



Transtornos da Mente em Rede: Comunidades Virtuais Sobre Conflitos Subjetivos¹.

Ruan Carlos Sasaki Brito²

Universidade Federal do Pará

Resumo

Este trabalho procura conhecer melhor o comportamento dos usuários do site Orkut que freqüentam comunidades virtuais relativas a transtornos mentais. Os transtornos com os quais trabalhamos são: Transtorno Depressivo, Transtorno Bipolar do Humor, Transtorno Obsessivo Compulsivo, Transtorno de Pânico e Personalidade Boderline. A ênfase do estudo está nas formas como estes portadores socializam-se por meio da Rede Mundial de Computadores. Foi elaborado um questionário, respondido por 70 membros de oito comunidades, a partir do qual conhecemos um perfil sócio-geográfico destes usuários, assim como algumas características desta prática do mundo *on line*.

Palavras-Chave: Ciberespaço; Socialidade; Transtorno; Comunidade.

1. Socialidade: A Lógica das Interações Sociais Contemporâneas

Para entender as formas de interação social que ocorrem no ambiente da pós-modernidade, recorremos à obra de Michel Maffesoli. Este autor reforça uma nova forma de pensar a sociologia, propondo atenção especial às ligações sociais cotidianas, efêmeras, que ocorrem na prática coletiva, espécies de ‘neotribos’. Na compreensão maffesoliana,

Pode-se dizer que se trata de uma socialização que é, talvez, específica, mas que não deixa de apresentar todas as características de socialização: a de integrar num conjunto e de transcender o indivíduo. Acontece que, para isso, a tônica é colocada mais na sensação coletiva que num projeto racional comum. Mas o resultado não é diferente: fazer participar desse corpo geral, de um corpo social. (1996. p.41)

Assim, observamos um rompimento com a proposta moderna de um projeto universal, desenvolvimentista e tecnicista; para nos voltarmos ao entendimento da socialização que privilegia acontecimentos menores, relativos aos agrupamentos que

¹ Trabalho apresentado ao GT Comunicação Aplicada ou Segmentada, do VI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Norte.

² Graduando em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: ruancsb@hotmail.com



cada indivíduo faz no contexto em que está inserido. É necessário observar o sujeito na sua relação com o outro e as tribos pelas quais ele transita. É nisso que a pós-modernidade apresenta uma forma de solidariedade social que não é mais racionalmente definida, como que por um ‘contrato’, mas que se elabora a partir de processos complexos que envolvem: atrações, repulsões, emoções e paixões (MAFFESOLI, 1996).

Há, no entanto, uma força social que provoca as diversas reuniões, mesmo involuntárias, transitórias e impulsivas. Este poderoso vitalismo estimula as novas tribos sem a necessidade de explicações prévias ou maiores pretensões. Aqui conhecemos o sentido de *estética* utilizado por Maffesoli. Tradicionalmente, entende-se por “estética”, o ramo da filosofia que estuda as percepções das obras de arte. Sendo que, hoje, “não é mais possível reduzir a arte apenas às grandes obras geralmente qualificadas de culturais. É toda a vida cotidiana que pode ser considerada uma obra de arte” (MAFFESOLI, 1996, p. 26). Redimensiona-se este conceito para uma escala muito mais ampla. A estética está presente nas mais triviais formas de interação.

A potencia coletiva cria uma obra de arte: a vida social em seu todo, e em suas diversas modalidades. É, portanto, a partir de uma arte generalizada que se pode compreender a estética como faculdade de sentir em comum. Ao fazer isso, retomo a concepção que Kant dava à *aisthesis*: a ênfase sendo dada menos sobre o objeto artístico como tal, que sobre o *processo* que me faz admirar esse objeto (MAFFESOLI, 1996, p. 28).

Nasce o conceito de *socialidade*, a interação contemporânea que se opõe à sociabilidade moderna. Enquanto a primeira marca os grupos urbanos com ênfase no ‘sentir em conjunto’, no instante vivido, por meio de empatia e presentismo; a segunda tem cunho institucional, projetista e universal, priorizando o ‘dever ser’, em detrimento daquilo que é. Nesta perspectiva, a emoção estética passa a cumprir a função de moldar as estruturas da sociedade, já que permite micro-ligações em todos os pontos da rede social. São as pequenas situações e práticas cotidianas que servem de alicerce em que serão erguidas cultura e civilização. Resulta deste processo, aquilo que podemos denominar ‘sinergia coletiva’, em que convergem vontades e ações, as quais - ainda que conflitantes – agregam solidez ao corpo social (MAFFESOLI, 1996, *passim*).

Naquilo que diz respeito ao sujeito contemporâneo, é importante notar também que há uma fragmentação da identidade, enquanto essência. A personalidade revela-se plural e multifacetada. Maffesoli faz uma enfática desconstrução do ‘eu’ clássico: “o eu só é uma frágil construção, ele não tem substância própria, mas se produz através das



situações e das experiências que o moldam num perpétuo jogo de esconde-esconde” (1996, p. 304). O autor reconhece que a imagem é um pouco forte, mas ela serve para abrir caminho ao processo de substituição da identidade pela identificação. A segunda é mais apropriada para discutir as interações da época em que vivemos. Quando falamos em identificação, consideramos um sujeito que é resultado de uma composição: um ‘eu’ que se dá pela relação com o outro e pela lógica comunicacional. O indivíduo racional e supremo, da Modernidade, começa a dar lugar à pessoa (persona) definida pela multiplicidade de interferências circundantes.

2. Ciberespaço: Um Complexificador da Realidade

Para compreender o conceito de ciberespaço, utilizamos a abordagem teórica de André Lemos. A profusão da internet implicou uma circulação frenética de dados, arquivos e informações por máquinas distribuídas em todo o globo. Esta constante e intensa comunicação entre milhões de pessoas provocou o surgimento de espaços digitais a serem freqüentados. Para Lemos,

Podemos compreender o ciberespaço à luz de duas perspectivas: como o lugar onde estamos quando entramos num ambiente simulado (realidade virtual), e como conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta, a internet. Estamos caminhando para uma interligação total das duas concepções do ciberespaço, pois as redes vão se interligar entre si e, ao mesmo tempo, permitir a interação por mundos virtuais em três dimensões. O ciberespaço é, assim, uma entidade real, parte vital da cibercultura planetária que está crescendo sob nossos olhos (2004, p. 128).

O ciberespaço não consiste em uma delimitação do mundo real, mas em uma ‘nova camada eletrônica’ que amplifica o real. É, portanto, um não-lugar, sob o aspecto da imaterialidade, em que as relações se dão por trocas digitais imediatas, reversíveis e livres. Somos levados a repensar a lógica sensorial civilizadora, que não é mais baseada somente nos fluxos palpáveis e concretos aos quais estamos acostumados, mas é acrescentada de uma dimensão imaginária navegável, de pura informação. Se a Modernidade passou séculos defendendo a otimização do tempo e o controle dos recursos naturais e do espaço fixo, confrontamo-nos hoje com um processo de desmaterialização do espaço e de instantaneidade temporal. Paradoxalmente, é a racionalidade tecnológica que vem reforçar a esfera do simbólico, do mítico e da espiritualidade.



Para Lemos (2004), esta nova dimensão imaterial possui um caráter de *hermetismo* e *gnosticismo*. A hermética é a busca de conhecimentos secretos por meio da memória, uma técnica mágica para armazenamento e tratamento de informações diversas (nomes rituais, códigos secretos, correspondências astrológicas, signos, imagens). “O conhecimento hermético visa organizar este vasto saber através de uma arte da memória que consiste na criação de espaços imaginários, como uma vasta edificação” (2004, p. 129). Da mesma maneira, o ciberespaço é cruzado por uma teia de informações e imagens, as quais podem ser vasculhadas pela memória (no caso, artificial). A manipulação dos ícones da interface gráfica também apresenta correspondência com a manipulação de um mundo mágico de alegorias cognitivas, reveladoras de informação. Já a gnose, relativa ao conhecimento divino, é uma técnica mágica de manipulação prática das informações. Enquanto que o ciberespaço potencializa as esferas lúdicas, esotéricas e hedonistas da cultura contemporânea, por meio da manipulação dos seus elementos eletrônico-digitais.

As comunidades virtuais ocorrem com uma frequência cada vez maior. Pessoas do mundo inteiro usufruem da internet, como espaço de comunhão, para os mais variados fins. Vários *softwares*, ou seja, programas eletrônicos do computador, estão a serviço da comunicação *on line*. Logo, um número cada vez maior de pessoas se dedica a trocar informações por meio da Comunicação Mediada por Computador (CMC). Veremos, no próximo capítulo, características básicas destas novas formas de interação. Sobre tal questão, Lemos pontua o seguinte:

Em oposição a um sistema hierarquicamente fechado, o ciberespaço cria, pelas comunicações multidirecionais, pela circulação dos espectros virtuais, um sistema complexo onde o desenvolvimento do jogo comunicativo não pertence a um entidade central, mas a este organismo-rede. Podemos notar, na prática daquilo que se convencionou chamar de comunidade virtual, uma certa efervescência micropolítica, diária, dirigida aos problemas do dia-a-dia (2004, p. 137)..

O autor, em total sintonia com a sociologia maffesoliana, sugere o termo ‘*cibersocialidade*’. A cibersocialidade é a sinergia entre a socialidade contemporânea e as novas tecnologias do ciberespaço. Esse comportamento rizomático, esguio e efêmero do corpo social marcará profundamente a cibercultura. Pela *Web*, as pessoas podem formar agrupamentos mesmo pertencendo a nacionalidades e culturas completamente diferentes, e criam territorialidades simbólicas. “Neste sentido, as comunidades formadas a partir das redes telemáticas mostram como as novas tecnologias podem atuar



(...) como máquinas de comunhão, de compartilhamento de idéias e sentimentos, de formação comunitária” (LEMOS, 2004, p. 139).

3. As Comunidades Virtuais do Orkut

Uma das ferramentas do site de relacionamentos Orkut são as comunidades. As comunidades são espaços temáticos em que o usuário ingressa, de acordo com seus interesses, tornando-se um dos membros. É possível participar de até 1.000 comunidades, mas não há limites para a quantidade de membros. Todos que possuem um perfil no Orkut podem criar comunidades. Para Recuero (2003, p.05), “Comunidade Virtual seria o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC)”.

Com a finalidade de permitir que este trabalho explore um objeto de pesquisa melhor definido e ganhe consistência teórica, optou-se por estudar comunidades que apresentem uma temática em comum. Diante das incalculáveis possibilidades de assuntos presentes no Orkut, optamos por agrupamentos que efetivamente oferecem algum benefício para seus integrantes. Assim, torna-se possível demonstrar alguma utilidade do site. Neste sentido, os transtornos da mente implicam uma realidade problemática para os portadores, os quais realizam permanentes discussões, via *Web*, constituindo interações sociais relevantes. Optou-se por estudar comunidades virtuais sobre: Depressão, Transtorno Bipolar do Humor, Síndrome do Pânico, Transtorno Obsessivo-Compulsivo – TOC e Personalidade Borderline.

Não consideramos “comunidade virtual” o Orkut como um todo, mas sim os agrupamentos específicos que os seus membros criam em torno de um tema. O site seria apenas o *virtual settlement*³ ou estabelecimento virtual destas reuniões menores e permanentes. Esta distinção é explicada por Recuero (2003, p.06), quando a autora diz que a “comunidade precisa, portanto, de uma base no ciberespaço: um lugar público onde a maior parte da interação se desenrole. A comunidade virtual possui, deste modo, uma base no ciberespaço, um senso de lugar, um *locus* virtual”. Apesar de imaterial, este espaço tem limitações. As fronteiras têm natureza simbólica, e não concreta.

³ *Virtual Settlement* é o que se entende por suporte da comunidade: as classes de grupos de CMC, como por exemplo, o IRC, os e-mails etc. O *virtual settlement* é um ciber-lugar, que é simbolicamente delineado por um tópico de interesse, e onde uma porção significativa de interatividade ocorre. (Jones, 1997 apud Recuero, 2003)



Assim, entendemos que o Orkut funciona como o “*locus virtual*”, aquilo que fornece o “senso de lugar”, para os participantes das comunidades, apesar de reconhecermos que tais usuários podem fazer diferentes usos do site, que não apenas participar de comunidades. Mas, naquilo que diz respeito ao agrupamento destes usuários, encontramos números impressionantes: mais de 3.000.000 de pessoas são membros da comunidade “*Eu odeio acordar cedo*”⁴, mais de 2.200.000 entraram em “*Eu amo fim de semana*”⁵ e quase 1.500.000 acreditam que “*Mulher não se pega, conquista!*”⁶.

Os membros podem interagir por meio dos *tópicos*: Nas comunidades existe um espaço reservado para fóruns criados pelos participantes. Geralmente, uma questão é pautada pelo criador de tópico, que também deve pensar em um título, e outros membros podem postar suas respostas. Todas as postagens aparecem em seqüência, 10 em cada página: primeiramente as mais antigas, e por fim as mais recentes. Os tópicos podem receber um número ilimitado de comentários, possibilitando debate entre os usuários. A comunidade pressupõe relações entre os seus membros: a interatividade. Jones (1997 *apud* RECUERO, 2003) afirma que a interatividade não é uma característica do meio, mas a extensão em que as mensagens, em uma seqüência, relacionam-se umas com as outras, especialmente na extensão em que mensagens posteriores têm relação com as anteriores. Verificamos, nos tópicos do Orkut, as cadeias de mensagens interdependentes que garantem o caráter interativo. Recuero assinala que a permanência é outra característica da comunidade virtual:

Isso porque, sem a existência e um plano de tempo, as relações entre as pessoas não poderão ser aprofundadas o suficiente para que constituam uma comunidade. Imaginemos que a cada vez que o indivíduo retornar ao *virtual settlement*, ele precise reiniciar a operação de travar relacionamentos com os demais indivíduos. Parece-nos que seria impossível que um dia estas relações pudessem aprofundar-se de modo suficiente a dar aos indivíduos um senso de pertencimento (2003, p.08).

A não ser que o usuário infrinja regras determinadas pelo dono da comunidade e seja expulso, é possível continuar como membro enquanto houver interesse. Além disso, os tópicos vão sendo arquivados. Assim, as discussões não se perdem com o tempo e podem ser retomadas por qualquer membro, a qualquer momento.

⁴ <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=68685> – Comunidade “Eu odeio acordar cedo!”

⁵ <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=823066> – Comunidade “Eu amo fim de semana!”

⁶ <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=149389> – Comunidade “Mulher não se pega, conquista!”



Existe, no Orkut, uma seção em que ficam listadas todas as comunidades de que o usuário faz parte. Os outros usuários também podem visualizar esta relação. Logo, cria-se um vínculo direto e permanente do usuário com as comunidades a que pertence. Desta maneira, uma comunidade pode revelar um comportamento ou preferência de alguém, ao mesmo tempo em que estabelece um sentido de pertencimento a um grupo, que tem em comum determinada característica.

4. A Realidade Virtual dos Portadores de Transtornos Subjetivos

Para estudar as comunidades virtuais do Orkut sobre transtornos da mente, aplicamos um questionário entre 8 comunidades sobre 5 transtornos subjetivos distintos. As pessoas foram avisadas de que não seriam identificadas neste trabalho, caso participassem das pesquisas. Por isso, nenhuma resposta será vinculada a nomes. O **Questionário** tem o objetivo de mapear o comportamento do usuário do Orkut que frequenta comunidades desta natureza, e foi respondido por 70 pessoas, no período de 20/11/2006 a 08/01/2007.

Este questionário foi publicado em tópicos de cada uma das 8 comunidades, para que os membros respondessem livremente, se sentissem vontade, até que fosse totalizado o número necessário e pré-estabelecido de 70 respostas. Portanto, a participação em cada comunidade não é igual. Os membros de algumas comunidades foram mais participativos que outros. De maneira geral, as comunidades mais ‘populosas’ foram responsáveis por um número maior de questionários respondidos. Por exemplo: a comunidade *Depressão*, de 17.700 integrantes, foi responsável pela maior quantidade de resposta: 14. Já na *SÍNDROME DO PANICO*, de 1.900 membros, tivemos apenas dois preenchimentos de questionários. Os tópicos foram postados por um perfil de nome “Graduando Comunicação” criado especificamente para este trabalho.

Os primeiros campos do questionário solicitaram dados referentes à idade, sexo e cidade dos participantes, para que seja possível montar um perfil sócio-geográfico do público pretendido. Em seqüência, foram feitas 7 perguntas (as 3 primeiras de múltipla escolha e as 4 últimas abertas) que dizem respeito à utilização do site Orkut e participação em comunidades, como será detalhado a seguir:



IDADE	
Alternativa	Porcentagem
Menos de 18 anos	23%
De 18 a 28 anos	46%
De 29 a 39 anos	19%
Acima de 40 anos	13%

SEXO	
Alternativa	Porcentagem
Masculino	20%
Feminino	80%

CIDADE	
Resposta	Porcentagem
<i>Branco</i>	36%
São Paulo	14%
Rio de Janeiro	6%
Brasília	6%
Santos	3%
Belo Horizonte	3%
Porto Alegre	3%
Natal	3%
<i>Outras.</i>	1%

Os usuários do Orkut que frequentam estas comunidades são marcadamente jovens. A alternativa ‘*de 18 a 28 anos*’ foi marcada pelo dobro de pessoas, em comparação com qualquer outra opção deste campo. A segunda colocada foi ‘*menos de 18 anos*’. Confirmamos que, na prática, menores de idade, não apenas conseguem participar do site, como compõem boa parte da população pesquisada.

A maioria das pessoas que participaram da pesquisa são mulheres. Não é o caso de todos, mas alguns destes transtornos apresentam evidências clínicas de maior predominância no sexo feminino (Transtorno Depressivo Maior é duas vezes mais comum; o Transtorno de Pânico chega a ser três vezes mais frequente e 75% das Personalidades Borderline atingem mulheres).

Quanto à localização, São Paulo foi a cidade mais citada. São da região Sudeste, 39% dos participantes; 9% são do Centro-Oeste, 9% do Nordeste e 7% do Sul. Interessante notar que 36% das pessoas não revelaram suas cidades de origem. O recurso do anonimato revela-se um alibi, de fato. Uma quantidade significativa de *internautas* opta por não vincularem suas identidades aos seus enunciados. Mesmo sendo alertados de que as autorias das respostas não seriam reveladas, vários



participantes não preencheram o campo 'cidade', que seria mais identificador, já que esta informação muitas vezes consta no perfil.

1. Com que frequência você acessa o Orkut?	
Alternativa	Porcentagem
Todos os dias	73%
De 4 a 6 vezes por semana	21%
De 1 a 3 vezes por semana	4%
Passo mais de uma semana sem acessar	1%

2. Com que frequência você lê comentários nas comunidades?	
Alternativa	Porcentagem
Quase sempre que acesso o Orkut.	76%
Mais da metade das vezes que acesso o Orkut	13%
Menos da metade das vezes que acesso o Orkut	11%
Raramente	0%

3. Com que frequência você participa de discussões nas comunidades?	
Alternativa	Porcentagem
Quase sempre que acesso o Orkut	34%
Mais da metade das vezes que acesso o Orkut	33%
Menos da metade das vezes que acesso o Orkut	27%
Raramente	6%

Hoje, no Brasil, poucos ambientes digitais são tão representativos da presença das novas tecnologias na vida cotidiana, como o site que optamos por estudar. Uma maioria surpreendente afirmou acessar o Orkut diariamente. Verificamos que o ambiente *on line* assume, cada vez mais, a função de espaço que abriga experiências marcantes nas vidas dos sujeitos contemporâneos.

O hábito de ler comentários nas comunidades revelou-se muito mais freqüente que o hábito de efetivamente participar (ou seja, postar comentários). 76% daqueles que preencheram o questionário lê comentários quase sempre que acessa o site. Entretanto, este número cai para menos da metade: 34%, quando a pergunta refere-se à participação nos fóruns. Isto implica que a interatividade ocorrida por meio das comunidades pode ser maior do que podemos detectar, num primeiro momento. Se nos basearmos apenas nos tópicos criados ou comentários postados, estaremos ignoramos uma 'reciprocidade' silenciosa, em que as pessoas têm acesso e podem estabelecer alguma afetividade com o que lêem, mesmo sem interferir diretamente. Com o auxílio dos gráficos, observaremos que o comportamento 'ler comentários' é consideravelmente mais comum do que o comportamento 'participar de discussões'. Para facilitar a leitura dos dados,

representamos as outras possibilidades de resposta com a mesma cor, de maneira que as alternativas mais escolhidas ficam em destaque:

Gráfico 1: leitura de comentários

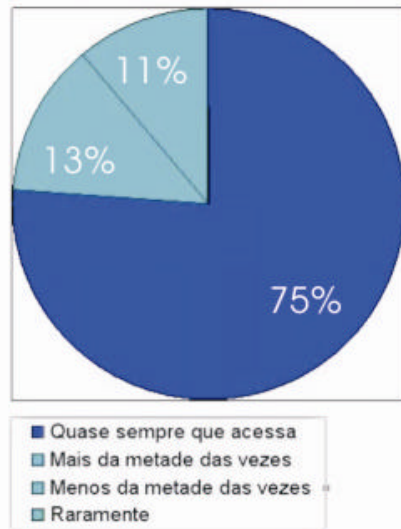
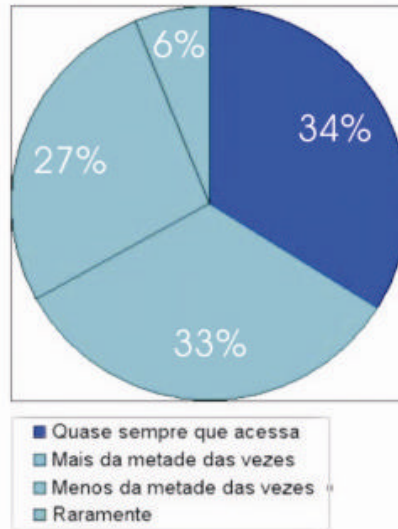


Gráfico 2: participação em discussões



É verdade que, nesta pergunta, a participação está dividida dentre todas as comunidades de que o usuário faz parte e não é restrita ao tema desta monografia: transtornos subjetivos. De todo modo, este dado revela um nível de envolvimento satisfatório destas pessoas para com uma parte das comunidades que integram.

4. Que motivos podem levar você a tornar-se membro de uma comunidade?

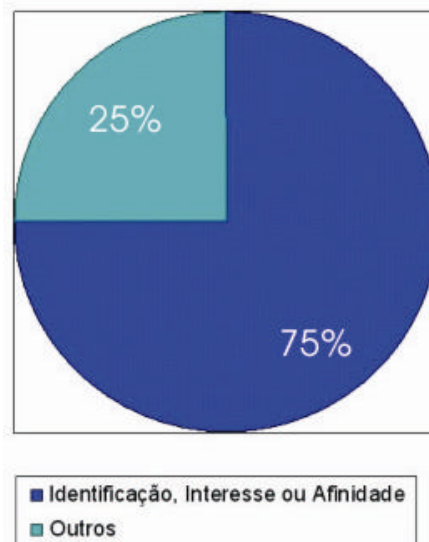
Resposta	Porcentagem
Identificação com o assunto tratado pela comunidade.	46%
Interesse (ou afinidade) pelo assunto tratado na comunidade	29%
Os membros da comunidade (se são participativos e que tipo de debate costumam fazer).	11%
Oportunidade de compartilhar problemas.	10%
Troca de Informações.	9%
Diálogos.	7%
Busca de ajuda (ou apoio).	7%
Condição de portador da doença tema da comunidade.	7%
Obtenção conhecimento relativo à doença.	6%
Troca de experiências.	4%
Oportunidade de oferecer ajuda ou apoio.	4%
Busca por distração.	4%
A seriedade com que são feitas as discussões.	4%
Afinidade.	3%
Oportunidade de fazer novas amizades.	3%
Curiosidade.	3%
Oportunidade de tirar dúvidas.	3%
Outras.	1%

Quando perguntados sobre os motivos que os levam a entrar em uma comunidade, os participantes utilizaram a palavra ‘identificação’ nas respostas, com acentuada frequência. O mesmo ocorre com os termos ‘interesse’ e ‘afinidade’:

“O principal motivo é eu me identificar com o assunto abordado pela comunidade. Mas antes de entrar na comunidade eu vejo se o tema é abordado de maneira séria e integra.”

Notemos que mais de um fator poderiam ser apontados na mesma resposta. Mas, ainda que outros fatores também pesem nesta decisão, a necessidade de identificar-se com o tema é destacada. Se reunirmos as respostas que contemplaram ‘identificação’, ‘interesse’ e ‘afinidade’, observaremos que estas são as principais motivações para os usuários entrarem em comunidades sobre transtornos mentais. É o que mostra o gráfico:

Gráfico 3: motivos para entrar em comunidades sobre transtornos subjetivos



Ao sugerir a substituição da identidade pela identificação, Maffesoli faz referência a essas conexões que não estão constantemente presentes, nem compõem uma suposta essência do sujeito. São específicas, tribais e momentâneas. O espaço midiático constituído via *Web* permite a exploração de um sujeito marcadamente relacional. O fato comunicacional é a matriz que permite à persona viver as suas máscaras. Neste caso, em um suporte eletrônico-digital.

Por mais que a sensação de integração seja parcial, o laço afetivo é estabelecido a partir de uma empatia específica, temática. O sujeito percebe que um fragmento de sua personalidade (ou uma das ‘máscaras’) é compartilhado pelo grupo. Nesta dinâmica teatral da socialidade, um dos elementos da identidade plural exerce função gregária.



5. O Orkut facilita a discussão sobre _____ (o transtorno)?	
Resposta	Porcentagem
Sim.	89%
Nem sempre (ou “mais ou menos”).	6%
Não.	3%
<i>Em branco</i>	3%
De que maneira?	
Resposta	Porcentagem
Oportunidade de entrar em contato com pessoas que passam pelo mesmo problema ou situação, e entendem o que sinto.	44%
Troca de experiências.	24%
Troca de informações.	17%
Aprendizado ou esclarecimento, a partir dos comentários de outros.	16%
Obtenção de ajuda.	16%
Constatação de que não sou o único que passa por esta situação.	14%
Compreensão ou desmistificação da doença.	7%
Dicas (sobre tratamento, medicação e afins).	6%
Ausência de julgamento ou crítica.	4%
Possibilidade de dar ajuda.	3%
Obtenção de incentivos.	3%
Auto-conhecimento.	1%

Diversos fatores fazem com que o Orkut seja um facilitador das discussões sobre os transtornos da mente. O grande destaque fica para a possibilidade de encontrar pessoas que passam pelo mesmo problema ou situação, ainda que a patologia seja desconhecida pela maioria da população. A interação social do ciberespaço dispensa o elemento co-presença física, em oposição à interação *Face To Face*. Desta maneira, o espaço virtual criado pelas novas tecnologias permite a circulação e o eventual encontro de pessoas com características afins, mesmo as mais raras. Encontramos nossas tribos, onde quer que estejam, o que não seria possível se nos restringíssemos à materialidade espacial. É o que exemplifica a resposta de um dos membros:

“Sim. Porque eu encontro com mais facilidade pessoas que entendam o que eu sinto e que já passaram pela mesma coisa.”

A comunicação multi-direcional mostra-se a serviço das prioridades e dos objetivos de determinados grupos, os quais estão inseridos em suas éticas particulares. É precisamente este o cenário em que se desenvolve a cibersocialidade descrita por André Lemos, em que “a tecnologia, que foi durante a modernidade, um instrumento de racionalização e de separação, parece transforma-se numa ferramenta convival e comunitária” (2004, p. 81).



6. Como você se sente após discutir este assunto na comunidade?		
Resposta		Porcentagem
Melhor/Bem (“mais tranqüila, mais solto, aliviada, grata, útil, estimulada, reintegrado, segura”, entre outros).		71%
Depende da discussão/Varia		16%
A mesma coisa/Normal		10%
<i>Em branco</i>		3%

O impacto que as interações virtuais têm nos portadores de transtornos subjetivos é majoritariamente positivo. Muitos sentimentos agradáveis foram citados para representar o estado de espírito dos membros, após participarem de discussões na rede, com destaque para: alívio, tranqüilidade, ajuda mútua e comunhão. É o que verificamos com estas duas respostas:

“A sensação é de solidariedade, de dividir, de desabafo ou encontro de palavras de apoio quando em crise.”

“Reintegrado à sociedade”

De forma geral, é seguro dizer que as sensações causadas nos membros das comunidades é prazerosa. É como na estética do sentir em comum: a afetividade é força motora das relações humanas. Verificamos no ciberespaço este mesmo fenômeno. Somos confrontados com uma nova forma de solidariedade, que não se dá pelas instâncias convencionais, ou seja, aquelas que foram previamente roteirizadas: escola, ambientes de trabalho ou vizinhança. Substituímos a solidariedade contratual pela espontânea, que é fruto da procura constante por pessoas que compartilham os mesmos anseios. Este é o resultado da necessidade de integração que permeia a coletividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Observando as respostas, verificamos um forte sentimento de solidariedade entre alguns membros destas comunidades. Não é possível dizer que esta seja a realidade de todos os portadores de transtornos subjetivos que utilizam a internet, tampouco é legítimo generalizar esta constatação para a maioria das comunidades do Orkut. Ao contrario, é muito comum encontrar membros que fazem parte de centenas de comunidades, mas não possuem envolvimento algum com a maioria. Entretanto, é preciso salientar que o ciberespaço apresenta-se, efetivamente, como uma possibilidade ao fenômeno da tribalização contemporânea, como foi confirmado pelas declarações dos portadores dos conflitos da mente. Os sentimentos de comunhão, partilha e ajuda



mútua, muitas vezes, são norteadores destas interações virtuais, como vemos nas respostas:

“Quando se é um bipolar e se têm a devida consciência da gravidade de doença, às vezes é interessante se manter perto daqueles que ainda precisam de ajuda, no meu caso estou estável há mais de dois anos, mais se posso prestar algum tipo de apoio, porque não? Sem falar, que isso sempre me lembra de quanto minha doença é traiçoeira e que parar os remédios, jamais...”

“Em comunidades específicas como esta, onde todos ou a maioria possui o TOC, fica mais fácil o diálogo porque todos passam pelas mesmas situações... assim há uma maior compreensão, cumplicidade entre todos.”

A socialidade ramifica-se para o mundo *on line*. Os agrupamentos motivados pela empatia e pela estética da vida social, que fomentam cultura e civilização, encontram uma nova forma de articulação na rede de computadores. Lakatos e Marconi (1999) trazem as interações como causadoras dos processos sociais de cooperação, conflito e competição. A cooperação seria o atuar em conjunto de um grupo ou de indivíduos, para a concessão de um objetivo comum, sendo, deste modo, essencial para a existência das estruturas sociais. Já a competição seria resultado das diferenças entre desejos e aspirações e a capacidade de provê-los ou ainda, a inadequabilidade desses recursos para toda uma população. A competição, embora não resulte necessariamente na constituição de novas estruturas sociais, não é também necessariamente, ponto de quebra dessas estruturas. Por fim, o conflito seria diferente da competição na medida em que envolve hostilidade e pessoalidade.

Cada um desses processos tem impacto diferenciado na estrutura social. Enquanto a cooperação é essencial para a criação e a manutenção da estrutura, o conflito contribui para o desequilíbrio. No entanto, é preciso que se compreenda que, para que a própria estrutura da comunidade exista, a maioria das interações precisa ser cooperativa. É este o caso de muitas das interações estabelecidas nas comunidades virtuais estudadas:

“Ocorre uma troca de informações entre os portadores, muitas dúvidas são elucidadas, são doentes contando suas mazelas e apoiando os amigos virtuais.”

“Pela troca de idéias, tema de interesse pessoal. Por novas amizades, mesmo estando distante. É legal encontrar aqui o apoio que não temos em casa.”

“Aprendo muito com o depoimento de outras pessoas e me sinto bem desabafando com pessoas que podem me entender.”



De fato, as relações sociais podem ser constituídas de interações de natureza diversa. A diferenciação torna-se importante na medida em que auxilia a compreender os efeitos dessas interações sobre a estrutura de determinadas redes sociais. Não se pode, por exemplo, deduzir que não exista conflito em uma comunidade virtual. O conflito e a competição podem gerar mudanças, desequilíbrio e obrigar a comunidade a adaptar-se. Entretanto, se o conflito suplantar a cooperação, tem-se uma ruptura na estrutura social. Porque amizades formadas em ambientes convencionais seriam mais legítimas ou verdadeiras do que estas? A grande verdade é que, de uma perspectiva formista (ou seja, que valoriza aquilo que realmente é e não aquilo que pré-concebemos que deveria ser), os sentimentos que vêm reunindo e mobilizando estas pessoas é intenso o suficiente para alterar a realidade particular de cada sujeito, e consequentemente a coletividade.

Referências bibliográficas

JONES, S. G. (org) **Virtual Culture**: Identity & Communication in Cybersociety. Califórnia: Thousand Oaks, 1997.

LAKATOS, E. M. e MARCONI, M. **Sociologia Geral**. São Paulo: Atlas, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura**: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2º ed., 2004.

MAFFESOLI, M. **No Fundo das Aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.

RECUERO, R. da C. **Comunidades virtuais**: Uma abordagem teórica. 2003. Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS. 2003.