



## **As Interações Sociais Contemporâneas E Suas Representações Midiáticas: Um Estudo De Caso Do Agrupamento Animazon No (E Além Do) Ciberespaço<sup>1</sup>**

Suanny Lopes Costa<sup>2</sup>, José Ailton Faro de Noronha<sup>3</sup>, Rosaly Brito<sup>4</sup>

Faculdade de Comunicação Social

Universidade Federal do Pará, Belém, PA.

### **Resumo**

No contemporâneo, os meios de comunicação de massa exercem um papel fundamental na produção de sentidos nas sociedades atuais e com isso a noção de identidade é alterada nesse processo midiático, já que, em consequência da globalização, o processo dinâmico de construção continuada, que se alimenta de várias fontes no tempo e no espaço, não representa hoje contornos tão nítidos, mas sim fluidos, móveis e temporários. Por isso muitos autores preferem o termo identificações a identidades. O presente trabalho busca contribuir com a discussão das novas formas de socialidade que se baseiam no ciberespaço, mas que extrapolam esse lugar podendo ser visualizado no concurso de *cosplay*, nos eventos como o Animazon ocorrido na cidade de Belém, entendida neste artigo como uma comunidade de sentido.

**Palavras-chave:** comunicação; cibercultura; contemporaneidade; representações midiáticas; interações sociais.

Pensar o contemporâneo e suas implicações nas interações sociais é levar em consideração as mudanças ocorridas na sociedade, principalmente, a partir do último quarto do século XX. Tais mudanças dizem respeito ao avanço tecnológico que possibilitou uma comunicação descentrada, na qual os processos simbólicos circulam sem fronteiras, e a formação de identidades cada vez mais instáveis e múltiplas.

Nesse contexto os meios de comunicação de massa exercem um papel fundamental na produção de sentidos nas sociedades atuais, pois além de armazenar as formas simbólicas, fazem a circulação dessas formas. Após o avanço tecnológico, as

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Intercom Junior, na Divisão Temática Comunicação Multimídia, do VIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte.

<sup>2</sup> Aluna do 5º semestre da graduação em Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal do Pará. Email: suannylopes@gmail.com

<sup>3</sup> Aluno do 5º semestre da graduação em Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal do Pará. Email: ailtonfaro@hotmail.com

<sup>4</sup> Professora da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal do Pará. Orientou o presente trabalho, durante a disciplina Teorias da Cultura e do Contemporâneo, ministrada no segundo semestre de 2008. Email: rosaly@amazon.com.br



formas simbólicas estiveram ao alcance de um número maior de pessoas. (THOMPSON, 2002).

Essa disponibilidade e mediação influenciam na formação de grupos uma vez que coloca diante destes, outros grupos com diferentes práticas sociais. Isso quer dizer que é essa diferença que marcará tanto o sentimento de pertença quanto o de não pertencimento a dado grupo.

Vale ressaltar que a noção de identidade será alterada nesse processo midiático, já que, em consequência da globalização, o processo dinâmico de construção continuada, que se alimenta de várias fontes no tempo e no espaço, não representa hoje contornos tão nítidos, mas sim fluidos, móveis e temporários, passando então para a lógica das identificações, processo impermanente que se edifica em estratos vacilantes.

Nesse contexto surge então, uma “nova estrutura social baseada predominantemente em redes” (CASTELLS, 2001. p. 16). Em outras palavras, o que temos é uma mudança significativa em todas as esferas humanas na qual o ciberespaço será o lugar privilegiado das relações sociais.

A internet, “instância técnica que condensa uma série de características do *cyberspace*” (GUIMARÃES JR., 1997), através de vários sites de relacionamento, por exemplo, cria realidades e possibilita as identificações, pois os costumes locais são exibidos como globais, fazendo com que o usuário tenha a noção de territorialidade reformulada, assim o indivíduo não precisa ocupar os mesmos lugares para fazer parte de um grupo já que este é deslocado. Tal noção de territorialidade faz referência à construção de um novo espaço de relações sociais (ciberespaço) ao mesmo tempo em que este não substitui as relações face a face.

O ciberespaço pode ser, portanto, considerado como uma virtualização da realidade, uma migração do mundo real para um mundo de interações virtuais. A desterritorialização, saída do "agora" e do "isto" é uma das vias régias da virtualização, por transformar a coerção do tempo e do espaço em uma variável contingente. Esta migração em direção a uma nova espaço-temporalidade estabelece uma realidade social virtual, que, aparentemente, mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, não possui, necessariamente, correspondência total com esta, possuindo seus próprios códigos e estruturas. (GUIMARÃES JR, 2007)



No caso aqui estudado, veremos como essas identificações são construídas, assim como as interações nos sites de relacionamento são dadas. Para tanto buscamos em Stuart Hall (2000) o conceito de identificações e em Janotti Jr. (2003) o conceito de comunidades de sentido. Na seqüência, descreveremos, com base em Junqueira<sup>5</sup>, nosso entendimento a cerca da representação midiática dessas interações.

## **1. Identificações e Comunidades de Sentido: breve conceituação.**

### **1.1 Identificações:**

“As perspectivas que teorizam o pós-modernismo têm celebrado, por sua vez, a existência de um “eu” inevitavelmente performativo.” (HALL, 2000. p.103). Tais performances celebram os processos de subjetivação nunca completamente estabelecidos, mas que se sustentam em condições determinadas.

A identificação é, pois, um processo de articulação, uma suturação, uma sobredeterminação, e não uma subsunção. Há sempre “demasiado” ou “muito pouco” – uma sobredeterminação ou uma falta, mas nunca um ajuste completo, uma totalidade. Como todas as práticas de significação, ela obedece à lógica do mais-que-um. E uma vez que, como um processo, a identificação opera por meio da *différance*. Ela obedece à lógica do mais-que-um. E uma vez que, como um processo, a identificação opera por meio da *différance*, ela envolve um trabalho discursivo, o fechamento e a marcação de fronteiras simbólicas, a produção de “efeitos de fronteiras”. Para consolidar o processo, ela requer aquilo que é deixado de fora – o exterior que a constitui. (HALL, 2000. p.106)

### **1.2 Comunidades de Sentido**

Entendendo a importância da partilha de sentidos na constituição de grupos e também as tensões e disputas que envolvem as manifestações desses grupos Janotti Jr. (2003) define as comunidades de sentido como sendo

“(…) determinadas agregações de indivíduos que partilham interesses comuns, vivenciam determinados valores, gostos e afetos, privilegiam determinadas práticas de consumo, enfim, manifestam-se obedecendo a determinadas produções de sentido em espaços desterritorializados, por meio de processo

---

<sup>5</sup> Lília Junqueira é doutora em sociologia pela Université Paris VII – Jussieu - Denis Diderot. Professora no Departamento de Sociologia, no Centro de Filosofia e Ciências Humanas e pesquisadora dos Programas de Pós-Graduação em Sociologia e em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco.



mediáticos que utilizam referências globais da cultura atual. É a vivência desses sentidos, por meio do consumo de determinados objetos culturais que permite a um indivíduo reconhecer os seus pares (...), independentemente do território em que esses sentidos se manifestam.” (JANOTTI JR, 2003. p. 4).

Com base nessa definição, o autor sugere que as comunidades virtuais proporcionam “determinadas vivências comunitárias” num território simbólico, por isso a desterritorialização, onde serão partilhadas imagens, vestuários, acessórios, códigos, gírias, entre outros, num território não físico, mas que proporciona aos membros das comunidades reconhecerem a si próprios e aos outros.

Sendo assim é importante notar que o território simbólico das comunidades virtuais parece não substituir a comunicação em âmbitos presenciais, já que muitos participantes, como veremos no caso estudado, promovem encontros presenciais freqüentes, em que os temas tratados são pautados pela atividade on-line, e que, por sua vez, fornecem tema para a interação face a face.

## **2. A comunidade de sentido ANIMAZON**

*Animazon* é uma comunidade do Orkut, site de relacionamento, com mais de dois mil participantes (2.459 membros, exatamente). Essa comunidade, que segundo o site <http://www.animazon.com.br/>, é uma associação cultural, agrega membros em torno do interesse por Anime, Mangá, Games e Cultura Japonesa.

Entre as práticas comumente partilhadas pelos membros estão a auto-denominação de *otaku*, expressão utilizada para definir os amantes desse universo oriental. Uma outra prática é a participação presencial, mas organizada virtualmente, em eventos como o Animazon Connection, que é um evento anual de preparação para um evento maior, o Animazon no Taikai. Vale ressaltar que esses eventos acontecem na cidade de Belém, embora nem todos os membros sejam moradores da cidade. Neste ano de 2008 o Animazon Connection aconteceu nos dias 14 e 15 de junho. Já o Animazon no Taikai aconteceu nos dias 08 e 09 de novembro, ambos foram realizados no prédio do Instituto de Educação Superior da Amazônia – IESAM, e contou com a presença de mais de mil pessoas.

Esse dado territorial é importante para refletirmos sobre a formação de sentidos e também sobre a partilha das práticas simbólicas nessas comunidades, ou seja, o sentido

de integrar tal comunidade, por exemplo, independe do local geográfico, mas sim dos interesses em comum. Outra questão é que a organização da comunidade no ciberespaço propicia o contato com as referências culturais que lhe identifica que são os movimentos culturais originários do Japão após 2ª guerra mundial e que objetivavam romper as convenções impostas na época, buscar a individualização que nesse momento foi substituída pelos padrões homogeneizantes na intenção de reerguer o país que havia sido destruído durante a guerra, enfim, buscava-se um novo estilo de vida.

Muitos desses grupos sofreram forte influência do J-Rock, termo usado para definir o rock japonês, marcado pela mistura de som agressivo, como hard rock, com melodias mais leves como um som de piano. Uma banda de J-Rock chamada X-Japan contribuiu bastante na década de 1990 para a difusão, não só do estilo musical, mas também de um estilo visual denominado visual Kei ou visual rock.



X-Japan

Uma outra banda bastante conhecida dos *otakus* é a An Café, que fará um show no Brasil em 2009 e por isso já há uma mobilização via rede (Orkut) organizando uma caravana que sairá de Belém rumo à cidade de São Paulo, onde ocorrerá o evento.



An Cafe

É interessante observar que mesmo com tamanha afinidade e interesses em comum, a comunidade de sentido não é homogênea. “Mesmo em grupos, em que os participantes compartilhem um sentimento de pertença e unidade, fortes antagonismos podem emergir. Ora, tais sentimentos compartilhados no grupo não apagam as diferenças entre os participantes” (PRIMO, disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/conflito.pdf>).

Para Primo, a falta de uma autoridade central no ciberespaço, a possibilidade de interação anônima, e a não imposição de sanções físicas possibilita o que o autor chama de “guerra de todos contra todos”.

Na comunidade de sentido *Animazon* foi possível perceber que há conflitos entre os membros. Durante o contato pela internet, na tentativa de marcar um encontro presencial muitos perguntaram quem estaria presente, como condição para participar do encontro. Outra disputa que acontece é o concurso de *cosplay* (termo advindo do inglês *costumer player*) no qual os participantes se caracterizam tal como os desenhos animados ou quadrinhos. A disputa do melhor *cosplay* começa ainda na internet quando da sondagem das caracterizações pelos próprios membros e depois nos eventos presenciais em que acontecem as premiações para o melhor *cosplay* individual ou equipe.

O concurso de *cosplay* sinaliza mais que uma simples competição, evidencia um embate também simbólico, pois por trás das imagens está o consumo refletido nos marcadores sociais que são identificados no concurso, por exemplo: a caracterização e o investimento em acessórios não é algo barato o que sugere a classe social dos *cosplayers*.





À esquerda, inspiração dos animes para os cosplay à direita

### 3. Representação midiática: um simulacro

Antes de tudo é válido dizer que a internet não se configura como simples meio técnico que possibilita a socialidade no ciberespaço. Em verdade ela não deixa de ser um meio ao mesmo tempo em que produz e veicula sentidos. “Para além da visão instrumental, os meios de comunicação hoje são vistos como operadores do sentido, ou como o lugar mesmo das interações sociais”. (BRITO, 2008. p.46).

Assim sendo as transformações ocorridas no decorrer da história nas formas de armazenar, organizar e transmitir as informações, devem ser compreendidas, também, nos seus importantes significados sociais e filosóficos de contribuir em novas formas de ver, de perceber e de entender o mundo. Deste prisma, além de mudarem as opiniões e as formas de interagir, a introdução de um novo meio de comunicação, num determinado momento da história da humanidade, passou a atingir a esfera da interação contribuindo a determinar a transformação da estrutura da percepção da realidade, (...). (FELICE, p.29. In: *Relações Públicas Comunitárias: a comunicação em uma perspectiva dialógica e transformadora*. 2007) .

Nesse sentido, as possíveis representações das interações sociais no ciberespaço vão além da organização em comunidades, nas quais cada membro possui um perfil, são, portanto, marcadas por um jogo de ser e não ser, de mostrar e esconder as identidades reais que se imbricam com as identificações assumidas na comunidade de sentido. Essa relação extrapola o ciberespaço, invadindo os eventos presenciais através, por exemplo, do concurso de *cosplay*.



Dito de outra forma, a representação midiática das interações sociais no (e além do) ciberespaço é um simulacro, isto é, uma cópia ou representação imperfeita, grosseira, falsificadora, uma simulação da realidade, seja esta referente à vida cotidiana de cada membro ou mesmo a realidade (virtual) dos animes.

“Os simulacros são unidades sociais (de troca econômica ou de sentido) que perdem o referencial, seja na natureza, seja no próprio homem, e passam ao sistema operacional dos signos característicos da sociedade de consumo. O sentido não é mais dado pelo real, mas pela sua operacionalidade segundo o código geral dos signos”. (JUNQUEIRA, disponível em: <http://www.ppgcomufpe.com.br/publicacoes>)

Assim, entendemos que o simulacro no ciberespaço é dado pela imagem forjada através das informações contidas nos perfis. Além do ciberespaço o simulacro é evidenciado quando os adeptos do *cosplay* vivenciam uma realidade tida somente nos animes, mangás ou jogos eletrônicos.

#### 4. CONCLUSÃO

Percebemos nesse estudo que as mudanças tecnológicas ocorridas nos últimos anos fazem da contemporaneidade um momento singular para os estudos comunicacionais, já que as modificações são estruturais e acompanhadas de tensão uma vez que a cultura é um campo de disputa e conflito. Não está imune às relações de poder, ao contrário, é o espaço onde se dá os maiores embates de poder.

Além disso, na comunidade de sentido *Animazon*, embora seja determinante a influência do oriente, há um sincretismo cultural, uma vez que também os personagens de desenhos e filmes norte americanos “participam” dos eventos.

Quanto à noção de identificações, foi possível perceber que a comunidade de sentido escolhida se fundamenta na imagem visual e a relação de alteridade é de cooperação e conflito.

Ademais, as representações midiáticas na contemporaneidade estão cada vez mais fundadas na construção imagética estabelecendo uma relação de visibilidade e invisibilidade, daí o simulacro que se não totalmente naturalizado, mas capaz de produzir sentidos sem origens ou referenciais reais.





## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, Rosaly de Seixas. **As Armadilhas do olhar:** Visibilidades e Invisibilidades em Tempos de *Reality Shows*. Revista Adusp: janeiro, 2008. 43-48 p.

CASTELLS, Manuel. A Rede é a Mensagem. In: **A Galáxia da Internet:** Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

FELICE, Massimo Di. **As Formas Digitais do Social e os Novos Dinamismos da Sociabilidade Contemporânea.** In: Relações Públicas Comunitárias: a comunicação em uma perspectiva dialógica e transformadora. São Paulo: Summus, 2007.

GUIMARÃES JR, Mário José Lopes. **A Cibercultura e o Surgimento de Novas Formas de Sociabilidade.** Trabalho apresentado no GT "Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad", na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html>. Acessado em: 15 de dezembro de 2008.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: SILVA, Tomaz Tadeu da. (org.). **Identidade e Diferença:** A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JANOTTI JUNIOR, Jeder Silveira. **Mídia, Cultura Juvenil e Rock and Roll: Comunidades, Tribos e Grupamentos Urbanos.** Trabalho apresentado no Núcleo de Comunicação e Cultura das Minorias, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003. Disponível em: [http://intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP13\\_janotti.pdf](http://intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP13_janotti.pdf).

Acessado em: 15 de dezembro de 2008.



JUNQUEIRA, Lília. **Notas Sobre a Noção de Representação Social na Sociologia Contemporânea:** Os conceitos de “simulacro” e “habitus”. Disponível em: <http://www.ppgcomufpe.com.br/publicacoes>. Acessado em: 16 de dezembro de 2008.

PRIMO, Alex. **Conflitos e Cooperação em Interações Mediadas por Computador.** Disponível em: <http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/conflito.pdf>. Acessado em: 16 de dezembro de 2008.

THOMPSON, John B. Comunicação e contexto social. In: **A Mídia e a Modernidade:** uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.