entre usuários no ciberespaço podem ser compreendidos a partir de noções de capital social e laço social.

De acordo com Recuero (2005), o conceito de laço social passa pela idéia de interação social, sendo denominado laço relacional, em contraposição ao laço associativo, aquele relacionado unicamente ao pertencer (a algum lugar, por exemplo). Os laços associativos constituem-se em meras conexões formais, que independem de ato de vontade do indivíduo, bem como de custo e investimento. Esses laços associativos podem emergir da existência dos laços sociais, constituindo-se num pertencimento relativo à existência de um grupo social mais denso, mas podem também representar apenas um mero reconhecimento formal da existência de um vínculo material entre um indivíduo e, digamos, um país.

É importante definir que existem dois tipos de laços: os fortes e os fracos. Laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade e pela proximidade. Os laços fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade.

Referências bibliográficas

- CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**, vol. 3, São Paulo: Paz e terra, 1999.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pósmodernidade**. 6.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- LEMOS, A.; PALÁCIOS, M. (orgs.) **Janelas do Ciberespaço**, Porto Alegre: Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3.ed. São Paulo: Loyola, 2000.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?**. 1.ed. São Paulo: Editora 34, 1996.



RECUERO, Raquel da Cunha. **Teoria das Redes e Redes Sociais na Internet.** Trabalho apresentado no XXVII INTERCOM, na PUC/RS em Porto Alegre. Setembro de 2004.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Weblogs, Webrings e Comunidades Virtuais.** Revista Eletrônica do Grupo Ciberpesquisa. Edição 31, agosto de 2003.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Webrings: As Redes de Sociabilidade e os Weblogs.** Revista Sessões do Imaginário, da Famecos/PUCRS. 2004.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Um estudo do capital social gerado a partir de redes sociais no Orkut e nos Weblogs.** Trabalho apresentado no GT de Tecnologias Informacionais da Comunicação da Compós. Niterói, RJ, 2005.

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community* (Disponibilizado no endereço: www.rheingold.com/vc/book/intro.html), 1996.