

Mariana Taboada

COMUNIDADES VIRTUAIS E A METÁFORA DO CIBERESPAÇO:
das esperanças na Internet ao individualismo em rede

Rio de Janeiro
2005

COMUNIDADES VIRTUAIS E A METÁFORA DO CIBERESPAÇO:
das esperanças na Internet ao individualismo em rede

Mariana Taboada

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre.

Orientador:
Prof. Dr. Paulo Roberto Gibaldi Vaz

Rio de Janeiro
2005

FOLHA DE APROVAÇÃO

COMUNIDADES VIRTUAIS E A METÁFORA DO CIBERESPAÇO:
das esperanças na Internet ao individualismo em rede

Mariana Taboada

Dissertação submetida ao corpo docente da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ – como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre.

Aprovada por:

Professor Doutor Paulo Roberto Gibaldi Vaz (Orientador)

Professor Doutor Francisco Menezes

Professora Doutora Fernanda Bruno

Professor Doutor Henrique Antoun (Suplente)

Rio de Janeiro
2005

Taboada, Mariana

Comunidades virtuais e a metáfora do ciberespaço: das esperanças na Internet ao individualismo em rede / Mariana Taboada — Rio de Janeiro, 2005.

Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) — Universidade Federal do Rio de Janeiro — UFRJ, Escola de Comunicação — CFCH, 2005.

Orientador: Paulo Roberto Gibaldi Vaz

1. Determinismo tecnológico e comunicação. 2. Internet e comunidades virtuais. 3. Comunicação - teses. I. Vaz, Paulo Roberto Gibaldi. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação. Pós-graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

*Ao Lu, pelo apoio, carinho, compreensão,
paciência e estímulo do início ao fim dessa
jornada. Pelas muitas horas dedicadas à
discussão sobre a Internet e seu potencial.*

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho:

Ao querido professor e amigo PAULO VAZ, que desde a minha graduação me inquietou com suas questões, que me estimulam ainda hoje;

Aos MEUS PAIS pelo apoio, força e torcida;

À minha IRMÃ, que dividiu os mesmos momentos de angústia;

À FERNANDA COSTA E SILVA pela ajuda em todo e qualquer momento;

Aos meus queridos parceiros BRUNO e JOSÉ que promoveram muitos momentos de descontração;

A todos os meus amigos que quiseram participar desse trabalho: FERNANDA JARDIM, TIAGO, BIA, TATU e ALEXANDRE.

Aos meus companheiros da JORGE ZAHAR que souberam compreender como esse mestrado era importante pra mim. Em especial à MARIANA, que nunca deixou de me incentivar.

À minha fiel amiga ANGELA. Sou muito grata pela preocupação e cuidados de mãe que tem comigo.

À VALÉRIA, sempre disposta a ajudar.

Ao CNPq, pelo apoio.

RESUMO

TABOADA, Mariana. **Comunidades virtuais e a metáfora do ciberespaço: das esperanças na Internet ao individualismo em rede.** Orientador: Prof. Paulo Roberto Gibaldi Vaz. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO; CNPq, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)

Esta dissertação analisa a questão do determinismo tecnológico articulado ao surgimento de meios de comunicação, em especial a Internet, e a transformações na cultura e sociedade. A partir de uma descrição das características técnicas do meio de comunicação em questão, e de um levantamento das expectativas criadas em relação às transformações que ele poderia causar na sociedade, busca-se demonstrar como um racíoncio determinista é constituído. Após a popularização da Internet, a realidade vivida é diferente, e os impactos previstos por estudiosos do meio não ocorreram com o escopo estimado, principalmente no que tange à sociabilidade. A metáfora do ciberespaço entra em crise ao mesmo tempo que cresce o individualismo em rede.

Palavras-chave: determinismo tecnológico, Internet, comunidades virtuais e sociabilidade.

ABSTRACT

TABOADA, Mariana. **Virtual communities and the metaphor of cyberspace: from hopes on the Internet to the net individualism**. Orientador: Prof. Paulo Roberto Gibaldi Vaz. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO; CNPq, 2005. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura)

This work presents an analysis of the technologic determinism in relation to the media emergency, in especial the Internet, and the culture and society transformations. By describing the techniques characteristics of the media in question, and with a survey of the expectancy on the transformation that it would be caused on the society, this work demonstrates how a deterministic line of thought is constituted. After de Internet popularization, the reality is different, and the impacts anticipated by thinkers didn't occur with the goal estimated, principally on the sociability. The metaphor of cyberspace is in crisis on the same moment that grows the net individualism.

Key words: technologic determinism, Internet, virtual communities and sociability.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- FIG. 1: Espaço vazio no *Alpha World*.
- FIG. 2: Espaço sendo preenchido no *Alpha World*.
- FIG. 3: Rua asfaltada e prédio de quatro andares (*Alpha World*).
- FIG. 4: Interface gráfica do *Alpha World*.
- FIG. 5: Página inicial do *Orkut*.
- FIG. 6: Página pessoal (*Orkut*).
- FIGS. 6 e 7: Cadastro para a composição de "perfil" (*Orkut*).
- FIGS. 8 a 13: Fotos pessoais (*Orkut*).
- FIGS. 14 e 15: Janela de "Amigos" (*Orkut*).
- FIGS. 16: Ranking de amigos (*Orkut*).
- FIGS. 17 e 18: Ícones de confiável, "legal" e sexy para os amigos (*Orkut*).
- FIGS. 19 a 22: Janelas de "Testemunhos" (*Orkut*).
- FIG. 23: Janela de "Scraps" (*Orkut*).
- FIG. 24: Divisão das comunidades (*Orkut*).
- FIG. 25 a 44: Comunidades (*Orkut*).
- FIG. 45: Comunidade da Escola de Comunicação da UFRJ – ECO (*Orkut*).
- FIG. 46: "Fórum" da comunidade da Escola de Comunicação da UFRJ (*Orkut*).
- FIG. 47: "Eventos" da comunidade da Escola de Comunicação da UFRJ (*Orkut*).
- FIG. 48: Janela de "Comunidades" (*Orkut*).
- FIGS. 48 e 49: Janela de "Report as a bogus" (*Orkut*).

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 O DETERMINISMO TECNOLÓGICO E O SURGIMENTO DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO	16
1.1 Determinismo tecnológico: constante articulação entre meios de comunicação e mudança cultural	17
1.2 A causalidade tecnológica na sociedade e o surgimento de outros meios de comunicação	21
1.2.1 <i>Fixação da informação</i>	21
1.2.2 <i>Capacidade de reprodução</i>	22
1.2.3 <i>Distanciamento espaço-temporal dos atores da comunicação</i>	22
1.2.4 <i>Habilidades e formas de conhecimento necessárias para o uso da técnica</i>	23
1.3 Gutenberg e a revolução da impressão	23
1.4 O surgimento do telégrafo	28
2 INTERNET: ESPERANÇAS E EXPECTATIVAS	33
2.1. Rede, hipertexto e link: a democratização da informação	34
2.1.1 <i>Internet: a comunicação todos-todos</i>	41
2.2. Multimídia e interface gráfica: "ciberespaço" como um lugar alternativo de sociabilidade e entretenimento	47
3 UM PANORAMA ATUAL DA INTERNET	61
4 COMUNIDADES VIRTUAIS E A SOCIABILIDADE NA REDE	73
4.1 Alpha World: mundo de fantasia como promessa de sociabilidade na rede	76
4.1.1 <i>Interface e interação no Alpha World</i>	79

4.2 Orkut: uma comunidade on-line diferente	82
4.2.1 <i>As características técnicas do Orkut</i>	84
4.2.1.1 <i>Nome da pessoa, foto e perfil</i>	85
4.2.1.2 <i>Álbum de amigos, situado no canto superior direito</i>	89
4.2.1.3 <i>As comunidades</i>	94
4.2.2 <i>O tempo e o espaço na interação no Orkut</i>	102
 CONCLUSÃO	 106
 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	 111
 BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	 115

INTRODUÇÃO

Esta dissertação trata da questão do determinismo tecnológico articulado ao surgimento de meios de comunicação, em especial a Internet, e às transformações na cultura e sociedade. A Internet surgiu com finalidades militares e acadêmicas, mas em pouco tempo tornou-se uma importante ferramenta de comunicação para a sociedade de uma forma geral. Rapidamente, teóricos da comunicação e interessados pelo assunto fizeram uma série de previsões esperançosas acerca das mudanças que a Internet poderia causar no cotidiano das pessoas, principalmente em relação à sociabilidade e à formação e organização em comunidades. Essas apostas foram estimuladas pelas peculiaridades técnicas características do meio, como organização em rede e capacidade multimídia.

Porém, após 10 anos de popularização da Internet, as expectativas criadas, em muitos sentidos, começam a ser desfeitas. Isso não quer dizer que tudo o que fora antecipado e não aconteceu não possa vir a acontecer. Mas o escopo das mudanças que de fato ocorreram foi menor do que as perspectivas anteriores apontavam. A sociedade se apropriou, sim, da Internet, que hoje está totalmente inserida no contexto social, político, econômico e cultural. Porém, o uso que dela

se faz tem características próprias e muitas vezes não previstas quando o meio de comunicação em questão surgiu.

O desenvolvimento de um pensamento determinista é comum quando um novo meio de comunicação é inventado e colocado em uso pela sociedade. Esse raciocínio é articulado da seguinte forma: a partir das características técnicas de um meio, prevêem-se as transformações que serão produzidas na sociedade, qual será o seu uso, como será apropriado pelas pessoas e de que forma agirá sobre a cultura. Esse é o tema do capítulo 1, “O Determinismo Tecnológico e o Surgimento de Meios de Comunicação”, que ainda inclui um apanhado histórico da invenção de outros dois meios: a prensa e o telégrafo. Esses exemplos servem para ilustrar que as esperanças e expectativas criadas em torno da Internet ocorreram também com outros meios de comunicação.

O capítulo 2, “Internet: Esperanças e Expectativas”, aborda a questão do surgimento da Internet em si e de que forma o pensamento foi articulado em cima de seu diferencial técnico. Por meio de uma descrição dessas características técnicas, como organização em rede, arquitetura aberta, linguagem hipertextual, capacidade multimídia, interação via interfaces etc., mostra-se como muitos estudiosos apostaram em profundas transformações sociais provocadas pela Internet. Entre as apostas feitas, destacam-se o seu potencial democratizador, a possibilidade de estabelecer relacionamentos em um ambiente terceiro de sociabilidade não mais atrelado ao espaço físico, o caráter libertário do meio, a criação de múltiplas personalidades (máscaras) por um único indivíduo e a formação de comunidades virtuais por interesse. Para a reunião desses dados, foram pesquisados textos, desde 1993 — ano de surgimento da World Wide Web — até 2000, que demonstram a enxurrada de previsões prematuras e esperançosas em relação à forma pela qual a Internet seria apropriada pelo homem.

O capítulo 3, “Um Panorama Atual da Internet”, apresenta uma série de dados de como a sociedade vem usando o meio de comunicação estudado. Baseada em pesquisas realizadas em países desenvolvidos — por possuírem uma massa representativa de usuários — por entidades respeitadas como a UCLA (*Surveying the Digital Future*), Telecom britânica e PEW Institute (*Internet and American Life Project*), delineia-se uma visão atualizada da Internet. Fica nítido nesse capítulo que, ao contrário do que muitos esperavam, o uso da Internet não levou a um isolamento social e nem à decadência da interação social e familiar. Não houve uma diminuição da interação face-a-face e nem estas foram substituídas por interações on-line como se havia estimado. Entre outros dados, mostra-se também que a formação de comunidades voltadas para o jogo e a representação de papéis não ocorreu da forma esperada. Cabe ressaltar que não se pretende com esse capítulo traçar meramente uma oposição do que se previu que iria ocorrer e o que está acontecendo de fato. O objetivo é identificar como um raciocínio determinista pode camuflar e obscurecer o que virá a suceder no futuro.

No quarto capítulo, “Comunidades Virtuais e a Sociabilidade na Rede”, é feita uma análise de dois tipos de comunidades virtuais bem diferentes. A primeira é do *Alfa World*, mundo virtual com interface gráfica que tem como objetivo promover a sociabilidade entre pessoas desconhecidas na rede. O estudo do *Alpha World* é interessante porque se acreditava que esse tipo de comunidade se tornaria símbolo da sociabilidade em rede que se consolidaria no futuro. A possibilidade de criar máscaras, viver diversas personalidades, conhecer pessoas novas, construir o ambiente on-line em que se vive e muitos outros apelos fizeram com que se apostasse no seu triunfo. A segunda é do *Orkut*, comunidade virtual de muito sucesso atualmente, sobretudo no Brasil, cuja organização e objetivo são bastante diferentes que as do *Alpha World*. O *Orkut* é baseado em relações sociais que já existem do espaço físico e são reforçadas por meio de interação on-line.

Na conclusão deste trabalho, destaca-se que a análise das duas comunidades e o apontamento das peculiaridades de cada uma são muito úteis para a compreensão de como pode ser diferente a realidade que hoje se vive com o uso da Internet — principalmente na forma como ela modifica a sociabilidade — das previsões realizadas no passado por meio de um pensamento determinista.

1

O DETERMINISMO TECNOLÓGICO E O SURGIMENTO DE MEIOS DE COMUNICAÇÃO

A popularização da Internet começou há cerca de dez anos. Durante esse tempo, foram muitas as apostas e expectativas criadas ao seu redor, e boa parte demasiadamente precipitada e utópica. As esperanças e as múltiplas possibilidades de uso foram superestimadas por muitos estudiosos que atuaram como futurólogos e tentaram antecipar como seria a apropriação desse novo meio de comunicação pela sociedade. Da mesma forma, outros, de pensamento mais pessimista, apontaram diversos caminhos da relação homem/computador/Internet que de fato não se abriram.

Das apostas mais freqüentes, destacam-se: o potencial democratizador, uma vez que o acesso à informação tornou-se menos restrito e mais barato; a possibilidade de estabelecer relacionamentos em um ambiente terceiro de sociabilidade, não mais atrelado ao espaço físico. Um ambiente diferente do trabalho e da casa, onde não seria necessário desempenhar os papéis vividos no cotidiano e no qual seria possível encontrar pessoas para além da obrigação. Daí origina-se outra aposta: o caráter libertário da Internet, pois a tela do computador permite que um único indivíduo crie múltiplas personalidades (máscaras). Além disso, apostou-se alto

na formação de comunidades virtuais por interesse — nas quais seria viável filtrar quem encontrar e quem não encontrar e onde a limitação espacial não existiria — e no entretenimento em grande escala, espaço onde haveria a possibilidade de participar de jogos interativos e de fantasia extremamente sedutores.

Após algum tempo de uso e apropriação do meio pela sociedade, as expectativas criadas começam de certa forma a ser desfeitas. Isso não quer dizer que tudo o que fora antecipado e não aconteceu não possa vir a acontecer. Porém, o escopo das mudanças que de fato ocorreram não conflui na direção das perspectivas anteriores criadas por teóricos de comunicação e por outros interessados no assunto.

É interessante notar que o tipo de pensamento construído para antecipar o futuro da Internet não é novo. Ao contrário, ele é bastante antigo. E nem experiências passadas que emergiram com o surgimento de outros meios de comunicação — como a prensa e o telégrafo — foram capazes de servir de aprendizado. Em outras palavras, é muito importante ficar extremamente atento para não criar expectativas prematuras diante do que é novo, desconhecido, e onde a ação humana é determinante.

1.1 Determinismo tecnológico: constante articulação entre meios de comunicação e mudança cultural

O raciocínio em torno da Internet e de outros meios de comunicação é, em geral, articulado da seguinte maneira: a partir das características técnicas de um determinado meio, se prevê/antevê que tipos de impactos serão causados na sociedade, qual será o seu uso e como o homem se apropriará dele. Para tal antecipação, o pensamento faz uma análise das características do meio, contrapondo seu diferencial técnico com outros meios de comunicação já existentes, e, a partir daí, infere-se quais mudanças culturais ele

pode provocar. Pensam-se as possíveis mudanças culturais a partir da maneira pela qual os meios de produção e circulação de formas simbólicas estão sendo produzidos.

No entanto, esse raciocínio, ao contrário, não abrange o fato de que a mídia precisa ser vista como um sistema mais amplo e em permanente mudança. Cumprir levar em consideração não apenas o surgimento de um meio técnico, mas todos os elementos diferentes que participam de um processo comunicacional.

Os problemas levantados por esse tipo de abordagem exigem algum debate (ver p.259), assim como as declarações de que a Internet e seu potencial representam uma "agência de democratização". Não é possível nessa altura de sua história concluir que, pela facilidade de acesso e pela transformação "a partir de baixo", ela desempenhará um papel renovador a longo prazo. Alguns críticos até temem que a Internet mine todas as formas de 'autoridade', afete negativamente o comportamento e ameace a segurança individual e coletiva. Alguns especialistas em estudos da mídia têm posto em evidência de modo correto o que chamam de 'debates da mídia'. Eles englobam temas específicos a longo prazo (BURKE, 2004, p.16).

É comum, quando há o surgimento de um meio de comunicação, ou quando há o advento de alguma novidade técnica no cotidiano da sociedade, serem feitas previsões e projeções dos impactos que ele provocará. Há uma tendência muito forte de antecipar acontecimentos, o que muitas vezes distorce uma análise mais crítica do meio.

Com o desenvolvimento da comunicação elétrica, começada com o telégrafo, surgiu uma percepção de mudança iminente e imediata. Os debates na mídia na segunda metade do século XX estimularam a reavaliação, tanto da invenção da impressão gráfica, quanto de todas as outras tecnologias que foram tratadas no princípio como maravilhas. Geralmente aceita-se que as mudanças na mídia tiveram importantes consequências culturais e sociais. Controversos são a

natureza e o escopo dessas conseqüências. São elas primordialmente políticas ou psicológicas? Pelo lado político, favorecem a democracia ou a ditadura? A “era do rádio” foi não somente a era de Roosevelt e Churchill, mas também de Hitler, Mussolini e Stálin. Pelo lado psicológico, a leitura estimula a empatia com os outros ou o isolamento em um mundo particular? A televisão ou “a rede” aniquilam ou criam novos tipos de comunidades nas quais a proximidade espacial não é mais importante? (BURKE, 2004, p.23).

Com a Internet não foi diferente. Partindo de um conhecimento adquirido anteriormente, teóricos da comunicação analisaram como eram a sociedade e o indivíduo para que pudessem ser transformados por uma tecnologia. Esse conhecimento histórico baseava-se nos efeitos que ao longo do tempo a cultura sofrera com a inserção dos meios de comunicação de massa no cotidiano das pessoas. Como o raciocínio sobre os efeitos do meio na cultura varia de acordo com o observador, recorria-se a uma comparação e a uma atribuição de valores proporcionais entre os meios de comunicação de massa e o diferencial técnico da Internet.

Acreditava-se que em pouco tempo a Internet se tornaria um meio hegemônico. Ou seja, que o seu uso iria substituir outros meios de comunicação. Por exemplo, o conhecimento não precisaria ser adquirido em livros, que em geral não são baratos e ocupam espaço. Com a Internet seria possível encontrar qualquer informação desejada. Para os que procurassem entretenimento, a Internet seria um prato cheio, uma vez que ela poderia proporcionar a tão sonhada interatividade. A televisão deixaria de ocupar uma posição central no lazer de muitas famílias graças às maravilhas proporcionadas por esse novo meio, que para muitos era superior aos outros existentes por promover um entretenimento interativo.

Esse tipo de previsão era de alguma maneira compreensível porque a Internet nasceu como um meio de comunicação que englobava muitos outros meios.

Como assim? A possibilidade de convergir várias mídias, tendo digitalizado em sua rede todo o conhecimento, mesclando sons e imagens de qualidade nunca vista, permitiu que se acreditasse numa predominância da Internet como meio de comunicação na vida social.

A idéia de uma causalidade tecnológica originou teorias sobre mídia e cultura a partir da década de 50 do século passado. Marshall McLuhan defendia a centralidade da mídia ao identificar características específicas do meio, independentemente das organizações provedoras da emissão das mensagens, de quem as usava e com que objetivo usavam. Daí a sua famosa frase “o meio é a mensagem”.

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa, às vezes, de ser um fato chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as conseqüências do meio — ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos — constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos (MCLUHAN, 4^a ed, p.21).

Muito comum, porém, diante da construção de um pensamento ou teoria sobre o surgimento de um meio de comunicação é a atitude de diversos teóricos de se eximir do papel de determinista tecnológico. Muitos afirmam que não estão construindo um raciocínio dessa natureza. O que se percebe, entretanto, ao se pensar sobre um novo meio de comunicação que surge é que há a formulação de um pensamento determinista, no qual o diferencial tecnológico do meio mascara a forma como a cultura, a técnica e o pensamento serão relacionados.

Um pensamento determinista desse tipo em geral articula dois agentes: a natureza e os efeitos que um novo meio de comunicação irá provocar. Segundo Paulo

Vaz, ao se levar em conta a causalidade intrínseca a esse processo, fica nítido que um elemento está sendo excluído nesse raciocínio. Consideram-se apenas quem age, o poder de ação do agente e as conseqüências que trarão, ignorando o fato de que as tecnologias só são capazes de modificar aquilo sobre o qual o pensamento se aplica.

1.2 A causalidade tecnológica na sociedade e o surgimento de outros meios de comunicação

Segundo John B. Thompson, os aspectos técnicos são capazes de obscurecer o fato de que o desenvolvimento de um meio de comunicação reestrutura os modos pelos quais os indivíduos se relacionam e altera a forma como o conteúdo simbólico é produzido e intercambiado. Os indivíduos fazem uso de um *meio técnico* para produzir e transmitir formas simbólicas, o que fortalece a tendência de análise do meio a partir das inovações técnicas que ele possui, principalmente quando se pensa a potencialidade da técnica a partir dos seguintes atributos:

- Fixação da informação;
- Capacidade de reprodução;
- Distanciamento espaço-temporal dos atores da comunicação;
- Habilidades e formas de conhecimento necessárias para o uso da técnica.

1.2.1 Fixação da informação

O grau da fixação da informação em uma comunicação depende do meio utilizado. Na interação face-a-face, por exemplo, o grau de fixação é baixíssimo porque o registro das informações depende da memória de seus atores. Em outros

casos, como na pintura, a escrita em papel ou pergaminho, impressão e gravação, o grau de fixação é alto. Além disso, é importante considerar a facilidade do meio em permitir alterações nos registros já feitos. Por exemplo, um papel escrito a lápis é muito mais suscetível de sofrer alguma modificação do que um desenho entalhado em uma pedra.

1.2.2 Capacidade de reprodução

Esta é a capacidade de fazer cópias de determinada forma simbólica. A reprodução de algo entalhado em uma pedra é bastante difícil. A invenção do pergaminho e do papel facilitou a reprodução de textos religiosos, literários e filosóficos. Porém, a capacidade reprodutiva de qualquer texto realmente foi sentida após a invenção da máquina impressora, que permitiu a multiplicação das formas simbólicas em velocidade nunca antes vista. A capacidade de reprodução trazida com a imprensa e depois, com outros meios (litografia, fotografia, radiogravador etc.), serviu à exploração comercial da informação.

1.2.3 Distanciamento espaço-temporal dos atores da comunicação

Um meio técnico, quando introduzido em um processo comunicacional, permite que a forma simbólica se desprenda de seu contexto (espacial e temporal). Ela é levada/transportada para muitos outros contextos em diferentes épocas. Quando um meio técnico faz parte da comunicação, é possível quebrar barreiras características da interação face a face. A primeira delas foi romper com a necessidade da *co-presença*. Nos tempos pré-modernos os livros eram feitos a mão, impossibilitando qualquer tipo de reprodução em escala maior. Um mesmo exemplar tinha que circular de mão em mão, o que limitava muito o público leitor. Da mesma forma, os meios técnicos também modificam as condições espaciais e temporais em que

se exerce o poder, uma vez que interagem à distância e ainda podem intervir no curso de acontecimentos que estão distantes.

1.2.4 Habilidades e formas de conhecimento necessárias para o uso da técnica

Para fazer uso de determinado meio técnico na comunicação é essencial estabelecer alguns métodos e procedimentos que devem ser seguidos por todos os indivíduos. Ou seja, é necessária uma linguagem comum. É preciso desenvolver certas habilidades para fazer uso do meio e para que ele se torne um facilitador (e não um entrave) da comunicação. Para codificar e docodificar mensagens, os indivíduos lançam mão não só das habilidades que os meios técnicos requerem como de várias formas de conhecimento (repertório) para interpretar tais informações.

Para ilustrar como um pensamento sobre o meio técnico e seu diferencial tecnológico é construído e compreender que o pensamento determinista sobre a Internet não é um fato isolado na história dos meios de comunicação, faz-se necessária uma breve retrospectiva sobre o surgimento de outros meios como a prensa de Gutenberg e o telégrafo.

1.3 Gutenberg e a revolução da impressão

O nascimento da indústria midiática está intimamente relacionado à invenção das técnicas de impressão desenvolvidas por Johan Gutenberg a partir da segunda metade do século XV. Essa invenção permitiu o surgimento de novos centros de

poder simbólico que não estavam mais restritos à Igreja e ao Estado — que até então mantinham um controle rígido sobre a produção e a emissão de informação. Além disso, contribuiu para o crescimento da economia capitalista na Europa no período em questão.

Pensando a partir do diferencial técnico, as inovações introduzidas e que merecem destaque nesse então novo meio de comunicação foram o papel e a impressão de tipos. O papel, matéria-prima leve, maleável e facilmente disponível, facilitou o “transporte” de informações. A troca de informações se desprende da necessidade de um tempo/espço concomitantes. Segundo Henry Hallam o papel introduziu:

*... a revolution... of high importance, without which the art of writing would have been much less practised, and the invention of printing less serviceable to mankind... It permitted the old costly material by which thought was transmitted to be superseded by a universal substance which was to facilitate the diffusion of the works of human intelligence.*¹ (HALLAM, apud INNIS, 1951, p.19).

E ainda, a impressão de tipos abriu a possibilidade de imprimir textos com rapidez e em maior quantidade. As técnicas de fundição de metal já eram conhecidas na Europa nessa época, porém Gutenberg as aperfeiçoou de modo que grande número de tipos pudessem ser produzidos em uma chapa de metal, permitindo a composição de textos maiores. Páginas inteiras passaram a ser compostas, o que facilitou muito a produção de livros, até então manufaturados em cópias manuscritas. Com o fim da escassez de livros no início da Idade Média houve a neces-

¹ ... uma revolução... de grande importância, sem a qual a arte de escrever seria muito menos praticada, e a invenção da impressão menos útil para os homens... permitiu que o velho material custoso por meio do qual o conhecimento era transmitido fosse substituído por uma material universal, pelo que facilitou a difusão dos trabalhos da inteligência humana.

sidade de ampliar bibliotecas e atualizar catálogos para comportar toda a produção de livros após a invenção de Gutenberg.

A imprensa tornou mais fácil a troca de informações não religiosas, com a produção de textos de medicina, anatomia, botânica, matemática e geografia. Nesse contexto, o surgimento de editores ampliou o número de textos selecionados e publicados, permitindo uma maior variedade de informações e facilidade de acesso a elas. A Igreja já não tinha mais como controlar o que era produzido, como fazia nos tempos dos manuscritos, quando ainda era possível patrulhar de perto a atividade dos copistas e escribas:

The printing press helped solve the problem of noise by multiplying identical copies of each text and thus reducing the ratio of overhead to new data. The first result was the rapid recovery and dissemination of a corpus of relatively error-free texts. The second result was to liberate scholars to turn their attention toward gathering new data and creating new relevance links. Because print made it easy to distribute identical copies of the same text, it also became easier to construct external connections and consequently to extend and elaborate social schemata² (RITCHIE, 1990, p.421).

Outra mudança introduzida nesse período foi a utilização das línguas vernáculas em detrimento do latim, utilizado até então nos textos manuscritos. À medida que a leitura de livros impressos crescia pela Europa, os editores, autores e im-

² A imprensa ajudou a resolver o problema de ruído ao multiplicar cópias idênticas de cada texto, e assim reduzir as despesas com novos dados. O primeiro efeito foi o rápido restabelecimento e disseminação de uma coleção de textos relativamente livres de erros. O segundo resultado foi liberar os pesquisadores da necessidade de uma reunião de novas informações e para a criação de novos laços relevantes. Como a prensa tornou mais fácil distribuir cópias idênticas de um mesmo texto, também ficou mais fácil a realização de conexões externas e a conseqüente extensão e elaboração de uma rede social.

pressores começaram a orientar suas produções para populações nacionais específicas. Ao utilizar línguas vernáculas para tais produções, incentivou-se o desejo de uniformizá-las. O latim continuou sendo empregado — como língua oficial — por estudiosos, diplomatas e pela Igreja Católica durante os séculos XVI e XVII. Segundo Benedict Anderson, o uso crescente das línguas vernáculas fez com que os leitores progressivamente se tornassem conscientes de que pertenciam a comunidades imaginadas que possuíam muitos outros leitores desconhecidos (e que nunca iriam interagir diretamente), embora possuísem um elo que seria a imprensa. Segundo Marshal McLuhan:

Dentre as muitas conseqüências imprevistas da tipografia, a emergência do nacionalismo é, talvez, a mais conhecida. A unificação política das populações por meio de agrupamentos vernáculos e lingüísticos não foi possível até que a imprensa transformasse cada idioma em meio de massa extensivo. A tribo, forma prolongada de família de parentesco consangüíneo, explode com a imprensa, sendo substituída por uma associação de homens homogeneamente treinados para serem indivíduos (MCLUHAN, 4ª ed, p.202).

O desenvolvimento da imprensa foi uma das condições que possibilitou a formação de uma consciência nacional, mas não uma condição suficiente. Da mesma forma, a revolução provocada pela impressão de tipos só teve, num primeiro momento, efeito nos lugares em que havia condições sociais e culturais para isso. O simples fato de a tecnologia existir também não era em si suficiente para transformar a sociedade. Na Rússia, por exemplo, a falta de uma elite letrada retardou o processo de difusão da imprensa porque inicialmente as possibilidades trazidas com a invenção de Gutenberg tinham aplicação bem restrita.

Não há dúvidas de que a impressão gráfica marcou época. O seu surgimento estimulou também expectativas e ansiedades frente às transformações que poderia

provocar. Para Francis Bacon, filósofo inglês, o trio imprensa, pólvora e bússola “mudou todo o estado e a face das coisas em todo o mundo”. A aposta de que o novo meio de comunicação fortaleceria as práticas democráticas e a liberdade foi forte, pois acreditava-se que o maior acesso à informação poderia minimizar o controle ou o exercício indevido de poder:

Samuel Hartlib — um exilado do Leste europeu na Grã-Bretanha que apoiou diversas iniciativas de reformas sociais e culturais — escreveu que as pessoas comuns, sabedoras de seus direitos e liberdades, não serão governadas de forma opressora (BURKE, 2004, p.28).

Assim como vemos hoje, uma classe de pessoas aclamava e louvava as novas possibilidades, enquanto outra se posicionava de forma bastante pessimista diante dessa invenção. A Igreja via com desconfiança o fato de que cada leitor poderia, a partir do impresso, estudar textos religiosos por conta própria, sem a influência ou interpretação das autoridades até então responsáveis pela transmissão desse conhecimento. Essa liberdade assustava o clero que durante muito tempo manteve seu poder por meio do controle de informações e ensinamentos transmitidos aos fiéis:

Na Inglaterra, na década de 1660, sir Roger L'Estrange, o censor-chefe de livros, ainda questionava-se: "mais males que vantagens eram ocasionados ao mundo cristão pela invenção da tipografia". "Ó tipografia! Como distorcestes a paz da Humanidade", escreveu o poeta inglês Andrew Marvell em 1672 (Idem).

De fato a revolução da impressão gráfica teve consequências bastante significativas em todo o mundo. Muitos erros foram cometidos ao se prever o real impacto que teria sobre a sociedade. Para Elisabeth Eisenstein, historiadora norte-americana, um estudo criterioso sobre esse novo meio de comunicação deveria partir de uma análise não isolada da mídia:

... para estimar as conseqüências sociais e culturais da nova técnica, é necessário ver a mídia como um todo, avaliar todos os diferentes meios de comunicação como interdependentes, tratando-os qual um pacote, um repertório, um sistema, ou o que os franceses chamam de ‘regime’, seja ele autoritário, democrático, burocrático ou capitalista (EISENSTEIN, *apud* BURKE, 2004, p.33).

É preciso levar em consideração também que a mídia sofre alterações à medida que é usada e apropriada pelo homem. Novas necessidades surgem, e a sua utilização tende a se adaptar ao ritmo de mudança. Da mesma forma, a interação com outros meios de comunicação não deve ser esquecida, bem como a íntima relação entre os meios de comunicação e os meios de transporte. Porém, um pensamento determinista sobre uma nova técnica que surge faz com que esses fatores sejam esquecidos num primeiro momento. Assim foi com a impressão gráfica, com o telégrafo, a seguir, e posteriormente com a Internet.

1.4 O Surgimento do Telégrafo

O surgimento do telégrafo também se enquadra na argumentação que está sendo apresentada, uma vez que foi divulgado de forma articulada a profundas transformações sociais e culturais. Mais uma vez, nota-se um pensamento causal e determinista da tecnologia, ou do meio, sobre um todo subjetivo. Muito antes do advento da Internet, já proclamavam a simultaneidade do acontecimento com o seu registro e difusão, e a possibilidade de reunir toda a humanidade por meio de um veículo de comunicação. De fato, a compressão do distanciamento espaço-temporal trazida com as mensagens telegráficas foi significativa, e é por esse fator que visões mais otimistas foram formuladas com intensidade. Quanto maior o diferencial técnico, ou quanto mais avançada parecer a tecnologia empregada no meio, mais intensas

serão as previsões sobre o seu impacto na sociedade. E o uso da eletricidade era um fator suficientemente inovador para permitir muitas divagações:

Desde o início os efeitos sociais e econômicos do telégrafo foram vistos na Grã-Bretanha como tão impressionantes quanto o seu próprio desenvolvimento técnico (BURKE, 2004, p142).

A troca de informações até a utilização da energia elétrica na comunicação, stava, com raríssimas exceções, intimamente atrelada ao seu transporte físico. A técnica de transmissão de informações usada a partir do telégrafo permitiu que as noções de espaço e tempo se desvinculassem, uma vez que o distanciamento espacial passou a não mais significar necessariamente um distanciamento temporal. Até então, as formas simbólicas dependentes de bens sólidos como o papel precisavam ser transportadas de um lugar para o outro, o que ocasionava lentidão na troca de informações.

A instalação de cabos submarinos oceânicos para a telegrafia foi uma realização técnica de grandes proporções. É válido ressaltar que tal feito não teria sido executável caso o transporte marítimo a vapor não tivesse se desenvolvido. Charles Bright, com apenas 26 anos, recebeu o título de cavaleiro ao colocar o primeiro cabo transatlântico em 1858, apesar de seu feito não ter funcionado. Muitas declarações exaltadas marcaram esse acontecimento. O jornal *The Times* publicou que o cabo era “a maior descoberta desde Colombo, uma grande conquista... dada à esfera humana”. Charles Dickens, eufórico, declarou: “uma idade de trens expressos, operações indolores, palácios de cristal... e uma centena de curiosidades que nossos avôs e avós jamais sonharam”, o telégrafo era, “de todas as nossas maravilhas modernas, a mais espetacular” (*Apud* BURKE, 2004, p.141).

Assim, os meios elétricos introduziram as noções de velocidade e simultaneidade nos processos comunicacionais. O telégrafo conectou mercados, fossem eles nacionais ou internacionais. As notícias locais, regionais, nacionais e imperiais começaram a circular com mais regularidade e volume, uma vez que a imprensa não mais dependia exclusivamente dos correios. Vale lembrar que o controle político era exercido com frequência por meio dessa instituição. Além disso, a imprensa provinciana marginal ganhou novo fôlego por já não estar diretamente submetida à imprensa metropolitana, abalando o monopólio centro-periferia na transmissão de informação:

*The telegraph weakened the system of political control through the post office and the newspaper exchange. The monopoly over news was destroyed and the regional daily press escaped from the dominance of the political and the metropolitan press*³ (INNIS, 1951, p.169).

A utilização dos meios elétricos e a aceleração na noção de tempo tiveram consequências visíveis na sociedade. Essas consequências tinham de certa forma um caráter ambivalente: se por um lado os meios elétricos permitiam mais liberdade diante dos centros de poder — como por exemplo em relação ao acesso de informação —, por outro as ordens e decisões proclamadas por esses mesmos centros rapidamente eram divulgadas para os que seguiam ordens. Albert Speer, antigo ministro dos Armamentos da Alemanha, comentou, durante o julgamento de Nuremberg, os efeitos do uso dessa nova tecnologia na vida alemã: “O telefone, o teletipo e o telégrafo permitiam que as ordens emanadas dos mais altos escalões chegassem diretamente aos escalões mais baixos, onde eram executadas sem maiores ponderações” (*Apud* BURKE, 2004, p.142).

³ O telégrafo enfraqueceu o sistema de controle político por meio do correio e das trocas nos jornais. O monopólio sobre as notícias foi destruído, e a imprensa diária regional escapou da dominação da política e da imprensa metropolitana.

O telégrafo não só intensificou o volume de notícias como imprimiu novo ritmo na produção/difusão das mesmas. A rapidez com que se tornou possível trocar informações contrastava intensamente com a realidade até então vigente nas comunicações. Uma carta enviada da Inglaterra em 1830, por exemplo, poderia levar de cinco a oito meses para chegar à Índia. Já a resposta poderia levar dois anos por causa das monções no Oceano Índico. Em 1870 já era possível enviar um telegrama da capital inglesa para o mesmo destino em apenas cinco horas. A resposta chegava no mesmo dia:

Como os canais, ferrovias e ligações oceânicas, também o telégrafo ligou mercados nacionais e internacionais, incluindo bolsas de valores e de mercados (algodão, trigo e peixe, por exemplo). Também aumentou a velocidade de transmissão de informação, pública e privada, local e regional, nacional e imperial, e foi sendo conquistada à medida que se transmitiam informações relativas a governos, negócios, assuntos familiares, condições climáticas e desastres naturais ou provocados pelo homem, a maior parte delas como notícias (BURKE, 2004, p.142).

Já para Marshall McLuhan, o telégrafo causou um outro tipo de efeito. Ele abalou o sentimento nacionalista difundido com intensidade após a invenção e consolidação das técnicas de impressão. Isso porque o acesso à maior variedade de informações dificultava, de certa forma, a imposição de um único viés ideológico.

A dinâmica natural do livro — e também do jornal — é de criar uma visão acional unificada segundo uma estrutura centralizada; todas as pessoas letradas, portanto, sentem o desejo de ver estendidas às ‘regiões mais atrasadas’ e às mentalidades menos letradas os benefícios das opiniões menos iluminadas — e dentro de um padrão horizontal, uniforme e homogêneo. O telégrafo acabou com essa esperança. Descentralizou o mundo do jornal de maneira tão completa que as visões nacionais uniformes se tornaram impossíveis antes mesmo da Guerra Civil. Consequência talvez de maior importância, o telegrafo, na Amércia, atraiu os talentos literários mais para o jornalista do que

para o livro. Poe, Twain e Hemingway são exemplos de escritores que não podiam encontrar nem experiência nem saída, a não ser no jornal. Em contraposição, na Europa, os numerosos pequenos grupos nacionais estavam organizados num mosaico descontínuo que o telégrafo não fez senão intensificar. O resultado foi que, na Europa, o telégrafo reforçou a posição do livro e obrigou mesmo a imprensa a assumir um caráter literário (MCLUHAN, 4ª Ed, p.288).

Se o telégrafo permitiu a descentralização da emissão das informações, e consequentemente uma quantidade de mensagens mais ecléticas e menos controladas, o que pensar das transformações que a comunicação em rede poderia trazer? Que impactos e previsões erradas e prematuras não poderiam inferir ao se pensar sobre a Internet e todo o seu diferencial técnico introduzido no campo das comunicações? Mais uma vez, a ingenuidade de pensar o meio através da técnica esteve presente. E o que se pode constatar é uma enxurrada de esperanças e expectativas diante de um meio de comunicação dinâmico que se modifica a cada dia.

2

INTERNET: ESPERANÇAS E EXPECTATIVAS

Muitas expectativas e até mesmo sonhos sobre o impacto que a Internet viria a causar na sociedade e na cultura contemporâneas foram divulgadas e propagadas muito antes até de sua popularização. Alguns teóricos chegaram a declarar que migraríamos rumo ao "ciberespaço" e lá passaríamos grande parte de nossas vidas. Outros, mais cautelosos, olhavam para o novo meio que surgia com certa desconfiança e ressalva, principalmente no que tange à questão das desigualdades sociais, tão evidentes em nosso mundo. Fato é que uma enxurrada de previsões foi feita em relação ao caráter democrático e libertário da Internet, grande parte calcada em possibilidades e inovações técnicas apresentadas pelo novo meio. Da organização em rede, passando pela linguagem hipertextual, sem esquecer da interface gráfica e sua característica multimídia, a Internet se apresentou como uma caixinha de surpresas repleta de novidades e de esperança para muitas mazelas da vida.

Partindo de uma análise técnica das especificidades da Internet e de um levantamento das previsões formuladas desde a criação da World Wide Web (www), em 1993, até o ano 2000, será possível clarificar como muitos teóricos pensaram o surgimento da Internet. E ficarão nítidas as semelhanças entre esse racicínio e os formulados anteriormente, quando surgiram outros meios de comunicação, como a prensa e o telégrafo.

2.1. Rede, hipertexto e link: a democratização da informação

A Internet é estruturada por uma rede de computadores interconectados ao redor do mundo. Em outras palavras, a "matéria-prima" desse meio são os computadores e suas ligações — através de cabos, linhas telefônicas, ondas — que comportam fluxos de informações que circulam livremente pela rede. Esta, por sua vez, por ser rizomática e hipertextual, contribuiu decisivamente para fortalecer e estimular visões utópicas, libertárias e democráticas em relação ao novo meio que surgia. Assim como qualquer rede, o "ciberespaço" é estruturado, antes de qualquer coisa, em nós que se ligam dois a dois e que teoricamente irão se ligar a outros nós indefinidamente. E são justamente por essas múltiplas ligações que se pensava a rede, responsável pela existência do espaço informação, como uma malha de topologia aberta, repleta de entradas e saídas.

Os princípios segundo os quais a rede se estrutura e que lhe dão esse contorno de teia são descritos por Gilles DELEUZE (p.15-21) no capítulo 'Rizoma', de *Mil Platôs*, muito antes da popularização da Internet. Teóricos desse novo meio de comunicação têm baseado seus estudos sobre o conceito de rede nestes princípios, a saber:

- Princípio de conexão: "qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a outro e deve sê-lo". Isto é, a rede deve ser pensada como uma teia, onde cada ponto possui diversas ramificações que levam a outros pontos que possuem outras ramificações. A estrutura da rede é rizomática.
- Princípio de heterogeneidade: os nós da rede possuem em sua memória um conjunto de palavras, textos, imagens e sons. Eles são, portanto, heterogêneos.
- Princípio de multiplicidade: "é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo".

Esse princípio se manifesta na multiplicidade de identidades que o indivíduo pode assumir na rede. Cada avatar (representação de um indivíduo no ambiente digital) é um sujeito, ao passo que um sujeito torna a sua presença no ambiente digital múltipla.

- Princípio da ruptura a-significante: “um rizoma pode ser rompido, quebrado em um lugar qualquer, e também retomado segundo uma ou outra de suas linhas e segundo outras linhas”. O rompimento de uma parte da rede não irá comprometer o seu funcionamento. A estrutura da rede é capaz de se reorganizar. Cada ponto, se analisado isoladamente, comporta dentro de si uma rede própria.

- Princípio de topologia: o funcionamento da rede se dá por vizinhança. Isto é, o que nela acontece depende dos caminhos percorridos, das conexões estabelecidas e da proximidade dos pontos.

- Princípio da mobilidade dos centros: a rede é acentrada. Na realidade, ela possui diversos centros que comportam inúmeras ramificações, raízes e rizomas.

A rede, além desses princípios, possui uma característica que estimulou ainda mais as formulações libertárias em relação ao ciberespaço. É o princípio da partilha. Com o advento da Internet, e principalmente da World Wide Web, a conexão pode ser estabelecida não só entre um usuário e o seu servidor, mas também entre vários usuários que passaram a compartilhar dados e informações.

É necessário ressaltar, porém, que a Internet só se expandiu pela sociedade civil, rompendo as fronteiras dos meios militar (para o qual foi criada) e acadêmico, após a invenção da www. Tim Berners-Lee, idealizador e pai da www, inspirou-se no projeto *Memex*, de Vannevar Bush, para criar uma rede não hierárquica e com multipossibilidades de conexões. Segundo ele, “o século anterior [XIX] fora dominado pela mentalidade enciclopédica, em que o objetivo primordial do

gerenciamento de informações era encontrar o escaninho para cada pacote de dados” (*Apud* JOHNSON, 2000, p.89). Vannevar Bush quebrou esse paradigma em seu famoso artigo “As We May Think”. Nele, propôs a criação de um dispositivo capaz de armazenar informações textuais e gráficas de tal forma que cada parte dos dados pode ser conectada (linkada) a outras de forma arbitrária.

Em 1945, logo após a Segunda Guerra Mundial, iniciou-se um processo de sobrecarga de informações, fruto da explosão da pesquisa durante os anos em que o mundo esteve em conflito. Vannevar Bush, naquela época chefe da organização que coordenava o esforço de guerra dos cientistas norte-americanos, percebeu que o crescente número na produção de informações em breve iria provocar uma dificuldade para organizá-las ou mesmo localizá-las. Descontente com todos os tipos de armazenamento e indexação de informações tradicionais, Bush difundiu a idéia de que a forma como se organizavam dados funcionava de maneira linear, enquanto o pensamento humano se estrutura de forma não-linear. Para ele, a produção de conhecimento estava se desenvolvendo em uma escala maior do que a nossa capacidade de processar esse conhecimento, o que ocorria em parte porque os sistemas de indexação utilizados eram artificiais.

Bush idealizou, então, o *Memex*, um dispositivo com o objetivo de tentar solucionar a questão. Sendo uma mistura de máquina de microfilmagem e computador, o *Memex* deveria ser capaz, além de estocar informações de livros, gravações e comunicações, de disponibilizá-las com facilidade, rapidez e flexibilidade. As informações seriam organizadas de forma intuitiva, assim como ocorre em nosso pensamento: em vez de se basear em gabinetes de arquivos ou auto-estradas, o dispositivo deveria seguir pistas, trilhar caminhos e estabelecer conexões. Seus usuários deveriam acessar informações armazenadas em um grande reservatório por meio de uma televisão dotada de alto-falantes. E uma vez que a conexão

fosse estabelecida, o usuário poderia gozar da possibilidade de criar uma tri-
lha, acessível a qualquer momento, de todas as informações visitadas e todos
os links realizados.

Tim Berners-Lee, ao idealizar a www, buscou concretizar a idéia de Vannevar Bush.
Para isso, inspirou-se também em Ted Nelson e no termo hipertexto, cunhado
por Bush cerca de 20 anos após a publicação do artigo “As We May Think”: “[...] hipertexto significa uma escrita não-seqüencial – texto que se ramifica e oferece opções aos seus leitores. Uma melhor leitura numa tela interativa” (BUSH, 2001, www). Nelson, assim como Bush, começava a investir na idéia de criar um imenso reservatório de dados acessível em tempo real. O *Memex* de Nelson se chamava *Xanadu*. Esse dispositivo deveria também ser um canal de troca incessante de mensagens; um canal de comunicação ininterrupta, através do qual a humanidade dialogaria entre si no presente e também com seu próprio passado.

A World Wide Web foi criada, então, para ser esse dispositivo, ou algo bem próximo dele. O próprio nome traduz o que se esperava: um sistema hipertextual com uma estrutura descentralizada que permite a conexão entre um ponto e qualquer outro na rede. Uma estrutura semelhante à de uma teia (web), uma teia de amplitude global (world wide web). Navegar nessa rede seria o mesmo que construir um hipertexto. E na verdade, por princípio, toda a World Wide Web poderia ser vista como um único hipertexto, uma vez que qualquer site que nela esteja hospedado pode ser, na teoria, linkado a qualquer outro.

Assim, na rede criada por Berners-Lee, construir um hipertexto é o mesmo que realizar conexões. Ao clicar em um link, deve ser possível viajar para todos os lados e direções. Embarcar em um passeio sem rumo preciso, onde a trajetória se pretende imprevisível. A possibilidade de conexão e a escolha de determinados links em

detrimento de outros na construção de um texto — o hipertexto — chocou-se, de certa forma, com um estilo de leitura estabelecido em meios de comunicação tradicionais como livros e revistas. Por mais que, ao ler uma revista ou jornal, seja possível subverter a ordem das páginas — começando a leitura do jornal pela última página, por exemplo —, não é possível ir tão mais longe nessa transgressão. Isso porque ambos são produtos acabados; as informações já são organizadas e, a partir da impressão no papel, não poderão sofrer mais nenhuma mudança estrutural. Já o hipertexto é, em princípio, não hierárquico e sem qualquer tipo de ordem preestabelecida, o que permite uma leitura fragmentada, multilinear e, principalmente, valoriza o papel do leitor (receptor) na construção da narrativa. A revolução que o hipertexto proporciona, segundo Pierre Lévy, inverte os papéis da escrita e da leitura:

Aquele que participa da estruturação de um hipertexto, do traçado pontilhado das possíveis dobras do sentido, já é um leitor. Simetricamente, aquele que atualiza um percurso, ou manifesta determinado aspecto da reserva documental, contribuiu para a redação, finaliza temporariamente uma escrita interminável. Os cortes e remissões, os caminhos de sentidos originais que o leitor inventa podem ser incorporados à própria estrutura dos corpos. Com o hipertexto, toda leitura é uma escrita potencial (LÉVY, 1999, p.61).

O autor ou o editor de textos em meios não digitais é o responsável por ordenar os dados contidos no produto impresso de forma que guie os leitores. As informações são marcadas e distribuídas ao longo da página com uma hierarquia bastante definida e pensada. Em uma matéria de jornal, por exemplo, tem-se título, subtítulo, blocos de textos com a matéria em si, ilustrações, legendas, boxes, olhos (caso a matéria seja longa) etc. Todos esses recursos são utilizados para moldar o caminho que o leitor irá percorrer ao ler a reportagem. Isso não significa que não se possa ler apenas o título, o *lead* e o último parágrafo da matéria. Porém, é

preciso notar que essa leitura "não-linear" é muito diferente da não-linearidade intrínseca ao hipertexto:

Paper pages are bound into books in a single sequence; paper index cards must be arranged with no more than one card before and one after them even though they can easily searched in nonsequential order. But screen-based paged and cards become lexias: they occupy a virtual space in which they can be preceded by, followed by, and placed next to an infinite number of other lexias. Lexias are often connected to one another with "hyperlinks" (or "hot words"), that is, words that are displayed in color to alert the reader/viewer that they lead someplace else¹ (MURRAY, 1999, p.55).

Na verdade, o hipertexto é não-linear em sua essência. Um hipertexto não tem um determinado início e um determinado fim. Mas isso não significa que ele não comece e não termine. Ele tem inúmeros começos e inúmeros finais. Cada usuário, ao construir o seu hipertexto, é quem determina a sua linearidade. Portanto, mais do que não-linear, o hipertexto seria multilinear:

Hypertext may be taken as the paradigm of the digital author. Hypertext is a digital text that may be read not in the fixed direction suggested in a printed book but as a series of links that jump across the presented text in any direction. It may exist on a CD-ROM, a hard disk on a individual computer, or on a site on the Internet, on any medium compatible with digital technology. These links may be provided by the author, by the reader, by previous readers or by any combination of these. Many scholars have

¹ Páginas de papel estão dispostas nos livros em uma única sequência; verbetes em papel têm de ser dispostos com não mais de um verbete anterior e outro posterior a eles, mas mesmo assim podem facilmente ser procurados em ordem não-sequencial. Mas páginas e verbetes em uma tela se tornam léxicos: eles ocupam um espaço virtual no qual podem ser precedidos, seguidos ou substituídos por um infinito número de outros léxicos. Léxicos são em geral conectados a outros com hiperlinks (ou "hot words"), ou seja, palavras são escritas com destaque para alertar o leitor/usuário que elas levam para algum outro lugar.

noted the novelty of hypertext in comparison with printed books and its implication for theory and literature (Bolter 1990; Landow 1992; Lanham 1898; Murray 1997; Ryan 1999)² (POSTER, 2001, p.94).

O que se impõe nessa situação é muito mais amplo do que a questão de quem assina a autoria de um texto. É preciso dimensionar as possibilidades que o hipertexto traz e o fato de um texto não ser mais uma estrutura fechada. É claro que há uma autonomia de sentido em qualquer escrito porque existem diversas interpretações sobre ele. Mas tais características intrínsecas do hipertexto foram, de certa maneira, responsáveis pela aposta de muitos teóricos nas práticas libertárias e democráticas que a Internet poderia promover. Para Mark STEFIK (1996), a Internet, com sua rede hipertextual, deveria se tornar em um curto espaço de tempo uma rede interlinkada de idéias.

Por mais que uma rede possa ser mais, ou menos, descentralizada que outras, a conectividade é uma de suas características fundadoras. Ou seja, a condição de existência em uma rede é que um elemento (nó) esteja conectado a muitos outros. O que irá determinar as potencialidades desse nó são as suas possibilidades de conexão e, conseqüentemente, o seu poder de alcance. Donna Haraway esperava um profundo impacto que esse potencial poderia trazer ao falar do primeiro *browser* da web, o *Mosaic*:

² Hipertexto deve ser visto como um paradigma do autor digital. Hipertexto é um texto digital que pode ser lido não em direções fixas, como se fazia nos livros impressos, mas como uma série de links que saltam sobre o texto apresentado em qualquer direção. Isso pode existir num CD-ROM, num disco rígido ou num computador individual, num site da Internet ou em qualquer mídia compatível com as tecnologias digitais. Esses links podem ser oferecidos pelo autor, pelo leitor, por leitores anteriores ou por uma combinação desses agentes. Muitos pesquisadores verificaram a inovação do hipertexto em comparação com os livros impressos e suas implicações na teoria e na literatura (Bolter 1990; Landow 1992; Lanham 1898; Murray 1997; Ryan 1999).

*Mosaic was about the power to make hypertext and hypergraphic connections of the sort that produce the global subject of technoscience as a potent form of historically contingent, specific human nature at the end of the millennium*³ (HARAWAY *Apud* HARMON, 1997, A1).

Nesse contexto, entende-se a construção de um texto na rede, com links que conectam nós dispersos, como algo mais abrangente; como um meio de expor idéias e ideais e como uma conseqüente construção cultural e social. Segundo Manuel CASTELLS (2003), a abertura da arquitetura da Internet, com o seu desenvolvimento autônomo à medida que os usuários tornaram-se produtores da tecnologia e artífices de toda a rede, foi a fonte de sua principal força.

2.1.1 Internet: a comunicação todos-todos

O hipertexto e a estrutura em rede permitiram uma interatividade desconhecida nos meios de comunicação de massa. A troca de informações que seguia o modelo um-todos — um emissor para vários receptores — passou a poder se orientar pelo padrão todos-todos. Cada usuário é um emissor potencial por poder lançar dados na rede que podem ser captados por outros usuários em diversas partes do mundo, desde que estejam também conectados. E se tornar um emissor não é uma tarefa muito difícil: o acréscimo de nós é simples e o custo relativamente baixo para quem já está conectado. É fácil, sob essa perspectiva, entender por que se criou tamanha expectativa de que a Internet traria uma democratização revolucionária para o acesso

³ O Mosaic tinha o poder de fazer conexões hipertextuais e hipergráficas do tipo que produz o objeto global da tecnociência como uma potente forma de contingência histórica, de natureza humana específica no final do milênio.

a informações. Em tese, a comunicação, não estando mais restrita a poucos emissores, poderia se libertar do monopólio das elites e corporações tradicionais sobre as fontes e canais de difusão de informação, monopólio que ocorre, por exemplo, com as emissoras de televisão aberta. Uns poucos canais são responsáveis por pesquisar (selecionar) e transmitir informações, tendo elas caráter jornalístico ou de entretenimento, para uma grande massa que permanece passiva na maior parte do processo comunicacional.

Para Nicolas NEGROPONTE (1993, p.173) as redes de televisão e de computadores não tinham praticamente nada em comum. Ele considerava uma rede de televisão uma hierarquia distributiva, na qual existe uma fonte responsável por emitir sinais e muitos escoadouros homogêneos — destino dos sinais. E considerava que as redes de computadores formavam uma teia de processadores heterogêneos, todos eles podendo agir tanto como fonte quanto como escoadouro: “São tão diferentes uma da outra que seus projetistas nem sequer falam a mesma língua: a racionalidade de um é tão lógica para o outro quanto o fundamentalismo islâmico para um católico italiano”.

Da discussão sobre quem é o emissor e quem é o receptor em dada comunicação, deriva-se, muitas vezes, a questão de que nunca o receptor é integralmente passivo na troca de informações. Isso porque cada receptor interpreta as mensagens recebidas singularmente, de acordo com um repertório e um acúmulo pessoal de experiências. Mas é inegável que os receptores possuem possibilidades mínimas de interação ou ação no padrão de comunicação que rege os meios de comunicação de massa, pois o principal nessa troca já foi pré-determinado pelos poucos emissores:

Unlike traditional mass media which represent a one-to-many communication model, the Web represents both many-to-one and many-to-many

models (Hoffman, Novak, & Chatterjee, 1995; Morris & Ogan, 1996). Many individual consumers can initiate communication to the same web site at the same time. This many-to-many scenario is unique to the Web, because many points of origination and destination coexist in cyberspace. With such features as cyberchat and listserv mailing list that simultaneously connects people with common interests, the Web becomes a mean for many-to-many communications. There is no single source of message origination or single destination on the Web. Negroponte (1996) describes such use of computer networks as a 'digital age' in which all information is digitalized. Information is customized to the demand of the consumer. Glider (1990) predicts the new computer technology will increase the power of the people by "blow[ing] apart all the monopolies, hierarchies, pyramids, and power grids of established society. The medium will change from a mass-produced and mass-consumed commodity to an endless feast of niches and specialties⁴ (HA, JAMES, 1998, p.456).

A aposta de Sheizaf RAFAELLI e Robert LAROSE (1993) era que a Internet se tornaria um meio de comunicação de massa novo e colaborativo. Seria alimentado por informações de uma ampla audiência segmentada e sofreria um mínimo controle editorial. As salas de bate-papo (*chats*), as conferências video-textuais e os *Electronic Bulletin Boards* seriam, segundo eles, três exemplos da emergente

⁴ Ao contrário da mídia de massa, que apresenta o modelo comunicacional um-todos, a Web apresenta tanto o modelo todos-um quanto o modelo todos-todos (Hoffman, Novak, & Chatterjee, 1995; Morris & Ogan, 1996). Muitos usuários individuais podem iniciar uma comunicação com o mesmo website ao mesmo tempo. Esse roteiro todos-todos é peculiar da Web porque muitos pontos de origem e destino coexistem no ciberespaço. Com tantas características como os ciberchats e listas de e-mails que simultaneamente conectam pessoas com interesses comuns, a Web se torna um meio para uma comunicação todos-todos. Não há uma única fonte da origem da mensagem nem um destino único na Web. Negroponte (1996) descreve tal uso da rede de computador como uma "era digital" na qual toda a informação está digitalizada. A informação é customizada para a demanda dos consumidores. Glider (1990) prevê que a nova tecnologia do computador irá aumentar o poder das pessoas ao demolir todos os monopólios, hierarquias, pirâmides e poderosas grades da sociedade. A mídia irá mudar, de algo que é produzido e consumido em massa, para um banquete sem fim de nichos e especialidades.

comunicação interativa de massa, na qual a audiência participaria ativamente na constituição das mensagens. Em acordo com a idéia de quebra do monopólio na produção e emissão de informações, Maria Leoneire C. Oliveira argumentava que o receptor deixaria de ser um depositário de informações e passaria a ser mais que ativo; se tornaria interativo. Para ela, o advento da Internet permitiu que o sentido não fosse previamente fechado (determinado). Ao contrário, possibilitou diversas interpretações e intervenções dos atores sociais. Assim, abriu-se a possibilidade de instaurar uma nova forma de poder. O domínio da informação poderia ser exercido por um número maior de pessoas, mais indivíduos seriam ativos no processo. Esse caráter interativo do meio levou, segundo a pesquisadora, a um questionamento sobre o conceito de poder, que ela considerava impossível de ser analisado somente no contexto das superestruturas:

A interatividade proporcionada pelas redes vem favorecer a democratização da informação, ou seja, já não há mais aqueles que detêm o poder e o controle sobre as informações. Este passa a ser exercido nas microestruturas, na dimensão relacional (OLIVEIRA, 1997, p.5).

Essa liberdade no acesso à informação foi também aclamada por estudiosos em relação à política e a um provável fortalecimento da democracia. Alguns acreditavam que o efeito positivo nas práticas políticas democráticas trazidas pela comunicação interativa em rede seria maior do que a emergência da televisão:

From a democratic perspective, the unprecedented possibilities for citizens' deliberation and public input to decision-making processes, hitherto confined to representatives and their officials, define the new media as paradigmatically distinct and potentially empowerin⁵ (SILVERSTONE, 1999, p.59-60).

⁵ De uma perspectiva democrática, as possibilidades sem precedentes para que os cidadãos participem de debates públicos para tomada de decisões, até agora restritas aos políticos e seus assessores, definem a nova mídia como paradigmaticamente distinta e potencialmente mais poderosa.

Basicamente, o que se pensava era que a democracia seria favorecida por esse processo porque os indivíduos passariam a conviver com uma maior gama de pontos de vista sobre diferentes temas, o que lhes permitiria transformar-se, mudar de opinião, abrir-se à diferença, e não pensar como as elites gostariam que pensassem. Como o acesso à informação política também se tornaria mais fácil, os cidadãos poderiam estar mais bem informados e em alguns casos passariam a ter acesso a registros públicos.

Lewis A. Friedland analisou um experimento realizado, em janeiro de 1994, na University of Wisconsin School of Journalism and Mass Communication para demonstrar suas esperanças no potencial democrático da Internet. O *Online Wisconsin*, modo como o projeto era chamado, foi um dos primeiros jornais de notícias da www na *Raleigh News and Observer* (Carolina do Norte, EUA), e explorava as possibilidades que a nova mídia trazia ao acesso da informação. Segundo Friedland, jornais desse tipo demonstram o potencial democrático de realizar publicações na rede. Bastava uma equipe enxuta e um capital inicial baixo (se comparado com o orçamento de outros tipos de publicação):

*A team of students was able to design, publish and begin to distribute news journal world-wide for less than \$5000, demonstrating that the capital cost of internet publishing is minimal*⁶ (FRIEDLAND, 1996, p.202).

Em acordo com essa idéia, Pierre Lévy defendia:

Qualquer grupo ou indivíduo pode ter, a partir de agora, meios técnicos para dirigir-se, a baixo custo, a um imenso público internacio-

⁶ Um grupo de estudantes estava apto a desenvolver, publicar e começar a distribuir notícias em um jornal na web por menos de cinco mil dólares, demonstrando que o custos financeiros para uma publicação na Internet são mínimos.

nal. Qualquer um (grupo ou indivíduo) pode colocar em circulação obras ficcionais, produzir reportagens, propor sínteses e sua seleção de notícias sobre determinado assunto (LÉVY, 1999, p.240).

O diferencial do *Online Wisconsin* era que sua hipertextualidade, característica do meio, começava a ser explorada ao narrar histórias que enfatizavam diferentes pontos de vista. A publicação oferecia subsídios para que cada leitor construísse sua própria opinião. O público deveria ser capaz não apenas de ler uma narrativa, mas também de participar dela, tanto “investigando” sua veracidade como acrescentando informações à história. Friedland almejava que esse processo tivesse um grande impacto nas práticas democráticas da sociedade:

By presenting citizens solving problems in a narrative structure that builds context and historical understanding, a model begins to emerge for journalism that merges the two functions of the collection and dissemination of information and the provision of a forum for public debate identified by Garnham earlier. A collection of views can be archived, reread, explored and connected in new ways that offer new models of problem solving that expand the narratives boundaries of traditional journalism. These models offer an alternative to the plebiscitary model of eletronic democracy that is both deliberative and practical⁷ (FRIEDLAND, 1996, p.202).

⁷ Ao apresentar aos cidadãos a solução de problemas em uma estrutura narrativa que constrói um contexto e um pensamento histórico, começa a emergir para o jornalismo um modelo que mescla as duas funções de reunir e distribuir informação e a promoção de fórum para o debate público identificado anteriormente por Garnham. Uma coleção de pontos de vista pode ser arquivada, relida explorada e conectada de novas maneiras, podendo oferecer novas formas de solucionar problemas, o que expande as fronteiras das narrativas do jornalismo tradicional. Esses modelos oferecem uma alternativa aos modelos plebiscitários de democracia eletrônica, o que é deliberativo e prático.

Nesse contexto de utopia, desejo e esperança em relação ao novo meio que surgia, a Internet, vista como um espaço terceiro de sociabilidade, chegou a ser proclamada como um ambiente semelhante à ágora ateniense da Grécia Antiga (MITCHELL, 1996). Um espaço público igualitário, não hierárquico, onde todos poderiam expressar suas opiniões livremente. O ex-vice-presidente dos Estados Unidos, Al Gore, acreditava que o "ciberespaço" seria um remédio para o declínio da democracia em seu país (*Apud* WERTHEIM, 1999, p.211). Todos passariam a participar de discussões públicas e da tomada de decisões. Seria possível, assim, uma participação política mais consciente e menos condicionada. A massificação seria menor porque diversas opiniões e atitudes seriam expostas:

*On the other hand, modern communication networks give individuals the opportunities for a freer choice of information, life-styles, and communication (the control of making contacts, the possibility of making them fast and on a long distance). That is why they are sometimes called technologies of freedom*⁸ (VAN DIJK, 1993, p.400).

2.2. Multimídia e interface gráfica: "ciberespaço" como um lugar alternativo de sociabilidade e entretenimento

Além de um acesso livre a informações, a Internet abriu a possibilidade de mesclar, em um único meio, sons, textos e imagens. O seu caráter multimídia, ou, como preferem alguns teóricos, hipermídia, permitiu a convergência de diferentes meios

⁸ Por outro lado, redes modernas de comunicação proporcionam aos indivíduos oportunidades de livre seleção de informação, estilo de vida e comunicação (o controle de fazer contatos, a possibilidade de realizá-los de forma mais rápida e a longas distâncias). Por isso elas são chamadas, às vezes, de tecnologias de liberdade.

de comunicação. Segundo Manuel Castells, a tecnologia digital possibilitou a compa-ctação de todos os tipos de mensagens e assim formou uma rede capaz de comunicar todas as espécies de símbolos sem o uso de centros de controle. A universalidade da linguagem digital e a lógica pura do sistema de comunicação em rede criaram as condições tecnológicas para a comunicação horizontal global.

Ao se conectar à rede é possível ler textos, ouvir músicas, assistir a filmes, conversar com outras pessoas ou até fazer tudo ao mesmo tempo. A Internet se mostra, mais uma vez, um ambiente aberto à diversidade e à democrática convivência de gostos distintos. Uma das características mais importantes da multimídia é que ela permite captar a maioria das expressões culturais em toda a sua multiplicidade. Acreditava-se que o seu surgimento seria equiparável ao fim da distinção entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão:

Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade” (CASTELLS, 2001, p.394).

Essa outra realidade construída a partir de um novo ambiente simbólico permite entender por que a Internet foi vista, durante a década de 1990, prioritariamente como um espaço virtual de sociabilidade e, sobretudo, alternativo ao espaço físico. Por mais que se considerasse o ambiente digital dependente de suportes físicos — satélites de comunicação, chips de silício, fibras ópticas e outros aparatos tecnológicos —, e que as experiências ali vividas fossem sentidas fisicamente pelo homem, esse “outro” ambiente era visto na maioria das vezes como um domínio para a mente; um ambiente libertário e mais democrático que a realidade no espa-

ção físico. Nesse período, foi comum utilizar metáforas espaciais para dar conta da construção do hipertexto e conseqüentemente da formação do traçado do "ciberespaço". O espaço digital foi considerado um lugar "habitável", onde os usuários podiam pela primeira vez "entrar" e "passear" (*to browse*) pelas informações.

É curioso, portanto, que esse conceito de "ciberespaço" não tenha surgido no campo da informática, mas no da literatura. William Gibson, em seu romance de ficção científica *Neuromancer*, escrito em 1984, utilizou o termo para designar o universo das redes digitais que configuravam um centro de tensões mundiais. Um espaço digital navegável onde companhias e indivíduos relacionavam-se virtualmente em uma sociedade de informação. Por meio de implantes neurais, os personagens de Gibson imergiam em um ambiente tridimensional digital e interagiam e viviam experiências virtuais.

Voltando ao campo da informática, pode-se inferir que uma dimensão física é atribuída ao ambiente digital em grande parte pelo fato de que o contato entre o indivíduo e o espaço de dados se realiza através de interfaces, principalmente as interfaces gráficas. Ao idealizar a World Wide Web, Tim Berners-Lee acreditava que a interface de seu sistema não deveria ser baseada exclusivamente em texto. Douglas Engelbart já havia demonstrado, em meados da década de 1950, a importância do uso de tela com múltiplas janelas de trabalho, conexões associativas entre documentos e programas para a comunicação e o trabalho coletivo. No fim da década de 1970 foram feitas diversas demonstrações públicas para a realização de trabalhos grupais, os *groupwares*, nos quais a interação ocorria através de várias camadas de interfaces compatíveis com diferentes tipos de aplicação. Isto é, uma vez que algum comando era aprendido, ele podia ser, no futuro, reutilizado. A relação entre homem e máquina ficou mais próxima e amigável. O esforço que

o usuário devia fazer a cada novo uso do seu sistema tornou-se progressivamente menor. Suas experiências anteriores passaram a ser reaproveitadas.

Engelbart defendia a idéia de que era fundamental articular o sistema do computador ao sistema humano via dispositivos eletrônicos inteligentes. E, para tal, era necessário haver coerência na concepção das interfaces homem/máquina. Paralelamente, propôs a aliança entre a cartografia e o código binário, na qual cada pixel na tela do computador corresponderia a um mínimo pedaço na memória da máquina. Dessa forma, os dados passaram a ter uma localização física no sistema, e a idéia do ambiente digital como um espaço-informação começou a se formar, muito antes mesmo de a Internet surgir. Mas para que serviriam essas coordenadas espaciais dos *bits*? Para manipular as informações diretamente, para deslocar ícones de um lado para o outro da tela, abrir arquivos, fechar documentos... O usuário pôde, assim, sentir-se mais próximo da informação. Para isso foi preciso desenvolver um dispositivo capaz de realizar essas tarefas, para ser a personificação das vontades do usuário no *information space*. Este dispositivo é o *mouse*, que se tornou fundamental para a navegação na *www*:

O software operava uma coordenação entre os movimentos da mão do usuário e um ponteiro na tela, permitindo a Engelbart clicar em janelas ou ícones, abrir e fechar coisas, reorganizar o espaço-informação no monitor. O ponteiro correndo na tela era *doppeelganger*, o duplo virtual do usuário. O feedback visual dava à experiência seu caráter imediato, direto: se o mouse fosse movido um centímetro ou dois à direita, o ponteiro na tela faria o mesmo. Sem esse vínculo direto, toda experiência mais pareceria com a de ver televisão, onde estamos circunscritos à influência de um fluxo constante de imagens que são mantidas separadas, distintas de nós. O mouse permitia ao usuário entrar naquele mundo e manipular realmente as coisas dentro dele, sendo por isso muito mais do que um dispositivo apontador (JOHNSON, 2000, p.89).

O surgimento da interface gráfica possibilitou que os códigos de programação característicos do sistema MS-DOS fossem encobertos, e que se simulasse um ambiente mais amigável para os usuários. O homem passou a interagir com sua máquina de forma instantânea, simplesmente por meio de estímulos sensório-motores. Inicialmente, essa concepção gráfica foi inspirada num ambiente de escritório: pastas, arquivos, lixeiras etc. Logo depois, principalmente após o surgimento da www, as interfaces gráficas passaram a ter uma variedade de representações. Para LÉVY (1999), a evolução das interfaces foi guiada, fundamentalmente, no sentido de melhorar a definição e a diversificação dos modos de comunicação da informação.

Essa característica tecnológica da Internet é importante para a compreensão de determinadas previsões e projeções feitas em relação ao meio e ao seu uso. O paradigma introduzido pela interface gráfica e as conseqüentes mudanças na relação homem/máquina foram considerados pela psicóloga do MIT Sherry Turkle a passagem de uma “cultura de cálculos” para uma “cultura da simulação”.

A simulação ocorreria em ambientes digitais que têm por característica fundamental o poder de representar espaços navegáveis e habitáveis. Para Janet Murray, mídias como livros e filmes retratam espaços por meio de descrições verbais ou imagéticas, e apenas o ambiente digital poderia apresentar espaços nos quais seria possível se mover:

*You are not just reading about an event that occurred in the past; the event is happening now, and, unlike the action on the stage of a theater, it is happening to you. Once that trapdoor slams, the only navigational commands that work are the ones that lead further and deeper into the troll-filled lower world*⁹ (MURRAY, 1999, p.82).

⁹Você não está apenas lendo sobre um evento que ocorreu no passado; o evento está acontecendo agora, e, ao contrário de uma cena no palco de um teatro, ele acontece com você. Uma vez que

*The ability to move through virtual landscapes can be pleasurable in itself, independent of the content of the spaces*¹⁰ (Idem, p.129).

Vale ressaltar, porém, que essa idéia de que o computador poderia disponibilizar um “outro espaço” começou a se desenvolver na década de 1970, quando pesquisadores do MIT desenvolveram o jogo *Zork*. Por meio de uma linguagem de programação estabeleceu-se o diálogo entre o homem e a máquina: o usuário enviava uma informação ao computador, e este respondia seguidamente, como se fosse uma máquina de calcular realizando operações de soma ou subtração.

Dessa característica interativa do *Zork* derivou a sensação de o computador abrigar um outro tipo de espaço físico com o qual estamos acostumados — metáfora do ciberespaço. A narrativa construída no *Zork* depende quase exclusivamente das escolhas do usuário. Além de tomar decisões a todo instante, ele experimenta as conseqüências de suas opções. É necessário, portanto, que o participante orchestre suas ações à medida que aprende com seus erros e acertos. Janet Murray considerava que a imersão no "ciberespaço" era tamanha que os fatos não só aconteciam à medida que eram vivenciados, como só aconteciam porque o usuário lá estava.

Inicialmente, a existência do ambiente digital ligou-se mais à interatividade do que à representação gráfica. No entanto, com a proliferação de sites na www nos últimos dez anos, o quadro mudou. Conjugando potencial interativo e multimídia,

o alçapão bate, o único comando de navegação que funciona são aqueles que levam mais longe e mais fundo nas buscas do submundo.

¹⁰ A capacidade de se mover através de ambientes virtuais pode ser prazeroso por si só, independentemente do conteúdo desse espaços.

a www abriu uma variedade de possibilidades de uso e uma enxurrada de previsões de como esse potencial técnico seria explorado. Além do caráter democrático e libertário, a Internet originou também novas possibilidades de entretenimento e sociabilidade. Uma nova mídia que oferece atividades lúdicas onde os usuários podem interagir em tempo real:

O ciberespaço tornou-se, porém, muito mais que um mero espaço de dados, pois, como observamos, grande parte do que ali se passa não está voltado para a informação. Como muitos comentadores frisaram, o ciberespaço é usado fundamentalmente não para a coleta de informação, mas para interação social e comunicação – e também, cada vez mais, para o entretenimento interativo, o que inclui a criação de uma profusão de mundos de fantasia on-line em que as pessoas assumem elaborados alteregos (WERTHEIM, 2001, p.50).

Muitos estudiosos esperavam que o espaço virtual iria ser explorado como uma arena de atuação para um “eu” mental em um plano imaterial diferente e alternativo ao plano real:

People were supposed to be immersed in online worlds unto themselves, separate from everyday life (RHEINGOLD, 1993). Jacked into cyberspace (GIBSON, 1984), their "second selves" world take over (TURKLE, 1984). "Avatars" (cartoon bodies) would more accurately represent their inner, cyberspace expressed personas (WEBB, 2001)¹¹ (WELLMAN, HAYTHORNTHWAITE, 2003, p.5).

¹¹ Esperava-se que as pessoas estivessem imersas em mundos on-line, separadas da vida do dia-a-dia (Rheingold, 1993). Mergulhados no ciberespaço (Gibson, 1984), o mundo de seus "segundos-eus" ganha força (Turkle, 1984). "Avatares" poderiam representar mais precisamente suas íntimas personalidades (Webb, 2001).

A perspectiva era de que o "ciberespaço" iria se tornar, nesse sentido, muito mais que um espaço de dados. Grande parte do que se passaria nele não estaria, teoricamente, voltado apenas para a informação. Segundo Wertheim, o ambiente virtual seria usado fundamentalmente para a interação social, a comunicação, e cada vez mais para o entretenimento interativo, o que incluiria a criação de mundos de fantasia on-line em que pessoas poderiam despreocupadamente assumir *alteregos*.

A experimentação com identidades e o jogo interativo surgiram como formas sedutoras e, mais ainda, inovadoras de sociabilidade. A comunicação em rede permitiu que os indivíduos se relacionassem a distância com pessoas desconhecidas. Facilitou a troca e reduziu a dificuldade que envolve o início de um relacionamento. Ao mesmo tempo, trouxe segurança a seus atores por preservar o anonimato. Rapidamente, a Internet foi considerada uma ferramenta social importante (WERTHEIM, 2001). O domínio digital — esfera publicamente acessível de jogo psicológico — apareceu como promessa de um lugar em que pessoas de todos os continentes poderiam criar *coletivamente* “outros” mundos e experiências nas quais seria permitido não só expressar alteregos como participar de fantasias grupais dotadas de muita imaginação. Um lugar para o convívio social e para o jogo.

As possibilidades quase infinitas de interação social traduziam-se nas salas de *chats*, grupos de discussão, canais IRC, fóruns e nos MUDs. Os MUDs são ambientes on-line de multiusuários onde é possível conviver com outras pessoas. Em tese, eles conjugam toda a potencialidade do "ciberespaço" como um domínio psíquico coletivo. Significando "*multiuser domain*" ou "domínio de multiusuários", os MUDs são uma versão eletrônica dos jogos de RPG (*Role Playing Games*). Nesses jogos, mais importante do que a competição entre participantes é a construção da narrativa, o desenrolar da história e a densidade dos personagens criados. Muitas características do convívio social, como confiança, responsabilidade, sentimento de

ganho e perda, são recriadas nesses ambientes. NEGROPONTE (1995) considerava que os MUDs não seriam nem a casa e nem o trabalho, mas um “terceiro lugar” onde as pessoas dedicariam cada vez mais tempo de seus dias. Assim como ele, muitos apostaram que progressivamente as pessoas iriam adotá-lo como forma de diversão e alternativa para encontrar e mesmo conhecer pessoas:

*The emergence of MUDs has created a new kind of social sphere, both like and radically unlike the environments that have existed before. As they become more and more popular and more widely accessible, it appears likely that an increasingly significant proportion of the population will at least become familiar with mudding and perhaps become frequent participants in text-based virtual realities*¹² (CURTIS, apud STEFIK, 1996, p.289).

*Computer connectivity seems to fill similar needs to television: entertainment and escape (Rubin, 1981). Although we found that computer connectivity was not significantly linked to time spent with any of the traditional mass media, future research should explore displacement effects on television use as entertainment-oriented*¹³ (PERSE, DUNN, 1998, p.490).

Esses ambientes deveriam ser valorizados, segundo alguns pesquisadores, porque permitiriam que florescessem determinadas características pessoais não manifesta-

¹² A emergência dos MUDs tem criado um novo tipo de esfera social, tanto parecida como diferente das que já existiam anteriormente. À medida que se tornam mais e mais populares e mais acessíveis, parece que cada vez mais uma proporção significativa da população irá de alguma forma se familiarizar com a interação nos MUDs e talvez se tornar participante freqüente de realidade virtuais baseadas em textos.

¹³ A conectividade via computador parece preencher necessidades similares à da televisão: entretenimento e fuga (Rubin, 1981). Embora nós achemos que a conectividade do computador não fosse significativamente atrelada ao tempo gasto com qualquer das tradicionais mídias de massa, pesquisas futuras poderão explorar os efeitos desse deslocamento do uso da televisão como entretenimento orientado.

das — por timidez ou insegurança — no convívio social diário do espaço físico. Em um MUD, a primeira atitude que um usuário deve tomar é criar a sua própria identidade. Ou seja, um personagem que, ao se relacionar com personagens criados por outros usuários, contribui ativamente para a construção do imaginário constituinte do MUD. Ambientes de fantasia permitiriam assim, segundo Sherry TURKLE (1997), a expressão de múltiplos e muitas vezes inexplorados aspectos do eu. Wertheim concordava:

Uma amiga minha adepta do MUD me disse que, para ela, o jogo é uma maneira de expressar aspectos de si mesma que sente não serem aprovados pelo implacável otimismo do ‘sorria e você será feliz’ da empreendedora sociedade americana de nossos dias. A participação num MUD lhe parece dar lugar a um aspecto mais sombrio, entretanto, mais "real" dela mesma (WERTHEIM, 2001, p.172).

O uso de máscaras na comunicação on-line é possível porque ela se realiza através de interfaces. Os indivíduos são representados na rede, principalmente quando a comunicação se dá em mundos virtuais, por meio de avatares. Os avatares podem ser textuais — o próprio usuário descreve textualmente suas características físicas e psicológicas — ou imagéticos — frente a um número de opções, o usuário escolhe o avatar que deseja e ainda pode se descrever textualmente. Essas máscaras garantem o anonimato e oferecem grande liberdade para que cada um seja o que quer. Um homem pode fingir ser mulher, um latino-americano pode-se dizer europeu, um idoso pode voltar à juventude... Ou mais, é possível encarnar as três personalidades ao mesmo tempo. A comunicação em rede e a possibilidade de se comunicar em várias janelas ao mesmo tempo só fortalecem o jogo com múltiplas identidades.

Dessa forma, determinadas “marcas”, como idade, raça, estatura, cor e tipo de cabelo, sexo e classe social são facilmente dribladas em uma comunicação on-line realizada em ambientes de multiusuários. A liberdade disponível é tentadora e

pode seduzir qualquer um que se sinta tolhido por convenções éticas e estéticas impostas na vida do espaço físico. Wertheim considerava que o "ciberespaço" significava, principalmente para os jovens, a possibilidade de construir uma vida melhor, uma vez que as perspectivas no espaço físico estão cada vez piores. Todas as esperanças e sonhos juvenis encontrariam abrigo em ambientes de multiusuários. Moças e rapazes, segundo ela, encarariam esse espaço alternativo como uma possibilidade para conhecer novas pessoas, namorar em segurança; um lugar onde se poderia alcançar um poder e uma importância cada vez mais difíceis de serem atingidas no espaço físico. Para fundamentar sua teoria, Wertheim utiliza algumas entrevistas feitas com usuários por Sherry Turkle:

Moro numa parte da cidade horrível. Vejo um apartamento que é um buraco de rato, vejo um emprego que não leva a nada, vejo AIDS. Em seu mundo no MUD, por outro lado, disse Josh: "Vejo amigos, tenho algo a oferecer, vejo sexo seguro" (WERTHEIM, 2001, p.211).

Howard Rheingold, um dos pioneiros nos estudos sobre comunidades virtuais, almejava que os MUDs, embora fossem mais atrativos para adolescentes e jovens — pelo fato de possuírem mais tempo para se dedicar a esse tipo de atividade —, seduzissem também aqueles que já têm uma maior experiência de vida: “*For many, a MUD is a place where they feel more comfortable in some ways than they do in real world*”¹⁴ (RHEINGOLD, 1993, p.155).

A possibilidade de ser o que se deseja ser e poder conviver só com aqueles que nos interessam criou uma certa euforia na análise das mudanças que a Internet e

¹⁴ Para muitos, um MUD é um lugar onde podem, em alguns sentidos, se sentir mais confortáveis do que se sentem no mundo real.

suas possibilidades de interação e sociabilidade trariam à sociedade. Estar livre do controle do chefe e da família, por exemplo, e de pressões internas que cada um se impõe no convívio social cotidiano pareciam ser uma ótima opção para uma vida mais feliz, mais prazerosa e com o mínimo de regras impositivas do tipo “o que é necessário ter” e “como se deve ser”:

Knowledge of MUDlore and skill at communicating with people to help you achieve your ends, and the ability to create places and puzzles for others to explore, are a form of mastery, a way for people who might lack social status in their real-world community to gain status through their MUD skills in their alternate community. For people whose lives are controlled by parents or professors or bosses, there is a certain attraction to a world in which mastery and the admiration of peers is available to anyone with imagination and intellectual curiosity¹⁵ (RHEINGOLD, 1993, p157-8).

De acordo com a idéia exposta acima, Wertheim acreditava que os MUDs, em um primeiro momento, poderiam parecer não passar de fantasias juvenis, pois em geral são ambientes fantasiosos e fantásticos. Mas sob um olhar um pouco mais atento revelariam-se domínios surpreendentemente complexos de exploração psico-social. Isso porque os MUDs não se baseiam unicamente em jogos. Existem também MUDs sociais que permitem a interação de multiusuários em um mesmo ambiente para discutir determinados assuntos ou vivenciar determinadas histórias. Nesse

¹⁵ O conhecimento dos MUDs, a habilidade de se comunicar com pessoas para ajudá-las a alcançar seus objetivos e a capacidade de criar espaços e jogos para os outros explorarem são uma forma de superioridade, uma maneira para que as pessoas que têm um baixo status social em suas comunidades do mundo real ganhem status em suas comunidades alternativas. Para pessoas cujas vidas são controladas pelos pais, professores ou chefes, há uma certa atração por um mundo no qual a perícia e a admiração dos colegas estão disponíveis para qualquer um com imaginação e curiosidade intelectual

sentido, ela defendia que a Internet seria uma ferramenta social importante, por constituir uma esfera publicamente acessível de jogo psicológico. Para algumas pessoas (MURRAY, 1997), o prazer de dividir um espaço virtual no qual é possível “conversar” com qualquer um conectado à Internet seria muitas vezes mais prazeroso do que participar de um jogo no espaço físico. Acreditando no poder desse novo meio de entreter as pessoas, Negroponte afirmou:

No ano 2000, haverá mais gente se divertindo na Internet do que assistindo àquilo que hoje chamamos de redes de televisão. A Internet vai desenvolver-se para além dos MUDs e MOOs (que soam demasiado como um Woodstock da década de 1990) e começar a oferecer uma gama mais ampla de entretenimento (NEGROPONTE, 1993, p.174).

Além de promover experiências lúdicas, a Internet, vista como um lugar terceiro e alternativo de sociabilidade, aumentou muito as chances para a formação de comunidades de interesse. A aposta era que mais e mais pessoas iriam se sociabilizar por meio da Internet, já que na rede é possível selecionar e juntar aqueles que possuem interesses comuns independentemente das distancias geográficas. Ou seja, a comunicação em rede favorece encontros motivados e não-casuais porque nela é possível filtrar e classificar informações. Podem-se encontrar pessoas interessadas nos mais variados assuntos, como religião, esporte, política, arte etc., e com elas estabelecer novas formas de sociabilidade:

Talvez estejamos vivendo uma reversão do processo de isolamento individualista moderno, buscando, pelas tecnologias (o que é estranho), uma nova forma de agregação social (eletrônica, efêmera e planetária), o que chamo de agregação eletrônica. A cibercultura, esse “estilo” da cultura técnica contemporânea, é o produto socio-cultural da sinergia entre a sociabilidade estética contemporânea

de que nos fala Maffesoli e as novas tecnologias microeletrônicas (LE MOS, 1998, p.12).

O ciberpioneiro J.C. Licklider esperava que a vida poderia ser melhor e mais feliz para os indivíduos on-line porque as pessoas com quem estes se relacionariam com mais intensidade seriam escolhidas por afinidades, interesses e objetivos, e não por acidentes de proximidade. Howard Rheingold, um dos fundadores da WELL — comunidade on-line pioneira —, chegou a acreditar que ele e seus colegas da WELL viviam esse momento nirvânico:

Meus amigos e eu acreditamos por vezes que somos parte do futuro com que Licklider sonhou, e freqüentemente podemos comprovar a verdade de sua previsão (WERTHEIM, 2001, p.172).

Assim como ele, muitos outros também apostaram em uma migração efetiva rumo ao "ciberespaço":

À medida que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores. Nós nos sociabilizaremos em bairros digitais, nos quais o espaço físico será irrelevante e o tempo desempenhará um papel diferente (NEGROPONTE, 1993, p.12).

A ciberutopia sonhou com um espaço virtual onde comunidades idealizadas ou de fantasia seriam estabelecidas, livres dos entraves geográficos, dos preconceitos de raça, sexo e idade. Essas comunidades aparentaram ser ainda mais atraentes porque surgiram em um momento de colapso de instituições como a família e de crescimento do isolamento e da alienação. A Internet, com sua vasta teia global, surgiu para todos nós como uma válvula de escape, em que havia a esperança de inclusão num todo social mais amplo e abrangente (WERTHEIM, 2001).

3

UM PANORAMA ATUAL DA INTERNET

Depois de tantas previsões exaltadas e esperançosas sobre as mudanças que a Internet poderia trazer para a sociabilidade na sociedade contemporânea, cumpre traçar um paralelo entre as perspectivas criadas e a realidade que hoje se vivencia. Não se trata de meramente contrastar o que se previu que iria ocorrer e o que está acontecendo de fato, mas de buscar construir um tipo de raciocínio pelo qual seja possível identificar os motivos para se ter pensado de determinada forma, e, acima de tudo, refletir sobre os motivos que levaram a sociedade a utilizar a Internet de uma determinada maneira, e não de outra.

Acreditava-se piamente que o advento da Internet iria produzir novos tipos de interação social. E de fato produziu. Mas esses novos modelos de interação não alcançaram, até o momento, a magnitude que muitos esperavam. A possibilidade de constituir comunidades virtuais on-line chegou a ser entendida como a culminação de um processo no qual localidade e sociabilidade estariam sendo desvinculadas do processo de formação da comunidade. Novos atrativos passariam a ser responsáveis pela interação humana antes territorialmente limitada. Também se previu que a Internet implicaria isolamento social e decadência da interação social e familiar,

uma vez que os relacionamentos face-a-face perderiam progressivamente sua importância e seriam substituídos por novos tipos de interação on-line. E ainda havia a crença bastante forte de que a Internet levaria os indivíduos a viverem cada vez mais em ambientes de fantasia on-line, onde teriam múltiplas e diversas identidades diferentes, das vividas no espaço físico.

No entanto, o que se vivencia hoje, dez anos após a popularização do meio, é uma realidade um tanto diferente. Segundo Manuel CASTELLS (2003), o debate sobre como seria a introdução da Internet na sociedade, e como esta dialogaria com outros meios de comunicação já existentes, foi prejudicado por três limitações, a saber:

- Realizou-se em um momento muito anterior à difusão generalizada da Internet. As observações foram feitas em cima de um número restrito de usuários do meio de comunicação em questão;
- Havia um número reduzido de pesquisas empíricas confiáveis sobre os verdadeiros usos da Internet;
- As questões levantadas para a formulação de teorias eram de caráter bastante simplista e, em alguns casos, enganosas.

Hoje, esses entraves tendem a desaparecer. A difusão da Internet é algo que já aconteceu, sobretudo em sociedades economicamente mais desenvolvidas, o que já torna possível realizar algumas análises sobre os seus verdadeiros impactos sociais.

Para começar, é válido ressaltar que a Internet é majoritariamente usada de forma instrumental. O seu uso está intimamente vinculado a trabalho, família e relações cotidianas. Mais de 80% das pessoas utilizam a Internet para se corresponder por e-mail. Algumas estimativas realizadas nos Estados Unidos chegaram a mostrar que quatro trilhões de mensagens foram trocadas em 1998 no país, e que cerca de 42%

dos americanos verificam diariamente suas caixas de e-mail (UCLA CCP¹, 2000). Os próprios usuários consideram a necessidade de conferir os e-mails pessoais o motivo número um de acessar a Internet.

Um dos fatores que contribui para essa estatística é que o e-mail não requer muitas habilidades e nem um aparato tecnológico muito apurado. Além disso, serve bastante bem como veículo de comunicação, com alguns efeitos não encontrados em comunicação via telefone ou mesmo na interação face-a-face. Com o e-mail, por exemplo, é possível enviar uma mesma mensagem para várias pessoas ao mesmo tempo ou até filtrar com quem se deseja manter comunicação.

E-mail reduces the personal costs and risks of written communications: less committal than a letter and less personal than a telephone conversations. Exchanging greetings and information by e-mail rather than by phone is also much easier when many time zones separate the correspondents and make synchronous communication difficult. There also appears to be a greater motivation to send e-mail, knowing that it will be received in matter of minutes, rather than days² (NIE, HILLYGUS, ERBRING, apud WELLMAN, HAYTHORNTHWAITE, 2002, p.233).

Outro uso bastante corrente na Internet é a busca de informações de qualquer tipo: esportes, viagens, notícias, trabalho, informações sobre produtos etc. Tanto os usuários mais antigos como os mais recentes classificam a busca por informações como a primeira ou segunda razão de estar on-line. Segundo o UCLA report (UCLA,

¹ UCLA Center for Communication Policy.

² O e-mail reduz os custos pessoais e os riscos da comunicação escrita: menos fechado que uma carta e menos pessoal que uma conversa telefônica. Trocar saudações e informações por e-mail, em vez de usar o telefone, é também mais fácil quando muitas zonas separam os correspondentes e é difícil estabelecer uma comunicação sincronizada. Há igualmente uma ótima motivação em mandar um e-mail, pois sabe-se que ele será recebido em poucos minutos, em vez de demorar dias.

CCP, 2000), dois terços dos usuários consideram a Internet um importante meio para se pesquisar e obter informações.

Em relação à especulação a respeito do papel da Internet como um terceiro lugar de sociabilidade, diferente e desconectado do espaço físico, encontra-se hoje uma posição mais crítica e criteriosa sobre o assunto. É lógico que a Internet foi apropriada pelas práticas sociais, mas com determinadas características que muitos teóricos não haviam considerado anteriormente:

The Internet is no longer just a third place where people go to escape and play with games and identities. Today, many of the common forms of daily social interaction can be conducted online, from checking the news and sports scores to researching and booking travel reservations. However, there is little consensus about whether the ability of users to conduct personal and professional life through Internet technologies is ultimately good or bad for society at large, local communities, or individual well-being (Wellman and Giulia, 1999)³ (HOWARD, RAINIE, JONES, apud WELLMAN, HAYTHORNTHWAITE, 2002, p48).

O uso da Internet como um meio no qual seria possível a construção de diversas identidades e onde a representação de papéis fantasiosos teria um grande valor ficou restrito a uma porção bem pequena da sociabilidade desenvolvida na rede. Na verdade ela é mais restrita aos adolescentes, que, segundo Manuel Castells, estão na fase de fazer experimentações com suas identidades:

³ A Internet não é mais apenas um terceiro lugar onde as pessoas fogem ou participam de jogos e brincam com identidades. Hoje, muitas das formas mais comuns da interação social diária podem ser realizadas on-line, desde checar as notícias e resultados esportivos até pesquisar ou fazer reservas de viagem. De qualquer modo, o consenso é pequeno a respeito de se a habilidade do usuário em conduzir sua vida pessoal e profissional por meio da tecnologia da Internet é realmente boa ou ruim para a sociedade como um todo, para as comunidades locais ou para o bem-estar individual.

De fato, são os adolescentes que estão no processo de descobrir quem realmente são ou gostariam de ser, oferecendo assim um fascinante campo de pesquisa para a compreensão da construção e da experimentação da identidade. No entanto, a proliferação de estudos sobre esse assunto distorceu a percepção pública da prática social da Internet, mostrando-a como o terreno privilegiado para fantasias pessoais (CASTELLS, 2003, p.99).

A constatação de que a experimentação com identidades em ambientes on-line ficou restrita a um determinado público é reforçada ao se analisar a percentagem de tempo total gasto em salas de bate-papo (*chats*). Em 2001, segundo o relatório da UCLA (*Surveying the Digital Future – Year Two*, p.18), os usuários com mais de seis anos de contato com a Internet ocupavam 1,8% do tempo conectados em *chats*, enquanto os iniciantes despendiam 6,5%. Já no ano seguinte, essa percentagem caiu para 0,7% e 1,8%, respectivamente.

A promessa de sociabilidade irrestrita na Internet não se concretizou da forma que foi idealizada. A esperança de que comunidades virtuais on-line seriam capazes de reunir pessoas com interesses comuns, e que esses estimulariam o surgimento de laços sociais mais fortes, como de amizade, por exemplo, podendo culminar até em interação face-a-face, não se realizou com o escopo previsto. A experiência vivida pela WELL permitiu, de certa forma, obscurecer a realidade e estimulou a crença de que aquele tipo de comunidade on-line iria se reproduzir com grande facilidade na Internet. Cabe ressaltar que a própria WELL, ao longo dos seus anos de existência, teve que sofrer transformações para se adaptar às necessidades de comercialização e à troca de proprietário. Na verdade, à medida que a Internet foi sendo incorporada ao cotidiano das pessoas, seus efeitos se mostraram bem menos espetaculares do que se imaginava.

Pesquisas realizadas em países do Primeiro Mundo demonstram que o uso da Internet não levou a um isolamento social e nem há uma diminuição da interação face-a-face. Ao contrário, a interação on-line passou a fazer parte das relações sociais que já eram mantidas no espaço físico, ou por meio de interação face-a-face ou via outros meios de comunicação como o telefone. Em um estudo promovido pela Telecom Britânica (BT), centrado no uso doméstico da Internet no Reino Unido, constatou-se não haver muita diferença entre o cotidiano e o comportamento social de usuários e não usuários da Internet. Além disso, demonstrou-se que a interação on-line e por telefone reforçam o contato com os amigos.

Após analisar o comportamento de cerca de 2.600 pessoas, em aproximadamente de 200 domicílios, os pesquisadores Ben Anderson e Karina Tracey constataram que:

Não há indícios, a partir destes dados, de que indivíduos que têm agora acesso à Internet em casa e a utilizam estejam gastando menos tempo assistindo televisão, lendo livros, ouvindo rádio ou envolvidos em atividade social em casa se comparados a indivíduos que não têm (ou não têm mais) acesso à Internet em casa. As únicas mudanças que podem ser associadas ao ganho de acesso à Internet são um aumento do tempo dedicado ao e-mail e ao surfe na web — um resultado espantosamente óbvio. As únicas mudanças que podem ser associadas à perda do acesso à Internet são o menor tempo gasto no preparo da comida, mudanças em circunstâncias educacionais e no emprego remunerado baseado em casa (CASTELLS, 2003, p.101).

O que se percebe é justamente o contrário. A Internet permite um reforço dos laços sociais com os amigos e com a família. Em um levantamento realizado em 2000 pelo *Internet and American Life Project* (2000), do Pew Institute, considerado

uma amostra nacional significativa, o e-mail é capaz de ampliar os contatos sociais gerais e ainda ampliar o contato com a família e os amigos. Para Castells, se algo pode ser inferido sobre a Internet nesse sentido é que ela tem um efeito positivo sobre a interação social e estimula o contato com outras fontes de informação. No entanto, o próprio autor ressalta que há alguns relatos conflitantes sobre o uso da Internet pela sociedade. Dois estudos são citados quando se pretende provar que a Internet leva, sim, a um isolamento social: um levantamento on-line promovido pela Universidade de Stanford e um estudo de Pittsburgh. Mas embora as duas pesquisas tenham sido realizadas por instituições de nome e respeito, Castells faz ressalvas ao modo como foram conduzidas, pois permitem uma visão um pouco distorcida da realidade:

No caso do estudo de Pittsburgh, um fator importante parece ter sido o fato de que aquelas famílias estavam usando a Internet pela primeira vez: na verdade, foram os pesquisadores que lhe forneceram computadores com o objetivo de observar o seu comportamento (CASTELLS, 2004, p.104).

No caso do levantamento de Nie e Erdring (2000) [Universidade de Stanford], a perda de sociabilidade relatada dizia respeito apenas aos usuários mais assíduos da Internet, o que poderia indicar a existência de um limiar de uso da Internet acima do qual a interação on-line sacrifica a sociabilidade off-line (Idem).

Portanto, de um modo geral, o corpo de dados não sustenta a tese de que o uso da Internet leva a menor interação social ou ao isolamento social (Idem).

Em 1998-99, Keith Hampton e Barry Wellman desenvolveram um estudo sobre o subúrbio de Netville, localizado em Toronto, no Canadá. No total, cerca de 65% das 120 casas do local passaram a ter acesso à Internet com banda larga em tempo integral gratuitamente por dois anos, com a condição de que seus proprietários

forneçassem as informações necessárias para a pesquisa. Para Hampton e Wellman, o estudo desenvolvido em Netville é pioneiro e diferente de muitos outros sobre comunidades on-line:

Our research has been guided by a desire to study community offline as well as online. We are interested in the totality of relationships in community ties and not just in behavior in one communication medium or local. This we differ from studies of virtual community that only look at relationships online (see some of the chapters in Smith & Kollock, 1999) and from traditional sociological studies of in-person, neighborhood-based communities. The former overemphasizes the prevalence of computer-only ties, whereas the latter ignores the importance of transportation and communication in connecting community members over a distance. Unlike many studies of CMC that observe undergraduates in laboratory experiments (reviewed in Sproull & Kiesler, 1991; Walther, Anderson, & Park, 1994), we study people in real settings. We focus here on the effect of new communication technologies on the residents of the wired neighborhood of Netville⁴ (HAMPTON, WELLMAN, 2001, p.478).

Os pesquisadores perceberam que o uso da Internet ampliava os relacionamentos sociais, tanto os que eram mantidos nas comunidades locais quanto os mantidos à distância. Isto é, os usuários da Internet estabeleciam mais laços sociais — fossem

⁴ Nossa pesquisa tem sido guiada pelo desejo de estudar comunidades off-line assim como as on-line. Estamos interessados na totalidade das relações nos nós das comunidades, e não apenas no comportamento em um meio de comunicação ou localidade. Nesse ponto, nos diferenciamos dos estudos de comunidades virtuais que olham apenas para as relações on-line (veja alguns em Smith & Kollock, 1999) e dos tradicionais estudos sociológicos de *in-person*, comunidades baseadas no bairro. O padrão superenfatiza a prevalência apenas dos laços no computador, enquanto o último ignora a importância do transporte e comunicação ao conectar membros de uma comunidade que estão distantes. Ao contrário de muitos estudos de CMC [*computer-mediated communication*] que observam estudantes num laboratório experimental (veja em Sproull & Kiesler, 1991; Walther, Anderson, & Park, 1994), estudamos pessoas em seus ambientes reais. Nós focalizamos aqui os efeitos das novas tecnologias de comunicação sobre os habitantes da conectada vizinhança de Netville.

eles fortes ou fracos —, maior conhecimento do próprio bairro e também de assuntos externos do que as pessoas que não estavam conectadas. Isso não ocorreu pelo fato de a Internet possuir ou ser algo especial:

It is not that the Internet is special. Rather, the Internet is another means of communication used along with existing media, especially in-person contact and the telephone. When distance makes in-person and telephone communication difficult, CMC has the potential to fill the gap. CMC seems especially useful for increasing contact and support for those who previously had been just out of reach. The Internet fosters globalization: it increases local as well as global contact. The blossoming of the Internet has affected the ways in which people connect with each other, eliminating the financial cost of long-distance communication, reducing the time cost of contacting far-away people, and emphasizing communication by written text—e-mail—rather than by audio (phone) or audiovisual (in person)⁵ (HAMPTON , WELL-MAN , 2001, p.492).

Os pesquisadores chegaram à conclusão de que, embora algumas comunidades funcionem apenas on-line, como a WELL, na prática a maioria das pessoas utiliza a Internet como um meio de comunicação para estar em contato com outras pessoas ou membros das suas próprias comunidades. O principal é que, ao contrário das previsões alarmistas, as novas tecnologias de comunicação, neste caso a Internet, não afastam as pessoas de suas comunidades. Ao contrário: ela reforça relaciona-

⁵ Não é que a Internet seja especial. Mais propriamente, a Internet é um outro meio de comunicação usado junto com a mídia já existente, especialmente o contato face-a face e ao telefone. Quando a distância torna esse contato pessoa-a-pessoa ou pelo telefone difícil, o CMC tem o potencial de acabar com essa brecha. O CMC aparece especialmente útil para aumentar o contato e dar suporte para aqueles que anteriormente deixaram de estar ao alcance. A Internet promove a globalização: aumenta o contato local ao mesmo tempo que o global. O desenvolvimento da Internet tem afetado as formas como as pessoas se conectam umas com as outras, eliminando os custos financeiros de uma comunicação a longa distância, reduzindo o tempo gasto em contatar pessoas distantes e enfatizando a comunicação por textos escritos — e-mail — em lugar do contato por áudio (telefone) ou audiovisual (face-a-face).

mentos já existentes e mantém laços que poderiam ser perdidos pelas dificuldades na manutenção de uma comunicação.

Para Castells, a Internet tem um papel bastante relevante na estruturação de relações sociais e contribui muito para o que ele chamou de um novo padrão de sociabilidade baseado no individualismo. O que isso quer dizer? Que sempre os indivíduos viveram em redes sociais, só que agora essas redes passaram a ser mediadas pelo computador. Ou seja, a interação social on-line permite organizar as relações sociais de uma forma geral. O individualismo em rede não significa uma série de indivíduos isolados, mas sim um padrão social. Baseados em interesses ou valores comuns, os indivíduos montam suas redes, sejam elas off-line ou on-line:

Communities and societies have been changing towards “individualized networks”. In networked societies, boundaries are more permeable, interactions are with diverse others, linkages switch between multiple networks, and hierarchies are flatter and more recursive (Wellman, 1997, 1999a, 1999b; Castells, 2000). Hence, many people and organizations communicate with others in ways that ramify across group boundaries. Rather than relating to one group, they cycle through interactions with a variety of others, at work or in the community. Their work and community networks are diffuse, sparsely knit, with vague, overlapping, social and spatial boundaries⁶ (WELLMAN, QUAN-HAASE, BOASE, CHEN, 2002, p.12).

⁶ Comunidades e sociedade têm mudado rumo a “cadeias individualizadas”. Nas sociedades em rede, as fronteiras são mais permeáveis, as interações ocorrem de formas diversas, conexões lançam-se entre múltiplas redes, e as hierarquias são horizontais. Por isso, muitas pessoas e organizações se comunicam de maneiras que ramificam as fronteiras do grupo. Mais que se relacionar com um grupo, eles circulam por meio de interação com uma variedade de pessoas, no trabalho ou na comunidade. Seus trabalhos e redes de comunidade são difusas, com barreiras sociais e espaciais vagas e superpostas.

A formação dessas redes individuais on-line pode originar comunidades no espaço físico e comunidades virtuais, o que permite o desenvolvimento de um tipo de comunicação cada vez mais presente em nosso cotidiano: a comunicação híbrida, na qual relações sociais são estabelecidas e mantidas tanto em espaços físicos quanto em ambientes virtuais. E a Internet seria, dessa forma, o suporte tecnológico que permite a integração desses dois tipos de comunicação: a on-line e a off-line:

Ela [Internet] é, na maior parte dos casos, um modo de realizar a distância atividades que outrora dependiam da proximidade física ou de outros meios de comunicação. De fato, ela parece se constituir num modo de ser dos indivíduos, num modo de construir e manter laços familiares, de amizade e de trabalho; de agir a distância; e, por fim, de obter e processar informações. Mais do que o tema de um lugar especial onde novas formas de sociabilidade podem ocorrer, o que parece predominar é o tema do híbrido, isto é, o problema da integração e dependência dos indivíduos em relação a um objeto técnico (VAZ, 2004, p.4).

Nesse sentido, cabe retomar a reflexão a respeito das previsões feitas inicialmente sobre os impactos que a Internet causaria na sociedade. Muito do que se disse não se concretizou e muitas esperanças foram desfeitas. Como já visto anteriormente, esse tipo de raciocínio equivocado ocorreu porque se pensou a Internet a partir de suas especificidades técnicas, crendo que elas seriam suficientes para promover determinadas transformações.

O raciocínio mais coerente no momento seria tentar entender os efeitos da sociedade na Internet. Isto é, compreender sua importância na sociedade contemporânea, que nada mais é que uma sociedade organizada em rede. Mais que isolar indivíduos, permitir a manifestação de múltiplas identidades ou ainda ser uma

ágora eletrônica, a Internet deve ser estudada e vista como uma mídia essencial na contemporaneidade. Um meio de comunicação que foi apropriado pelo cotidiano das pessoas, tanto no ambiente de trabalho como na execução de tarefas do dia-a-dia, como pagar contas, fazer compras de supermercado ou marcar encontros com amigos.

4

COMUNIDADES VIRTUAIS E A SOCIABILIDADE NA REDE

As expectativas exageradas e as esperanças criadas em torno do surgimento da Internet permitiram que o conceito de "ciberespaço" fosse entendido como uma dimensão complementar do espaço físico e que iria conferir à sociedade contemporânea possibilidades inéditas e mudanças drásticas no trabalho, comunicação, diversão, sociabilidade e até no pensamento. Desde a invenção da interface gráfica, da Internet e, principalmente, da World Wide Web, essas esperanças foram demasiadamente infladas, e chegou-se a acreditar que acompanharíamos um processo de migração para o *information space*. Isto é, que progressivamente atividades restritas ao mundo físico passariam a ser realizadas preferencialmente no mundo digital. O ambiente digital foi rapidamente encarado como um meio alternativo e terceiro. Nele, as pessoas poderiam conviver socialmente, seja freqüentando *chats*, fóruns, canais IRC ou integrando mundos de fantasia conhecidos como MUDs, esvaziando-se as relações sociais estabelecidas no espaço físico.

Um dos ambientes que logo foi proclamado como emblemático de um futuro em que a sociabilidade e o convívio em comunidade se deslocaria para a rede

foram os MUDs. Isso porque nesses ambientes há a possibilidade de interagir com outras pessoas conectadas à rede e ainda com o ambiente no qual se está imerso. Ou seja, além de uma conversação on-line, os usuários são também influenciados pelo lugar onde esta acontece.

Os MUDs nada mais são que mundos virtuais. Isto é, ambientes em que se pode explorar, modificar e compartilhar o conteúdo de um banco de dados com outros usuários em tempo real. Esses mundos virtuais podem ser baseados tanto em interfaces textuais, como o *LambdaMOO*, quanto em interfaces gráficas, como é o caso do *Alpha World*.

Nos MUDs baseados em interfaces exclusivamente textuais, os usuários devem, além do conteúdo da conversa, descrever sua própria imagem. Como não há uma representação gráfica do ambiente nem dos sujeitos em que nele estão, a identidade de cada um é construída por meio de descrições textuais. Essas descrições permitem total liberdade para cada um ser o que quiser. O avatar — identidade assumida pelo indivíduo na rede — é, na maioria das vezes, único e personalizado, pois dificilmente duas pessoas se descreverão com as mesmas características e detalhes.

Porém, o aperfeiçoamento das interfaces gráficas e a freqüente conceituação do espaço informacional como um novo lugar estimularam a necessidade de representar as conversas on-line e seus participantes não só textualmente como também graficamente. Assim surgiram MUDs com interfaces gráficas bidimensionais e, posteriormente, tridimensionais, onde tanto os avatares como os lugares onde se conversa possuem representações gráficas. Cada participante, ao entrar no mundo, escolhe um avatar já constituído e assume, então, sua nova identidade.

Nesses ambientes de multiusuários, mais importante do que a competição entre os participantes é a construção da narrativa, o desenrolar da história e a densidade dos

personagens criados. E isso vale também para os MUDs. Um jogo sem tabuleiro e sem peões. Cada indivíduo é o seu próprio peão, e o tabuleiro é o ambiente onde se realiza a interação.

Logo os MUDs deixaram de se basear unicamente em jogos. MUDs sociais foram criados para permitir a interação de multiusuários num mesmo ambiente para estabelecer vínculos. Em geral, esses mundos possuem modelos interativos semelhantes. A grande diferença é que cada um possui uma temática própria, expressa em características visuais peculiares. A diferença desses ambientes é, em grande parte, marcada por sua interface. Alguns MUDs são versões virtuais de pontos turísticos, outros simulam enredos de histórias cinematográficas, como *Godzilla* e *Arquivo X*. O *TrekMUSE*, por exemplo, é um MUD *Jornada nas Estrelas* onde os participantes podem até adquirir suas naves interestelares.

Assim como nos jogos de RPG, cada participante escolhe um personagem dentro da história, ou dentro do ambiente. E com ele vivencia uma série de histórias, narrativas construídas por ele e pelos demais participantes. Da mesma forma que quando lemos incríveis romances somos transportados para uma realidade adjacente repleta de outros personagens, tentou-se criar uma sensação de “estar em outro lugar” ao caminhar por ambientes virtuais.

O que se proclamava como o mais interessante nos MUDs eletrônicos, e que seria o seu grande diferencial para todos os tipos de entretenimento e convívio social já existentes, é que o participante de um MUD seria uma espécie de "autor", uma vez que poderia criar e alterar o espaço em que estivesse inserido. O ambiente em que se estabelece a comunicação não está plenamente formado, e a tarefa de complementar esse mundo seria dos seus próprios habitantes: “Denominar é criar, e nos mundos MUD o simples ato de denominar e descrever é tudo que é preciso para gerar um novo alterego ou ‘cibereu’” (WERTHEIM, 2001, p.171).

Muitos teóricos acreditaram que progressivamente as pessoas passariam a fazer parte de comunidades on-line e que estas chegariam a substituir comunidades geograficamente localizadas, alterando espantosamente a forma de se relacionar em sociedade.

4.1 *Alpha World*: mundo de fantasia como promessa de sociabilidade na rede

Um exemplo do tipo de comunidade que faria parte dessa mudança é o *Alpha World*, um dos maiores e mais conhecidos mundos virtuais 3D dos mais de mil acessíveis via complexo do *Active World*¹. Desde que foi colocado na Internet, em 1995, já havia sido visitado por mais de 800 mil usuários. Assim como os demais MUDs de sua categoria, o *Alpha World* possui uma interface gráfica que permite visualizar os usuários e o ambiente na tela. É possível conferir a estrutura geográfica, a topologia e a espacialidade desse ambiente.

Inicialmente, o espaço do *Alpha World* era totalmente vazio. Uma superfície maltratada, sem características naturais, com uma coloração esverdeada simulando, como no mundo físico, a idéia de uma terra virgem clamando por ser habitada. Esse espaço é desde o início metrificado por sistema de coordenadas cartesianas próprias, sendo estabelecido um ponto de origem (0,0), chamado de *Ground Zero* (GZ). Esse é um ponto focal onde a maioria dos visitantes entra no *Alpha World*. O sistema divide o plano em células de 10x10 metros e permite que os avatares se transportem para qualquer ponto do mundo. Por exemplo, as coordenadas 57N 64W significam que se deseja ir 570 metros ao norte e 460 a oeste da escala GZ.

¹ Dados de dezembro de 2001.

Além de coordenadas geográficas, existe também uma medição própria do tempo, o *Alpha World Standart Time* (AWST). Como esse mundo abriga cidadãos e turistas de todas as partes do mundo, foi necessário convencionar uma hora padrão para evitar desencontros provocados pelas diferenças de fusos horários no mundo físico. Como esse padrão não é adotado por nenhum país na realidade, ele foi atualmente alçado à categoria de *Virtual Reality Time* (VRT).

À medida que os usuários entram e tornam-se cidadãos do *Alpha World*, os espaços vazios começam a ser preenchidos. Os próprios usuários é que têm a responsabilidade de construir esses espaços. Ao se tornarem membros do mundo, recebem um kit com objetos já definidos, uma espécie de Lego virtual. São quase mil peças diferentes que podem ser combinadas entre si das mais variadas formas. É possível construir portas, janelas, estradas, paredes, flores, qualquer coisa. E embora sejam criadas estruturas bizarras e inéditas, alguma homogeneidade elas terão, porque a matéria-prima delas é sempre a mesma. A interface é, de certa forma, construída pelos próprios usuários a partir de peças fornecidas pelos designers iniciais desse mundo.



FIG. 1: Simulação da realidade física. Um espaço vazio que deve ser preenchido pelos participantes do Alpha World.

É curioso, porém, que com toda a liberdade dada aos cidadãos para criar qualquer estrutura nesse mundo, inclusive formas abstratas e irrealizáveis fisicamente, a maioria deles prefere construir objetos que existem e são comuns no mundo físico. Prédios, casinhas, ruas, tudo que possa remeter à vida real no mundo físico é recriado, talvez para ser mais fácil se sentir familiarizado no novo ambiente. O apego por interfaces que simulam o mundo físico é, ainda, reforçado pelo fato de que as estruturas não-convencionais dificultam a navegação e afastam novos visitantes.

É paradoxal, entretanto, que, apesar de simular o mundo físico, possuindo até coordenadas geográficas para a medição do espaço e escala para monitorar o tempo, o *Alpha World*, assim como o "ciberespaço" como um todo, não está sujeito às limitações impostas ao mundo físico. Em vez de átomos, moléculas e matérias, esses ambientes possuem como matéria-prima as informações em rede, um dos principais fatores que permitiu que se apostasse alto nas suas possibilidades de sucesso e transformação do convívio social.



FIG. 2: *Espaços do Alpha World sendo preenchidos. Aqui já se pode ver que algum participante inseriu um moinho no ambiente..*

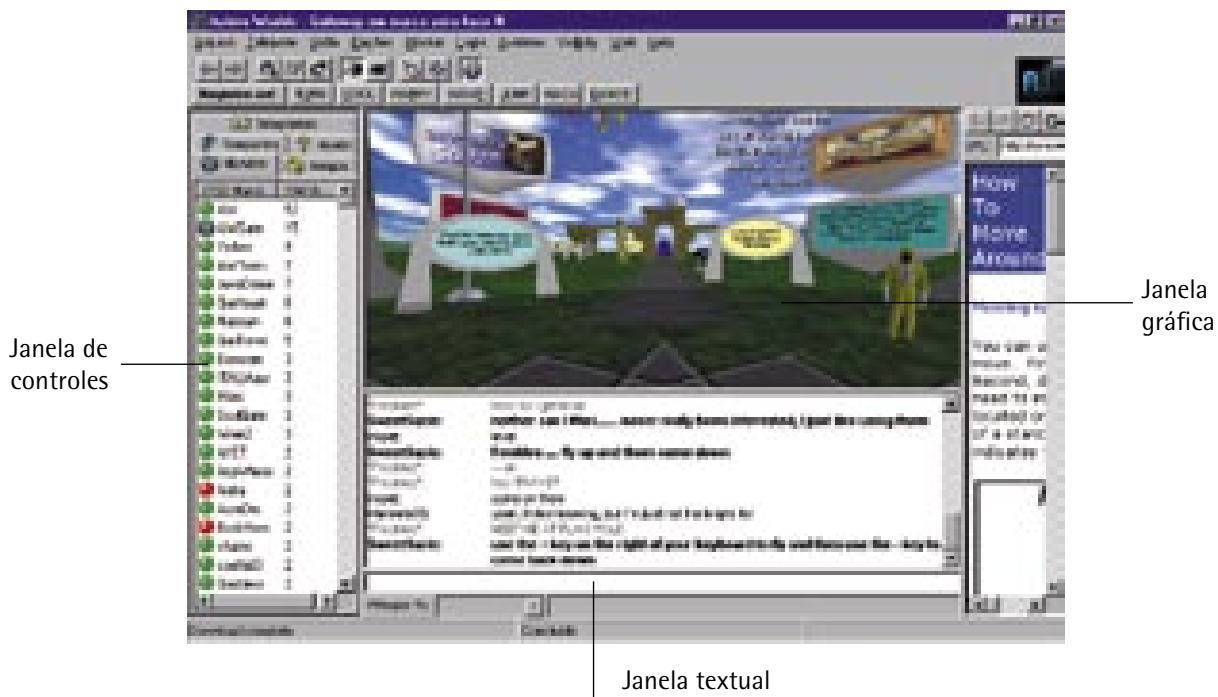


FIG. 4: Interface gráfica do Alpha World. A interação é realizada por meio de três janelas.

Além de conversar com outros cidadãos do mundo, você pode explorar o ambiente. Ao contrário do mundo físico, não há meios de transportes no *Alpha World*. Sem carros, aviões ou trens, a solução é caminhar. Andar pelas ruas e estradas desse mundo é uma aventura inédita. Mas se andar é uma tarefa banal e entediante, não há problema; é possível também voar. Entretanto, o meio de locomoção mais interessante e mais contrastante com a meticulosa simulação desse mundo é o teletransporte. Por meio dele é possível instantaneamente alcançar qualquer ponto do *Alpha World*; basta informar as coordenadas de onde se deseja chegar.

O *Alpha World* foi pensado numa tentativa de mesclar fisicalidade e virtualidade. Sua dimensão física se ligaria ao fato de ele possuir referências geográficas bastante precisas, possuir objetos similares aos reais-físicos, ser construído por uma

linguagem (de programação) e, principalmente, por se estruturar sobre relações sociais entre os seus cidadãos. Contudo, seria também um lugar não-físico, não-material. Um espaço em constante mutação e construção. Um ambiente livre de problemas reais como terremotos, tempestades e incêndios. Enfim, um espaço virtual.

Porém, a popularização da Internet na última década não veio acompanhada de uma “migração rumo ao espaço virtual” como muitos estudiosos e interessados no assunto estimaram. O convívio em mundos de fantasia ou em mundos virtuais com as características do *Alpha World* ficou mais restrita a adolescentes e jovens. Não houve, e nem parece que irá haver, também, como previsto, um esvaziamento do convívio social em ambientes físicos como bares e praias. Como se mostrou no capítulo anterior, o que se vive cada vez mais é integração entre o convívio na rede e o convívio no espaço físico, no qual as atividades realizadas em ambientes virtuais são em grande parte um meio de reforçar as relações sociais já existentes.

Um exemplo de comunidade que têm justamente a intenção de reforçar o convívio com os amigos e familiares e que no Brasil está fazendo grande sucesso é a comunidade *Orkut*. Essa comunidade possui o objetivo de promover a sociabilidade e permitir a interação na rede, assim como a comunidade do *Alpha World*. Porém, ao analisar com minúcia o sistema de navegação da comunidade e compreender como e por que a interação se dá, é fácil distinguir suas peculiaridades em relação aos MUDs e aos ambientes de fantasia que tanto se declarou como promessas de sociabilidade na sociedade contemporânea.

4.2 Orkut: uma comunidade on-line diferente

O *Orkut* foi criado pelo turco Orkut Buyukkokten, de 29 anos, funcionário do famoso site de busca *Google*. Ele se inspirou em um trabalho anterior, desenvolvido no *Club Nexus*, um sistema desenvolvido em 2001 por estudantes da Universidade de Stanford com o objetivo de ajudá-los em suas necessidades de informação.

A idéia que Buyukkokten pensou em colocar em prática no *Orkut* foi a criação de uma comunidade que possuísse a seguinte característica: ser um clube privativo. Impôs, portanto, a premissa básica de que para fazer parte dessa comunidade virtual não basta querer. É necessário ser convidado. Ou seja, algum conhecido ou amigo deve mandar um e-mail com o convite para integrar a comunidade. Só assim é possível penetrar nesse mundo. Essa restrição existe para que, necessariamente, o novo integrante do *Orkut* já conheça pelo menos um participante no meio e, dessa forma, já tenha com quem se relacionar. Há assim um ponto de partida para o estabelecimento de novos laços sociais. Segundo Buyukkokten, o diferencial de sua comunidade com relação a tantas outras que existem na Internet é que ela é uma rede de amigos confiáveis, como se pode ler na página inicial:

*Orkut is an online community that connects people through a network of trusted friends. We are committed to providing an online meeting place where people can socialize, make new acquaintances and find others who share their interests*² (<https://www.orkut.com>).

² Orkut é uma comunidade on-line que conecta pessoas por meio de uma rede de amigos confiáveis. Nós nos comprometemos em promover um lugar de encontros on-line onde pessoas podem se sociabilizar, fazer novos conhecidos e achar outras pessoas com quem possam compartilhar seus interesses.

O fato de as relações sociais estabelecidas no *Orkut* terem algum tipo de ligação com o mundo real é um motivo bastante relevante para o seu sucesso. Muitas pessoas que não se interessavam por relacionamentos on-line enxergaram no *Orkut* uma possibilidade de manter contato com amigos mais distantes ou que se perderam no tempo. E quem deseja conhecer novas pessoas não se sente entrando em um ambiente totalmente desconhecido, como ocorria em outros ambientes de sociabilidade on-line, como as salas de bate-papo, por mais que os *chats* fossem organizados pelos mais variados temas, como por exemplo: amor, amizade, música, idade etc. Em geral conversa-se com pessoas nunca vistas e totalmente anônimas. O objetivo do *Orkut* é o de sociabilidade na Internet, mas de uma forma diferente. É necessário estabelecer comunicação com pessoas já conhecidas para, aí sim, partir para uma busca pelo desconhecido, se este for o desejo. Segundo a teoria dos Seis Graus de Separação — com seis contatos chega-se a qualquer pessoa do planeta —, na qual se baseia a comunidade, é fácil descobrir amigos em comum de seus amigos:

Eu não costumo freqüentar salas de bate-papo, diz Gabriel Souza. "Mas achei o *Orkut* interessante porque você pode buscar pessoas e ainda reencontrar amigos" (*Apud* Revista Época, 16 de agosto de 2004).

No Brasil o sucesso do *Orkut* foi algo surpreendente. Segundo dados colhidos pelo IBGE, em 12 de agosto de 2004, são cerca de 1.211.000 usuários em todo o mundo, sendo que os 599.343 desses são brasileiros, ou seja, 49,41% do total da comunidade. Esse número ainda pode ser maior uma vez que muitas pessoas mentem ao preencher o seu perfil dizendo que são de outros países, na tentativa de driblar um possível boicote que estaria sendo armado para os brasileiros. Alguns boatos circularam na Internet dizendo que o acesso ao *Orkut* ficava bem mais lento e com muitas possibilidades de erro para quem se declarava natural do Brasil. Nada foi comprovado, porém, apesar de ser fato que houve muita reclamação de

que os brasileiros estariam se apropriando do *Orkut*, estabelecendo, inclusive, o português como língua padrão para a comunicação.

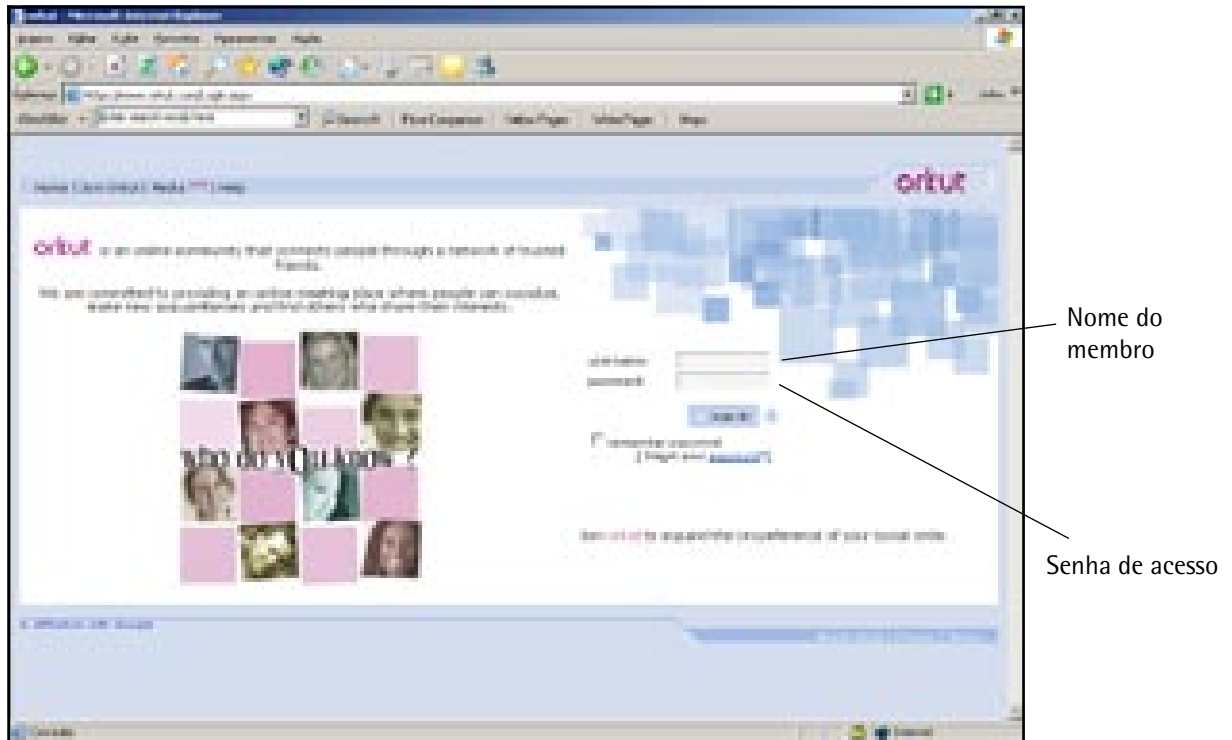


FIG. 5: Página inicial do Orkut (home page).

4.2.1 As características técnicas do Orkut

Após receber o convite, o futuro usuário tem acesso ao sistema do *Orkut* e começa a preencher um extenso e detalhado cadastro sobre si. Assim, vai construindo a sua página pessoal na comunidade, que possui um layout padrão para todos os seus participantes, o que facilita bastante a navegação, principalmente para os iniciantes. Os dados incluídos nela podem ser alterados apenas pelo seu dono, e a maioria das informações ali inseridas são acessadas — visualizadas — pelos que são considerados amigos na comunidade.

A página principal de cada integrante é dividida em três áreas principais, a saber:

- Nome da pessoa, foto e perfil, localizados do lado esquerdo da página;
- Álbum de amigos, situado no canto superior direito;
- As comunidades de que se faz parte, no canto inferior direito da página.

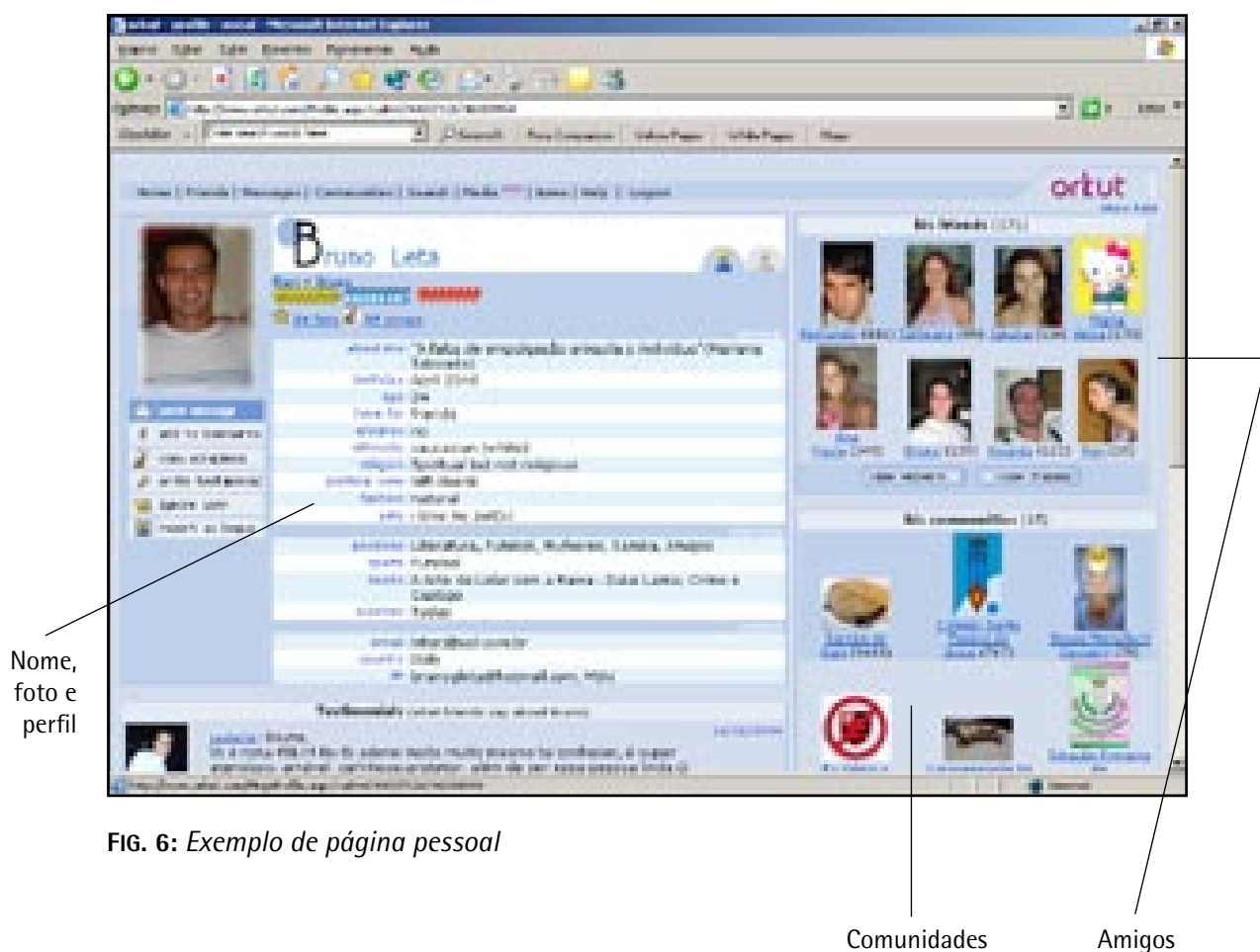


FIG. 6: Exemplo de página pessoal

4.2.1.1 Nome da pessoa, foto, e perfil

Essa é a primeira parte da página pessoal montada pelo novo participante, que preenche um cadastro sobre a sua vida. O cadastro é dividido em três partes. A primeira chama-se “*general*”. Nela são feitas perguntas mais gerais como data de nascimento, estado civil, sexo, nacionalidade, religião, orientação política, além de uma breve descrição pessoal. A segunda, chamada de “*interested*”, é centrada nos gostos de cada

um. Esportes preferidos, filmes mais interessantes, músicas que marcaram, livros de cabeceira e cozinha mais apetitosa são informações que o usuário preenche para que os outros possam conhecer ainda mais sobre a sua vida. A terceira e última janela é “contacts”. Nela é possível deixar anotados e-mail, telefone e mesmo o endereço pessoal no mundo físico.

Vale ressaltar que não é necessário preencher o cadastro completo. É possível escolher que tipo de informações se quer disponibilizar e quais se prefere manter em sigilo. Além disso, pode-se determinar quem pode acessar essas informações. Por exemplo,

General

Contacts

FIGS. 6 e 7: Exemplo do cadastro que o novo usuário deve preencher para compor o seu perfil.

As chaves indicam que há possibilidade de selecionar quem terá acesso aos dados registrados ali. É uma forma de preservar minimamente algumas informações mais íntimas, se este for o desejo.

no caso da janela “*contacts*”, informações como telefone e endereço podem ficar visíveis apenas para o próprio usuário, para os amigos dele, para os amigos dos amigos ou, para qualquer um da comunidade. Esse sistema permite que cada um estabeleça o grau de privacidade que deseja ter sobre sua vida e seus dados.

Na última janela desse perfil há a possibilidade de escolher uma foto que será o seu cartão de visitas. Em geral é uma foto de rosto para facilitar a identificação. Algumas pessoas preferem selecionar uma imagem que seja característica de sua personalidade ou que represente algo do seu modo de vida. Mas a maioria prefere fotos pessoais, variando das mais descontraídas às posadas. Essa característica do *Orkut* é curiosa porque se opõe diretamente ao anonimato tão exaltado logo após o surgimento da Internet.

A Internet possibilitou a comunicação em várias janelas e conseqüentemente a possibilidade de se adotarem múltiplas personalidades em ambientes virtuais de sociabilidade. Uma das grandes vantagens que muitos teóricos proclamavam sobre a comunicação em comunidades virtuais estava no fato de que cada um poderia ser o que desejasse. Como a interação se realiza por meio de interfaces, e a tela preserva e protege quem está por trás dela, cada usuário pode se descrever da maneira que deseja ser naquele momento. Só que em comunidades ao estilo do *Orkut* não há muito sentido em pensar sob esse ponto de vista. O grande apelo e diferencial do *Orkut* é estimular que seus participantes se mostrem; deixar que os outros saibam quem realmente é aquele que está ali. Até é possível criar uma personalidade que não a sua, escolher a foto de uma atriz famosa, mentir nos gostos e no modo de ser, mas não faz sentido para quem verdadeiramente quer se comunicar via *Orkut*:

Com a foto, o grau de anonimato diminui. Pode haver casos em que a imagem não se refere ao usuário (ou porque é uma imagem diversa, ou uma imagem de outra pessoa). Entretanto, como cada novo

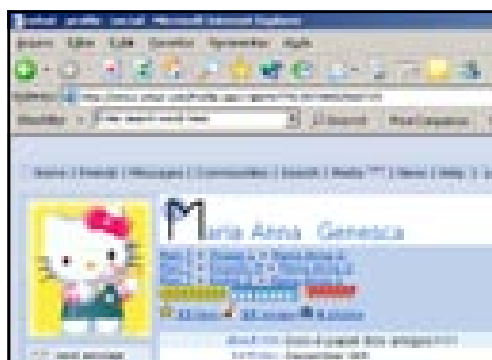


FIG. 8

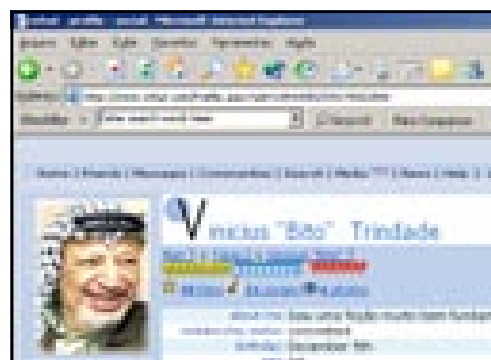


FIG. 9

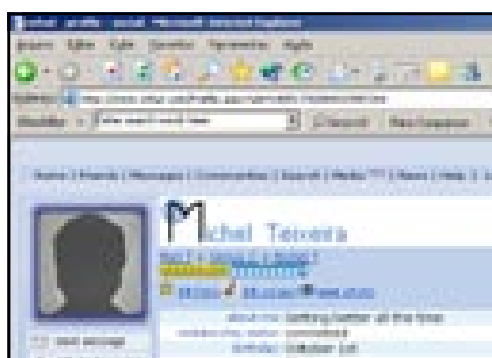


FIG. 10

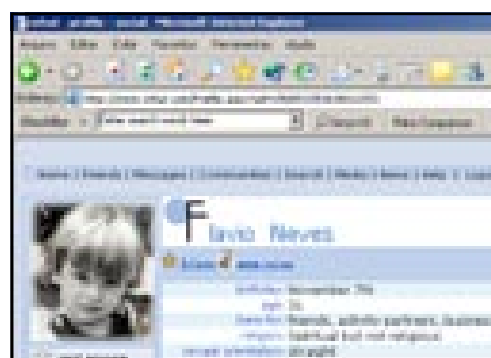


FIG. 11

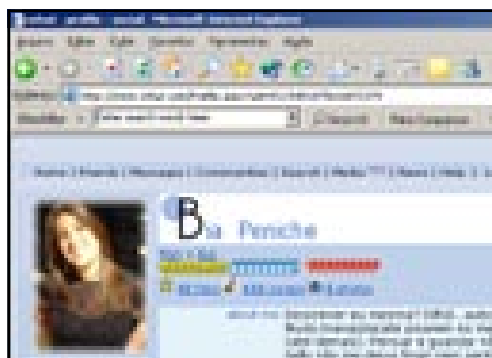


FIG. 12

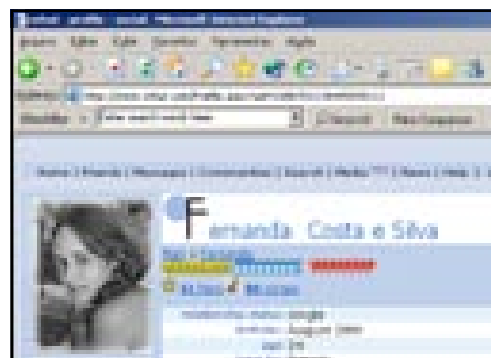


FIG. 13

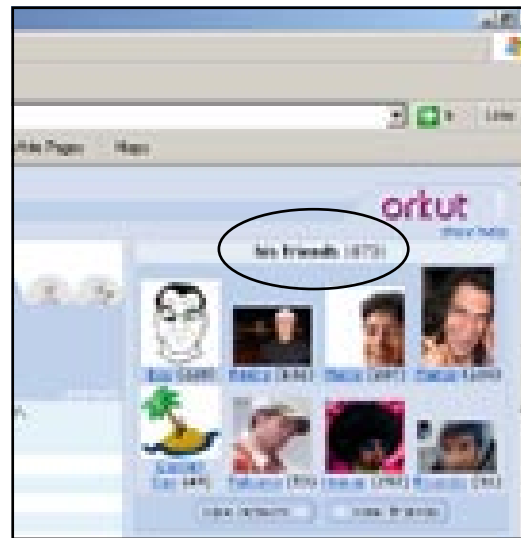
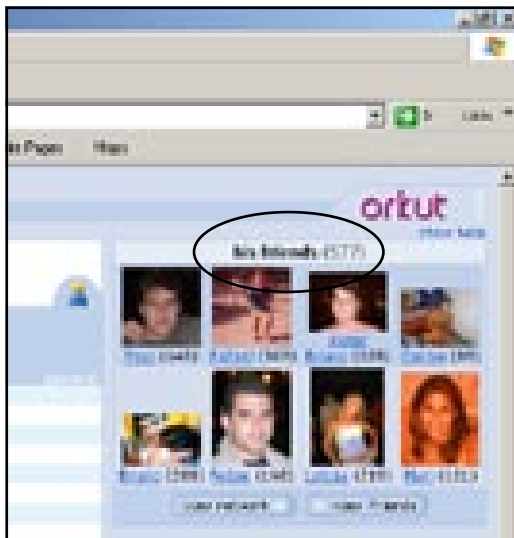
FIGS. 8 e 13: Alguns integrantes do Orkut escolhem, em vez de fotos pessoais, imagens que gostam ou fotos de personalidades famosas para ilustrar a si próprio. Na figura 8, a integrante escolheu uma imagem da Hello Kit (personagem infantil) para ser o seu cartão de visita. Já na figura 9, a escolha foi por alguém relevante no contexto mundial. Na figura 11, a pessoa escolheu uma foto pessoal, mas de quando ainda era criança. Apesar da total liberdade na escolha dessas imagens, a grande maioria prefere selecionar fotos atuais para facilitar a identificação de amigos mais distantes ou que se perderam com o tempo (figuras 12 e 13).

usuário só ingressa no sistema a partir do convite de alguma pessoa (algum amigo, segundo o *Orkut*), há um certo constrangimento em se falsificar essa informação (da imagem). Ou seja, no *Orkut* existe menos anonimato e mais constrangimento em forjar informações. Algo que se dizia muito comum nos *chats* de Internet. Nesses casos o grau de anonimato era total e junto com ele a desconfiança (DORNELLES, 2004, [www](#)).

4.2.1.2 Álbum de amigos, situado no canto superior direito

Após preencher o cadastro que irá formar o seu perfil, é hora de procurar por amigos. Para isso existe um sistema de busca chamado “*friend finder*”. Nele, digita-se o nome e o sobrenome da pessoa que se está procurando e, uma vez obtido sucesso na busca, é possível adicioná-la à lista de amigos. Para tanto, uma mensagem é então enviada para a pessoa perguntando se de fato ela é sua amiga ou não. E só após essa aceitação é que a foto com o link para a página do amigo é adicionada no canto superior direito da tela.

Além do “*friend finder*”, encontram-se amigos nas páginas de pessoas conhecidas, ou os amigos lhe acham e convidam a fazer parte de seu álbum. O número com a quantidade de amigos que se tem aparece na mesma janela, o que provoca uma certa euforia em fazer amigos. A impressão que muitas vezes fica é que existe competição para ver quem conhece mais gente. Alguns participantes do *Orkut* têm um número exagerado de amigos, gerando desconfiança sobre quem ali é verdadeiramente amigo. Há quem argumente que não é preciso manter contato com todos os amigos que aparecem listados. O importante para os idealizadores da comunidade é que aquela rede seja construída; cada indivíduo deve ser responsável por montar sua própria rede de amigos.



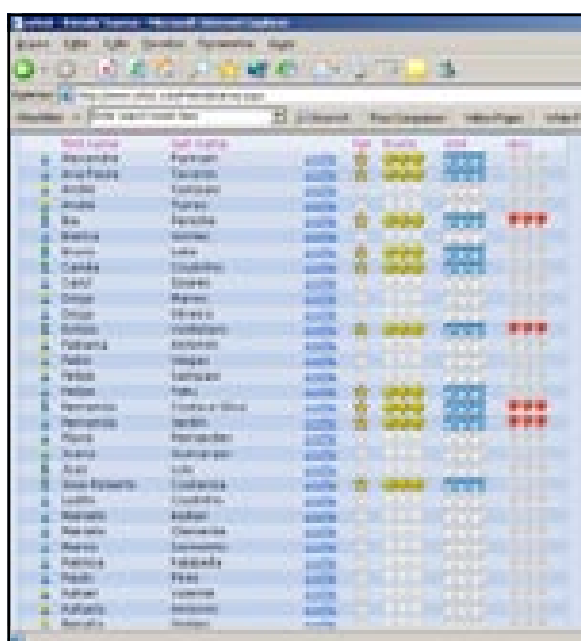
FIGS. 14 e 15: A quantidade de amigos que alguém tem nessa comunidade pode ser um motivo de competição entre os participantes. Nas duas imagens acima, verifica-se que os usuários possuem um número bem alto de amigos — 577 na primeira e 873 no segundo caso. Provavelmente os dois participantes não mantêm um contato regular com metade desses amigos cadastrados.

Ao construir essa rede, que com um simples clique no link “*view network*” pode ser visualizada, é possível estabelecer um ranking desses amigos. Ou seja, ao aceitar determinada pessoa como amiga é necessário classificar como é essa amizade. São quatro as opções disponíveis: “*best friend*”, “*good friend*”, “*friend*”, “*acquaintance*” e “*haven’t met*”. A página com essas classificações não fica acessível para qualquer pessoa. Tais informações ficam restritas aos seus donos. No link “*karma*” é possível estabelecer outros critérios de avaliação para os amigos. Pode-se avaliá-los com estrelas — para indicar que se é fã deles —, com um rosto sorrindo — que representa se o amigo é de confiança ou não — e com corações — que indicam se a pessoa é sexy ou não.

Essa classificação acaba por gerar um certo critério de conduta social. Muitas pessoas se sentem na obrigação de retribuir estrelas para não serem tidos como mal -agradecidos. Esse procedimento acaba reproduzindo alguns padrões encontrados na



FIGS. 16: *Ranking dos amigos. Essas informações só ficam acessíveis aos donos das paginas.*



FIGS. 17 e 18: *Esses ícones permitem considerar se o amigo é confiável, "legal" e sexy. Além disso, com uma estrela é possível ser fã dos amigos admirados.*

vida social do espaço físico, onde muitas vezes é necessário agir com etiqueta no convívio diário com os demais. Existem comunidades no próprio *Orkut* que foram criadas para ajudar os participantes em suas dúvidas sobre como agir com elegância em determinadas situações. A comunidade *Orkutiqueta* é uma delas. A descrição da comunidade é a seguinte:

Dúvidas sobre comportamento no *Orkut*? Dúvidas ainda não respondidas sobre *Orkut*? Não relute, poste aqui e esclareça suas dúvidas de como interagir no *Orkut*, nas comunidades, com as pessoas e ser educado(a) (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=40567).

Nela discute-se como ter um comportamento ético e criterioso no relacionamento com outras pessoas. Questões como: “Como retirar amigos com etiqueta?”, “Como declinar alguém?” e “Devo retribuir estrelinhas?” são debatidas em fóruns onde cada integrante dá a sua opinião. As opiniões são diversas, claro. Há quem ache que só se deve dar uma estrela de quem realmente se é fã. Já outros acham que pode ser válido retribuir um agrado desse tipo: “Não é preciso ser fã de todos os seus fãs, mas em geral costuma-se retribuir a estrelinha”, afirma Bianca Bueno, membro da comunidade.

Além das estrelinhas, carinhas (rostos sorrindo) e corações, pode-se redigir testemunhos (“*Testimonial*”) nos quais se escreve o que se pensa sobre aquela pessoa. Em geral são declarações de amizade e amor, elogios e manifestações intensas de carinho ou de saudade. Seguem abaixo alguns exemplos de testemunhos:



FIGS. 19, 20, 21 e 22: Nos testemunhos os recados são menos efêmeros que nos scraps (ver a seguir).

Quando o assunto é outro que não necessariamente manifestar o que se pensa sobre a pessoa — elogios, de uma forma geral —, a comunicação é feita na seção “*scraps*”. Os *scraps* nada mais são que recados que são deixados para o dono da página. Funciona como um mural. Os temas são variados: marcar encontro, agradecer algo, dar parabéns, dizer que está com saudade, perguntar algo irrelevante sobre o dia-a-dia, brincar com a pessoa etc. O “*scrapbook*” é um espaço importante para a sociabilidade no *Orkut* por permitir que haja uma comunicação dissociada de uma concomitância temporal. Isto é, uma pessoa escreve um recado na página de um amigo ou conhecido e este irá ler apenas quando acessar a sua página pessoal ou quando receber um e-mail avisando que alguém deixou um recado lá.

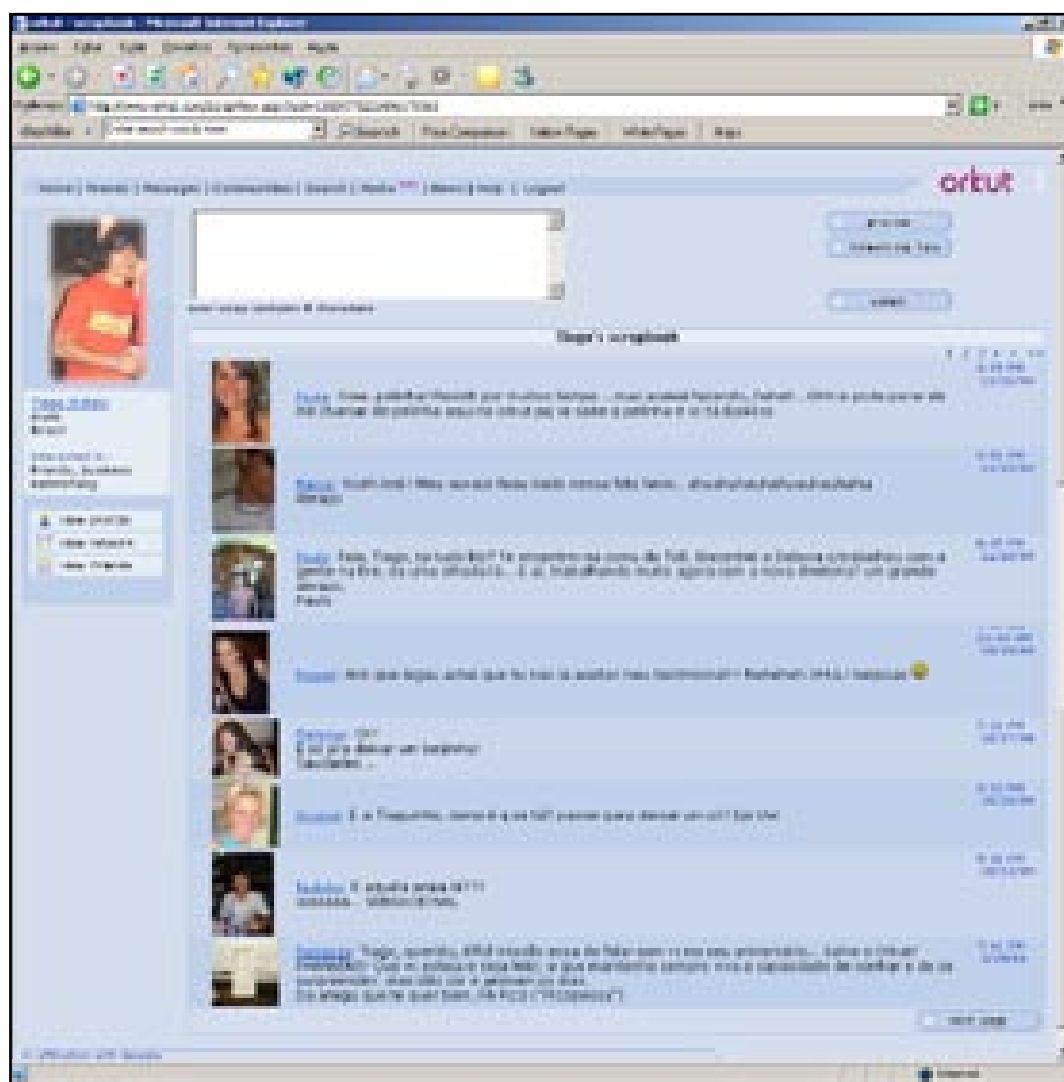


FIG. 23: Em geral os “scraps” são recados curtos e ficam armazenados no “scrapbook”.

4.2.1.3 As comunidades

As comunidades são criadas pelos próprios participantes do *Orkut* e podem ter os mais variados temas. Há grande liberdade na escolha dos assuntos, mas alguns, como pornografia, são proibidos. Pode-se criar e participar de quantas comunidades quiser. Existem comunidades de artistas, esportistas e pessoas famosas. Outras são do tipo: “Eu odeio segunda-feira”, “Eu amo o meu boxer”, “Eu amo música”. E ainda há inúmeras comunidades de faculdades, colégios, bares, praias etc., nas quais é possível encontrar pessoas que freqüentam ou já freqüentaram um mesmo ambiente no mundo físico. Também existem diversas comunidades que agregam pessoas que tenham um mesmo hobby, interesse ou paixão, como literatura, viagens, cinema e fotografia. É possível também criar comunidades falsas, de pessoas que não existem ou de assuntos esdrúxulos. Mas em geral elas acabam tendo um número restrito de participantes e informação.

As comunidades são catalogadas por temas, o que permite um sistema de busca mais simples e eficiente. São 28 categorias, entre as quais estão: Negócios; Música; Arte e Entretenimento; Comida, Bebida e Vinho; Jogos; Governo e Política; Viagens; Ciência e História etc. Ao lado de cada tópico há o número de comunidades criadas naquela categoria.



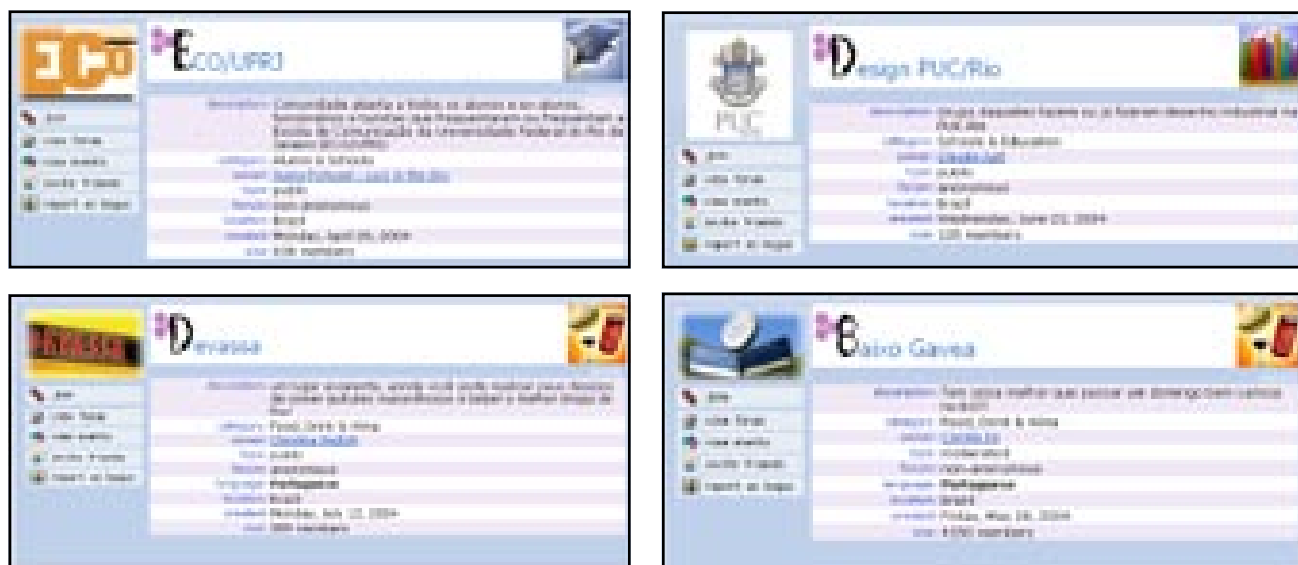
FIG. 24: Divisão das comunidades por temas. São 28 no total.



FIGS. 25 a 30: Exemplos de comunidades de artistas ou personalidades.



FIGS. 31 a 34: Exemplos de comunidades do tipo "eu amo" ou "eu odeio" alguma coisa.



FIGS. 35 a 38: Exemplos de comunidades de lugares, como faculdades, praia, bares etc.



FIGS. 39 a 44: Exemplos de comunidades de hobbies ou de assuntos que possuem interessados em comum.

As comunidades são representadas, assim como as páginas pessoais, por ícones, em geral uma foto ou desenho do assunto que é debatido ou constitui seu tema. O layout dessas páginas é bem parecido com o das páginas pessoais. No “*profile*” há uma descrição do objetivo da comunidade, bem como a data de sua criação, o nome de seu criador, a quantidade de membros, categoria e a língua utilizada majoritariamente para a comunicação. No canto superior direito ficam os ícones com links para as páginas pessoais de seus membros. E no canto inferior direito ficam as comunidades com temáticas semelhantes.

A troca de mensagens entre os participantes se dá por meio de fóruns onde são feitas perguntas ou levantados temas para discussões. Esses temas são listados em



FIG. 45: Janela principal da comunidade da Escola de Comunicação da UFRJ – ECO. A organização é semelhante à das páginas pessoais.



FIG. 46: Exemplo de um tópico do fórum dessa comunidade. A questão debatida aqui entre os membros é: "Qual foi a pior matéria estudada na ECO?"

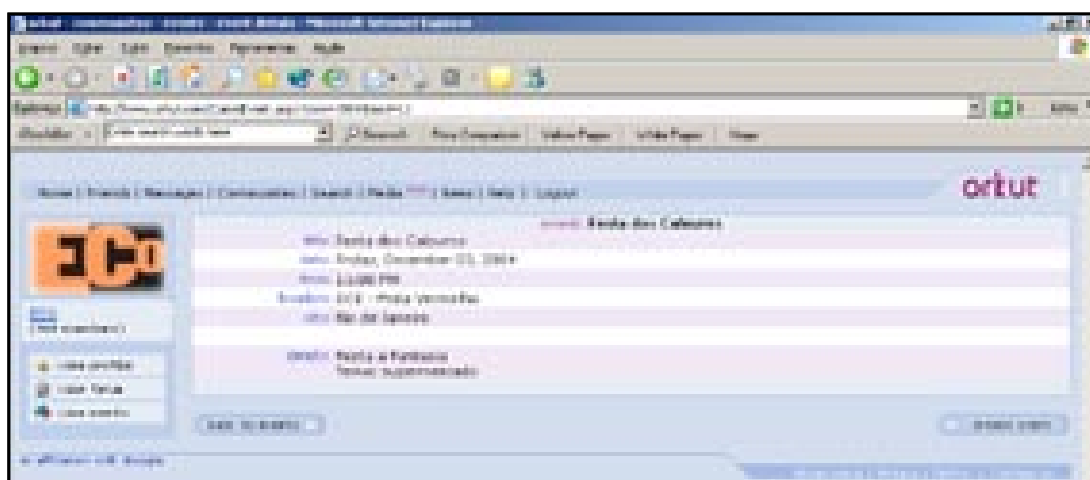


FIG. 47: Exemplo de um dos eventos listados na comunidade. Um aviso sobre a festa de calouros.

tópicos, facilitando a navegação por organizar sistematicamente as informações que ali são inseridas. Há também um link para eventos, onde é possível agendar eventos e encontros com os membros da comunidade.

Para o antropólogo Jonas Dornelles, é possível também se sociabilizar por meio das comunidades presentes no *Orkut*:

Participar de uma comunidade significa poder participar das conversas e discussões (tópicos) que envolvem seus membros. Cada tópico é criado por membros da comunidade. O tópico é um tema de discussão, o qual gera manifestações dos membros da comunidade. Cada usuário pode participar de várias comunidades. Elas são dispostas em sua página pessoal e também funcionam como ícones (DORNELLES, 2004, [www](#)).

As comunidades também servem como marcas das pessoas que participam delas. Como assim? Ao entrar na página pessoal de alguém, é possível conhecer um pouco mais sobre aquele integrante, seus gostos musicais, suas preferências à mesa, alguns dados de seu passado, sua aptidão profissional, seus hobbies e até as coisas que para ele são detestáveis.

Por exemplo, na figura abaixo, pela breve seleção de 9 comunidades entre as 16 de qual faz parte, é possível inferir que a pessoa:

- Gosta do gênero musical hiphop, pois faz parte de duas comunidades de artistas do meio: Dr. Dre e Snoop Dogg;
- Estudou no Colégio Sion;
- Estuda ou se interessa por desenho industrial;
- Gosta de cachorros da raça english bull terrier;
- Pratica ou se interessa por jui-jitsu;
- Torce pelo Flamengo.



FIG. 48: Por meio das comunidades é possível descobrir algumas características do participante.

Muitas pessoas se inserem nas comunidades apenas para deixá-las no canto direito da tela como se fossem *botons*. Não participam de discussões e nem alimentam a comunidade, ou inicialmente participam e depois se desinteressam por ela. No entanto, como as comunidades são criadas pelos próprios participantes do *Orkut*, é necessário que haja uma contínua adição de informações, que os debates sejam permanentes e os fóruns atualizados, pois é por meio desse processo que elas se mantêm vivas.

As comunidades criadas, assim como os próprios integrantes do *Orkut*, podem sofrer uma avaliação dos responsáveis pela manutenção do site. Esse tipo de avaliação é feito quando há uma suspeita de que as regras da comunidade estão sendo desrespeitadas. Como são muitas páginas para serem controladas, a fiscalização é

feita pelos próprios participantes. Por exemplo: ao clicar no link “*report as a bogus*”, abre-se uma janela onde se pergunta se existe realmente o desejo de enviar aquela comunidade para a avaliação. Se a resposta for positiva é necessário preencher um pequeno formulário onde se questiona o motivo dessa avaliação. Há ainda um espaço para que, havendo o desejo, se possa detalhar como a comunidade está desrespeitando as regras do *Orkut*.

The screenshot shows a web form titled "Flag for review". On the left, there is a profile picture of a CD with the text "Black Urban" and "Worldwide Fans". Below the picture are links for "Black Urban", "Black Urban", and "Like members". A button labeled "view profile" is also present. The main form area contains the following text: "Send the community of Black Urban - Worldwide Fans to orbit for review?", "We ask that you only flag a community if it meets one of the following criteria. Please tell us why you are flagging this community:", and a list of radio button options: "Image contains nudity", "Image is otherwise inappropriate", "Copyright issue", and "Other (please give details below)". There is a text input field for "comment: (optional)" and two buttons at the bottom: "cancel" and "send".

The screenshot shows a web form titled "Flag for review". On the left, there is a profile picture of a man and the text "alexandre ferreira", "male, 25", "Brazil". Below the picture is a button labeled "view profile". The main form area contains the following text: "Send the profile of alexandre to orbit for review?", "We ask that you only flag an account if it meets one of the following criteria. Please tell us why you are flagging this account:", and a list of radio button options: "person's name is not correct", "Image contains nudity", "Image is otherwise inappropriate", "Copyright issue", "Profile picture is inappropriate", and "Other (please give details below)". There is a text input field for "comment: (optional)" and two buttons at the bottom: "cancel" and "send".

FIGS. 48 e 49: Exemplos do formulário que se deve preencher para justificar o envio de uma comunidade ou integrante para a avaliação dos responsáveis pela manutenção do Orkut.

No caso das comunidades, não é permitido o uso de imagens pornográficas ou que desrespeitem de alguma forma a lei de direitos autorais. No caso dos participantes, pode-se questionar se a pessoa está usando uma identidade falsa, uma imagem inapropriada ou usando o *Orkut* para algum tipo de atividade "profana".

4.2.2 O tempo e o espaço na interação no Orkut

Uma das características peculiares do *Orkut*, e de certa maneira oposta a muitos ambientes virtuais de sociabilidade, como as salas de bate papo on-line, é que não há necessidade de haver concomitância temporal e espacial na interação. Sabe-se que a Internet, mais do que qualquer outro meio, possibilitou a comunicação desvinculada do tempo e do espaço, algo que deve sempre ser considerado ao analisá-la como um meio de comunicação. No entanto, o diferencial que comunidades com o estilo do *Orkut* possuem é que elas permitem, além da comunicação, uma relação de interação e, conseqüentemente, de sociabilidade em ambientes e espaços temporais distintos.

Ou seja, é possível estabelecer diálogo, ou trocas simbólicas, entre atores que não compartilham um mesmo ambiente no mesmo momento. É claro que através do e-mail é possível se comunicar na rede sem que os dois atores estejam on-line no mesmo instante. Mas o que se impõe aqui é algo que vai além da comunicação. É algo que adquiriu um status de comunidade na qual um dos principais objetivos é o da sociabilidade entre seus participantes. A comunicação em “tempo real”, tão aclamada como principal diferencial trazido pela Internet, faz pouco sentido quando se pensa em comunidades virtuais com as características do *Orkut*.

A liberdade em relação ao tempo e ao espaço parece ter se tornado maior quando se pensa na comunicação no *Orkut*:

A interação cibernética, no entanto, ainda exigia um alinhamento das pessoas no tempo. Mesmo em espaços geográficos distintos, a conexão simultânea era um aspecto fundamental para a formação de grupos sociais específicos (DORNELLES, *Apud* LEVY, 1º de outubro de 2004).

Esse diferencial faz com que, mais uma vez, se tente prever como a sociedade fará uso da tecnologia e como esta pode ser tornar um marco de uma determinada época:

Algo diferente ocorre no *Orkut*. E não é uma diferença qualquer que possa simplesmente ser descrita como um aperfeiçoamento técnico. A interação social que é feita no *Orkut* é de um tipo novo e com conseqüências inéditas. Ela provavelmente caracterizará a sociabilidade do início do século XXI. As outras duas formas (logo veremos quais são) [contato face-a-face e sociabilidade realizada por meio de aparatos tecnológicos] não deixarão de existir. Compartilharão todas as três o mesmo contexto social. Em alguns casos uma terá mais força que a outra. Mas, de qualquer maneira, as três formas de sociabilidade estarão presentes e serão acionadas pelos indivíduos, dependendo das suas necessidades. Provavelmente novas plataformas de interação surgirão. O *Orkut* pode acabar. No entanto, ele é extremamente significativo porque inaugura um tipo de sociabilidade em que o encontro de indivíduos independe, completamente, das variáveis de tempo e de espaço (DORNELLES, 2004, [www](http://www.orkut.com.br)).

Para outros estudiosos, no entanto, o fenômeno *Orkut* não deve ser superestimado, numa atitude que se repete incontáveis vezes ao longo da história dos meios de comunicação. O diferencial técnico, ponto de partida para muitas análises sobre o assunto, infelizmente obscurece os fatos e, principalmente, estimula pensamentos que não levam em consideração outros fatores relevantes nesse processo.

O sociólogo Gilson Caroni Filho encara a comunidade do *Orkut* como um reflexo do contexto em que se está vivendo. Um contexto de vazio político-filosófico em que se busca desesperadamente um simulacro que supra as necessidades da vida real e no qual os dispositivos técnico-digitais agenciam uma sociabilidade que ele considera precária e frenética:

Definido como site de relacionamentos, abriga uma contradição em termos: a expressão “comunidades virtuais”. O que seriam tais entidades? Não-lugares que primam pela ausência de interação? Espaços que independem da subjetividade dos seus membros? Falsas constelações sem imaginário e história? Agrupamentos que se definem pela identidade no consumo? Pergunta ao usuário: o que é pertencer a uma “comunidade do *Orkut*”? Seria acessar o hábitat do fetiche da mercadoria? E se houver algum imprevisto do tipo bad, bad server. No donut for you? A reprodução social passa pela infantilização eterna. Criança não quer política. Contenta-se com docinho (CARONI FILHO, 2004).

Para ele, o *Orkut* acaba reproduzindo o oposto do que pretende. Ao exaltar tendências do comportamento social na contemporaneidade, estimula uma compulsividade acumulativa, em vez de resgatar e ampliar o círculo de amigos que se tem:

“O que era um processo envolvendo concordância de sentimentos, apreço pelo outro, relação reinventada diariamente, torna-se, no universo do *Google*, uma mera operação de adição. Ostentação curricular de prestígio social. Competitividade deslavada. Com certificado de qualidade que vem sob a forma de testimonial. Nunca a solidão agregou tanta euforia. E uma fantástica coleção de retratos. A impossibilidade constitutiva de se ter mais de 100 amigos é um detalhe a ser ignorado. Deveriam ter aprendido com o *Show de Truman* que o horizonte termina na parede” (Idem).

Se o *Orkut* é uma comunidade onde é possível resgatar amizades, conhecer gente, arrumar trabalho, ou se é apenas um álbum onde se colecionam amigos e recadinhos sem relevância, não importa para a análise feita no presente trabalho. A questão que se coloca aqui é que, antes de mais nada, o *Orkut* é um fenômeno, sim, principalmente no Brasil. Seu sucesso não está ligado apenas ao seu diferencial técnico em relação a outros meios de comunicação, mas um somatório de fatores nos quais a necessidade de comunicação e o contexto sociocultural da sociedade contemporânea são determinantes.

Isto é, muitas apostas feitas por teóricos ou estudiosos da Internet baseadas no seu diferencial técnico e nas possibilidades que se poderia extrair daí não foram suficientes para que elas se concretizassem. Comunidades virtuais de sonho e fantasia, onde se poderia ser um monstro, uma fada ou um herói, onde os avatares permitem ao indivíduo ser algo que ele não é, ficaram restritas a alguns tipos de pessoas, principalmente aos mais jovens. Da mesma forma que outros mundos virtuais que permitem que cada participante construa de fato o seu ambiente de interação por meio de interfaces em três dimensões também não seduziram tanto as pessoas.

É claro que pode haver barreiras técnicas ou de conexão. Para acessar ou participar de ambientes interativos mais sofisticados é necessária uma configuração mínima no equipamento e *know-how*. O *Orkut*, ao contrário, possui um sistema de navegação bem simples e requer o mínimo de conhecimento sobre a Internet. É claro que existem muitos problemas (bugs) nessa comunidade, principalmente o servidor, que, de tão acessado, fica sobrecarregado, gerando erros em muitos dos acessos. Mas é algo que os administradores da comunidade estão tentando resolver com uma certa pressa para que o problema não enfraqueça a sociabilidade no *Orkut*.

CONCLUSÃO

A análise da comunidade do *Orkut*, em contraste com os tipos de comunidades virtuais que muitos acreditavam que teriam sucesso e impacto na vida social das pessoas, é bastante ilustrativa. A aposta em MUDs sociais, como o *Alpha World*, baseava-se na idéia de que pessoas anônimas iriam se relacionar com pessoas anônimas. Esse fator era relevante, pois a possibilidade de se livrar dos papéis sociais vividos no espaço físico e o conseqüente uso de máscaras pareciam ser o que todos gostariam de fazer. Relacionar-se com pessoas novas, diferentes e desconhecidas em um ambiente onde também se poderia ser o que/quem quisesse. No entanto, ao estudar o *Orkut* e a popularidade que ele atingiu, é fácil perceber algumas características que se opõem a muitas idéias que antes foram divulgadas como principais atrativos da comunicação on-line.

Como já visto no capítulo anterior, o marco do *Orkut* é o fato de ele ser uma comunidade baseada em laços de amizade que já existem no espaço físico e que são reforçados ou reativados por meio da comunidade on-line. Ou seja, não há um abandono dos papéis representados do espaço físico. Ao contrário, eles são as

condições básicas para o início de uma sociabilidade on-line. É claro que existem dentro do *Orkut* muitas outras comunidades em que pessoas que não se conhecem se relacionam. Mas como já foi discutido, o grande atrativo do *Orkut* é a possibilidade de estar mais ligado a pessoas que já se conhece. Ele permite se manter ainda mais próximo dos amigos e parentes e é uma forma de penetrar na intimidade daqueles que já se conhece bem.

O nível de intimidade que cada um tem com os outros participantes da comunidade é controlado. Em uma primeira instância, esse controle é feito pelas próprias pessoas, que podem selecionar que tipo de informações pessoais, e para quem, desejam disponibilizar. É uma forma de estabelecer graus de privacidade para os colegas de comunidade. Numa instância superior, o controle é geral para a comunidade como um todo. Isto é, existe uma administração do *Orkut*, profissionais que cuidam do convívio estabelecido e que patrulham se algo “errado” está se passando ali. Como são muitas páginas, os próprios participantes são estimulados a denunciar aqueles que não estão cumprindo as regras estabelecidas. E os administradores da comunidade têm o total direito de travar sua página e inviabilizar o seu acesso.

O que se percebe, portanto, é que a comunidade do *Orkut* não é sedutora por permitir uma convivência social mais livre, como se proclamava em relação a comunidades do estilo do *Alpha World*. Um caso famoso dessa liberdade irrestrita que poderia haver na convivência em um MUD é o “estupro” ocorrido no *LambdaMOO* (MUD textual). Mr. Bungle, um dos participantes da comunidade, por meio de um programa de computador, fez com que os outros participantes tivessem suas ações bloqueadas, e ele próprio passou a determinar textualmente as ações desses avatares, atos e falas de cunho violento e sexual que fizeram com que esses participantes se sentissem vítimas e psicologicamente abalados. Rapidamente, as vítimas e aqueles

que as apoiavam organizaram fóruns e outros tipos de manifestação para expulsar Mr. Bungle do *LambdaMOO*.

No entanto, não bastava denunciar o “infrator” aos administradores da comunidade para que eles tomassem uma providência, como acontece no *Orkut*. Isso porque, quatro meses antes do incidente, Pavel Curtis, um dos designers do *LambdaMOO*, havia formalizado em um documento chamado “*LambdaMOO Takes a New Direction*” que os “administradores” (*wizards*) da comunidade seriam a partir daquela data apenas técnicos. Ou seja, eles não poderiam tomar mais qualquer decisão que pudesse afetar a vida social naquele ambiente, mas apenas colocar em prática aquilo que seus participantes decidissem: “*From then on, it was decreed, LambdaMOO would just have to grow up and solve its problems on its own*”¹ (DIBBEL, 1998, p.19).

É interessante notar que o que se pretendia com esse documento era conferir à comunidade total autonomia, pela qual seus membros tinham o dever de administrar, resolver os problemas e estabelecer eles próprios regras de convivência. Muitos teóricos da comunicação esperavam que esse tipo de vida em comunidades on-line com liberdade irrestrita viesse a fazer cada vez mais parte da sociabilidade na sociedade contemporânea.

Essa utopia da liberdade era em grande parte estimulada, como foi visto no capítulo 2, pelas especificidades técnicas da Internet. A organização em rede e a crença de que era possível se mover de um ponto ao outro dela permitiu a esperança de um mundo mais livre e mais democrático. No entanto, Albert-László Barabasi possui

¹ Dali pra frente, foi decretado que *LambdaMOO* deveria crescer e resolver os seus problemas por conta própria.

uma visão mais crítica e talvez mais atualizada do que seria essa rede na qual a World Wide Web está inserida:

*The World Wide Web is a scale-free network, dominated by hubs and nodes with a very large number of links. But as we will see next, this large-scale topology coexists with numerous small-scale structures that severely limit how much we can explore simply by clicking our way along the links*² (BARABASI, 2002, p.105).

Portanto, mais que um sonho de liberdade e sociabilidade irrestrita, o que se vivencia hoje é que a Internet foi incorporada ao cotidiano das pessoas como uma ferramenta extremamente eficaz para a comunicação. O padrão do individualismo em rede, defendido por Manuel Castells, parece se desenvolver num contexto no qual cada indivíduo monta a sua própria rede de relacionamentos e informações a partir das possibilidades que lhe são conferidas. Vale ressaltar que essas possibilidades não são irrestritas e infinitas como se previu inicialmente.

A sociabilidade e a interação entre as pessoas mudaram, sim. Não porque surgiu um novo meio capaz de, sozinho, promover tais transformações. A sociabilidade está sendo transformada, é claro, mas por uma combinação de fatores em que atuam, juntos, mudanças culturais, transformações no mercado de trabalho e na família e o desenvolvimento tecnológico. A crise do patriarcalismo, o enfraquecimento do Estado e a fragmentação do processo de trabalho estimulam um comportamento individualista. Induzem os indivíduos a construir, pro-

² A World Wide Web é uma rede de extensão livre, dominada por centros e nós com um grande número de links. Mas, como veremos a seguir, essa topologia coexiste com numerosas estruturas de escalas menores que limitam a quantidade do que se pode explorar simplesmente clicando nos nossos caminhos ao longo dos links.

gressivamente, suas redes sociais em torno de projetos e desejos pessoais, o que faz com que a Internet seja um meio altamente propício para esse padrão de comportamento:

*... the Internet is the appropriate tool for networking, and for self-directed, horizontal communication. This is one of the reasons why, after three decades of existence, it emerged from specialized communities in the world of researches, techies, hackers, and countercultural communities, to catch fire in business and in society at large*² (CASTELLS, *apud* WELLMAN, HAYTHORNTHWAITE, 2002, p.xxxi)

Não se pode deixar de chamar a atenção para o fato de que a Internet ainda pode, e será, muito explorada. Seu uso sofrerá muitas mudanças, e seu desenvolvimento tecnológico não sugere uma tendência a ficar estagnado. A cada dia que passa, multinacionais que investem pesado no setor apresentam alguma novidade aos seus usuários e, indiretamente, também aos não usuários. No entanto, a postura que se deve tentar ter diante de novas possibilidades que venham a surgir é adotar um olhar criterioso sobre o assunto, procurando compreender não os efeitos que a Internet terá na sociedade a partir da utilização de determinado recurso, mas sim os efeitos que a própria sociedade pode causar sobre a Internet.

² ... a Internet é a ferramenta apropriada para se relacionar em rede e para a comunicação horizontal direcionada para o eu. Essa é uma das razões por que, depois de três décadas de existência, ela emergiu de comunidades especializadas do mundo dos pesquisadores, técnicos, hackers e comunidades contra-culturais, para incendiar os negócios e a sociedade como um todo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BURKE, Peter. *Uma história social da mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CARONI FILHO, Gilson. “Nunca fomos tão felizes”, *Jornal do Brasil*, 16 de outubro de 2004. Disponível na Internet: <http://jbonline.terra.com.br/papel/opiniaao/2004/10/15/joropi20041015003.html>

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Campus, 2001

_____. *A galáxia da Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. *Mil Platôs – Capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DIBBELL, Julian. *My tiny life – Crime and passion in a virtual world*. Nova York: Henry Holt, 1998.

FRIEDLAND, Kewis A. “Electronic democracy and new citizenship”, in *Media, Culture & Society*, 1996, vol 18: 185–212.

GIBSON, W. *Neuromancer*. Nova York: Ace Books, 2000.

HA, Louisa, JAMES, E. Lincoln. “Interactivity reexamined: a baseline analysis of early business Web sites”, in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1998, vol. 42, issue 4, p.456.

HAMPTON, Keith, WELLMAN, Barry. “Long distance community in the network society”, in *American Behavioral Scientist*, 2001, vol. 45 n° 3, p.476–495.

HARMON, Amy. “Why the French hate the Internet”, in *The Los Angeles Times*, 27 de janeiro de 1997, A1.

INNIS, Harold A. *The bias of communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1951.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LAUREL, Brenda. *The art of human computer interface design*. Addison Wesley, 1990.

LEMONS, André. *Ciber-socialidade – Tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. (texto apresentado à VII Compós em 1998).

LEVY, Isabela. “As relações sociais além do espaço e do tempo — Antropólogo avalia como a internet influencia a criação de uma nova sociabilidade” in *Ciência Hoje On-line*, 1ª de outubro de 2004. Disponível na Internet: <http://cienciahoje.uol.com.br/materia/view/1455>

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1993.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 4ª ed.

MITCHELL, William J. *City of bits: space, place and the infobahn*. Cambridge: MIT Press, 1996.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1997.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OLIVEIRA, Maria Leoneire da C. *O receptor na Internet: dimensões interativas*. (Texto apresentado à VI Compós em 1997.)

PALACIOS, Marcos. *Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva*. (Texto apresentado à VIII Compós em maio de 1999.)

PERSE, Elizabeth M., DUNN, Debra Greenberg. “The utility of home computers and media use: implications of multimedia and connectivity”, in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 1998, vol. 42 , issue 4, 22p.

POSTER, Mark. *What's the matter with the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.

RAFAELI, Sheizaf, LAROSE, Robert J. “Eletronic Bulletin Boards and 'Public Goods' Explanations of Collaborative Mass”, in *Communication Research*, 1993, vol 20, nº 2, p.277-297.

Revista ÉPOCA. “Festa brasileira na rede”. Edição de 16 de agosto de 2004. Disponível na Internet: <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,,EPT794599-1664,00.html>

RITCHIE, L. David. “Another turn of the information revolution — relevance, technology and the information society”, in *Communication Research*, 1990, vol 17, nº 2, p.235-254.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community*. Nova York: HarperPerennial, 1993.

SILVERSTONE, Roger. “What's new about new media?”, in *New Media and Society*, 1999, vol1(1):10–82, p.59-60.

STEFIK, Mark. *Internet dreams – Archetypes, myths and metaphors*. Massachusetts: MIT Press, 1996.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade – uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998.

TURKLE, Sherry. *Life on the screen*. Nova York: Touchstone, 1997.

VAN DIJK, Jan A.G.M. “Communication: networks and modernization”, in *Communication Research*, 1993, vol 20, nº 3, p.384-407.

VAZ, Paulo Gibaldi. *As esperanças democráticas e a evolução da Internet*. São Bernardo: COMPÓS - Universidade Metodista de São Paulo, 2004, v.1, p.1-26.

WELLMAN, Barry, HAYTHORNTHWAITE Caroline. *The Internet in every day life*. Oxford: Blackwell Publishing, 2002.

WELLMAN, Barry, QUAN-HAASE, Anabel, BOASE, Jeffrey, CHEN, Wenhong. “Examining the Internet in everyday life”. Texto apresentado a *Euricom Conference on e-Democracy*, Nijmegen, Holanda, 2002. Disponível na Internet: <http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/euricom/Examining-Euricom.htm>

WERTHEIM, Margaret. *Uma história do espaço – de Dante à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

Sites:

Comunidade ORKUT.

Disponível na Internet: <http://www.orkut.com>

Comunidade ORKUTIQUETA.

Disponível na Internet: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=40567>

BIBLIOGRAFIA DE APOIO:

AMARAL, M. T. (org.). *Contemporaneidade e novas tecnologias*. Rio de Janeiro: 7Letras, 1996.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e ambivalência*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

_____. *O mal estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

_____. *Globalização – as conseqüências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

_____. *Em busca da política*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

BROWN, John Seely, DUGUID, Paul. *The social life of information*. Massachusetts: Harvard Business School, 2002.

BURKE, Peter. *Uma história social do conhecimento – de Gutenberg a Diderot*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CRARY, Jonathan. *Suspensions of perception: attention, spectacle, and modern culture*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

_____. *Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999.

DELEUZE, Gilles. *O que é a filosofia?*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DONATH, Judith. *Inhabitting the virtual city: the design of social environments for electronic communities*. Tese de doutorado, MIT, 1997.

EINSENSTEIN, Elizabeth. *A revolução da cultura impressa – os primórdios da Europa Moderna*. São Paulo: Ática.

FITZPATRICK, Kathleen. "Computer/Fiction:beyond the literature exhaustion". In *Raízes e rumos: perspectivas interdisciplinares em estudos americanos*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2001.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GUIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: UNESP, 1991.

HELFAND, Jessica. *Six (+2) Essays on design and new media*. Nova York: William Drenttenl, 1997.

JOHNSON, Steven. *Emergência – A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

LE NOUVEL OBSERVATEUR. *Café Philo – as grandes indagações da filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

MANGUEL,Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

MILLER, Daniel, SLATER, Don. *The Internet – an ethnographic approach*. Nova York: Oxford, 2000.

MORIN, Edgar, LE MOIGNE, Jean-Louis. *A inteligência da complexidade*. São Paulo: Editora Fundação Peirópolis, 1999.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *Na malha da rede – os impactos íntimos da Internet*. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

PARENTE, André (org.) *Imagem Máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PORTER, David (org.). *Internet Culture*. Londres: Routledge, 1997.

RHEINGOLD, Howard. *Smart Mobs – the next social revolution*. Cambridge: Basic, 2002.

SHAPIRO, Andrew L. *The control revolution – How the Internet is putting individuals in charge and changing the world we know*. Nova York: Public Affairs, 1999.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. *Habitar o digital*. (Anais do Sigradi 2000 – IV Congresso Ibero-Americano de Gráfica Digital). Rio de Janeiro, setembro de 2000.

VAZ, Paulo Roberto Gibaldi. *O inconsciente artificial*. São Paulo: Unimarco, 1997.

VIRILIO, Paul. *A máquina da visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

STONE, Allucquère Rosanne. *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Massachusetts: MIT Press, 1998.

