UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
DOUTORADO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

JEFFERSON VERAS NUNES

VIVÊNCIA EM REDE:

UMA ETNOGRAFIA DAS PRÁTICAS SOCIAIS DE INFORMAÇÃO DOS USUÁRIOS DE REDES SOCIAIS NA INTERNET

MARÍLIA-SP
2014

Jefferson Veras Nunes

VIVÊNCIA EM REDE:

uma etnografia das práticas sociais de informação dos usuários de redes sociais na internet

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências – UNESP/Marília, como requesito parcial para a obtenção do título de doutor em Ciência da Informação.

Linha de pesquisa: Gestão, mediação e uso da informação.

Orientador: Prof. Dr. Oswaldo Francisco de Almeida Júnior.

MARÍLIA-SP
2014

N972v Nunes, Jefferson Veras.

Vivência em rede : uma etnografia das práticas sociais de informação dos usuários de redes sociais na internet / Jefferson Veras Nunes. – Marília, 2014.

307f.

Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP/MARÍLIA).

Orientador: Oswaldo Francisco de Almeida Júnior

1. *Sites* de redes sociais. 2. Práticas informacionais – Facebook. 3. Cibercultura – Tecnologia, sociedade e cultura. 4. Ciência da Informação. I. Título.

CDD: 301.243
CDU: 306.77

Jefferson Veras Nunes

VIVÊNCIA EM REDE:

uma etnografia das práticas sociais de informação dos usuários de redes sociais na internet

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Faculdade de Filosofia e Ciências – UNESP/Marília, como requesito parcial para a obtenção do título de doutor em Ciência da Informação.

TESE APROVADA EM: 02/06/14

Prof. Dr. Oswaldo Francisco de Almeida Júnior
Universidade Estadual Paulista
Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação
Presidente

Profa. Dra. Lídia Eugênia Cavalcante
Instituição: Universidade Estadual Paulista
Membro

Profa. Dra. Tamara de Souza Brandão Guaraldo
Instituição: Universidade Estadual Paulista
Membro

Prof. Dr. Antônio Wagner Chacon Silva
Instituição: Universidade Federal do Ceará
Membro

Prof. Dr. Carlos Alberto Ávila Araújo
Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais
Membro

Prof(a). Dr(a). _____
Instituição: _____
Suplente

Prof(a). Dr(a). _____
Instituição: _____
Suplente

Para meus pais Edilson e Vera, e minha noiva Bárbara; neles encontrei o incentivo e o afeto necessário nos momentos de insegurança.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela bolsa concedida, bem como pelos demais recursos destinados a consolidação do Doutorado Interinstitucional (DINTER), resultado de uma parceria entre a Universidade Federal do Ceará (UFC-Fortaleza) e a Universidade Estadual Paulista (UNESP-Marília).

À reitoria da Universidade Federal do Ceará e coordenação operacional do DINTER pelo empenho em minimizar os empecilhos surgidos no decorrer deste trajeto.

Ao programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UNESP pelo zelo com a formação de seus alunos. Em especial, à professora Marta Valentim pela hospitalidade sem igual, e à professora Virgínia Bentes Pinto por todo o amparo necessário.

Aos meus colegas do Departamento de Ciências da Informação (DECINF-UFC) pelas condições possibilitadas, e aos meus alunos, motivo maior deste empreendimento.

Aos professores Carlos Alberto Ávila Araújo e Lídia Eugênia Cavalcante pelas contribuições dadas durante o exame de qualificação, e, ainda, a Wagner Chacon e Tamara de Souza Brandão Guaraldo por aceitarem participar da banca de defesa desta tese.

Ao meu orientador Oswaldo Francisco de Almeida Júnior por toda a cumplicidade e disponibilidade em trocar ideias e risos, transformando as reuniões de orientação sempre em encontros marcados pela espontaneidade e simpatia, partilhando comigo o seu saber e experiência através de leituras, comentários e sugestões não só de livros, como de mundo.

Aos meus pais, pessoas que encantam pela maneira com que encaram o mundo e suas dificuldades.

À Bárbara pelo afeto resposável por tornar este caminho mais leve e esperançoso. Seu jeito meigo, paciente e amoroso acalentou muitas vezes o meu coração diante de medos que apenas um sorriso poderia afugentar, ensinando-me que não é preciso muito para encontrar a felicidade, mas basta procurá-la nas coisas simples.

Sou grato também à Dida, Júnior, Amanda, Salete, Odélio, Adriana, Irimilson, Eva, Luiz e todos os demais por me acolherem como membro de sua família.

Aos meus amigos de doutorado Gracy, Ariluci, Henry, Fátima, Cely, Thiciane, Alberto, Heliomar e Gabriela pelos bons momentos vividos neste percurso.

Aos usuários do Facebook que aceitaram participar desta pesquisa, apresentando-me uma plataforma repleta de significados para além do meramente tecnológico.

[...] As redes tradicionais implicam velhas formas de organização social, elas fazem parte da história da humanidade. Não podiam antes conectar muitos indivíduos ou organizar a ação coletiva porque tinham limites físicos aonde queriam chegar. Hoje não há mais limites. As redes de internet não têm limites de tempo e espaço e podem se reconfigurar constantemente. A tecnologia não determina a ação social, mas permite um tipo de organização que sem a internet não existiria.

Manuel Castells

RESUMO

Trata sobre como o fenômeno das redes sociais na internet afeta o cenário informacional contemporâneo, transformando as práticas e experiências cotidianas dos indivíduos no tocante à produção, consumo e compartilhamento da informação no espaço digital. Problematiza como a expressão sociedade da informação tem sido referenciada para caracterizar um formato de organização social baseado no paradigma tecnológico da informação. Em seguida, aborda a composição contemporânea do sistema de mídia, discutindo desde a formação de uma sociedade de massa, até a ubiquidade da informação digital no espaço urbano, com o objetivo de demonstrar que a cena sociocultural é marcada cada vez mais por uma convergência de meios, assim como de linguagens. Nesse sentido, discute a internet como um tipo de mídia marcada pelo despontar da comunicação mediada por computador, no qual diferentes meios de informação e comunicação se articulam, dando origem a um sistema baseado na interligação em rede. Através da noção de rede ressalta o fato de que o contexto das redes sociais na internet é formado por complexas associações entre humanos e tecnologias, almejando com a pesquisa empírica atentar mais para o caráter híbrido dessas relações, e menos para o seu aspecto infraestrutural. Como estratégia metodológica, realiza uma pesquisa de cunho qualitativo, recorrendo ao método etnográfico, com a intenção de confirmar a tese de que as redes sociais na internet têm a capacidade de afetar as experiências cotidianas dos indivíduos, reconfigurando o cenário informacional contemporâneo. Como campo empírico adota o Facebook, escolhendo-o por se caracterizar como o *site* de redes sociais mais utilizado no Brasil, bem como em vários outros países. Assim, além de entrevistas realizadas com doze usuários do Facebook, recorre, ainda, à observação participante, atentando às interações entre os internautas, bem como às maneiras como estes se relacionam com as informações e com o *site* por meio das ferramentas disponibilizadas. Conclui que cada umas das práticas informacionais observadas apontam aspectos de como a informação constitui e é, ao mesmo tempo, constituinte do real. A percepção que os usuários têm do real envolve tanto dimensões físicas, como digitais, implicando em consequências diretas na construção de suas experiências. Através do Facebook, os indivíduos têm a oportunidade de definirem para si e para o Outro o que consideram como informação, o que desejam ter acesso e, sobretudo, o que julgam necessário ser destacado ou ignorado em suas vivências cotidianas na internet. Assim, foi possível perceber a internet não só como tecnologia midiática, mas, principalmente, enquanto elemento da cultura, onde vida *on-line* e *off-line* se complementam. Os usuários do Facebook participam ativamente do processo informacional que se desenvolve em suas teias, fazendo uso de suas ferramentas para apreender sentidos e conferir significados à informação que circula no *site*.

Palavras-chave: *Sites* de redes sociais. Práticas informacionais – Facebook. Tecnologia, sociedade e cultura – Cibercultura.

ABSTRACT

Treat about how the phenomenon of social networking sites affects the contemporary informational scenario, transforming everyday practices and experiences of individuals with regard to the production, consumption and sharing of information in digital space. Problematizes how the expression society of information has been referenced to characterize a form of social organization based on the information technology paradigm. Then discusses the current structure of the media system, focusing since the formation of a mass society, to the ubiquity of digital information in urban areas, with the aim of demonstrating that socio-cultural scene is marked by an increasingly converging means, as well as languages. Accordingly, discusses the internet as a kind of media marked by computer-mediated communication, in which different forms of media are articulated, giving rise to system based on network interconnection. Through the notion of network underscores the fact that the social context of networking sites consists of complex associations between humans and technologies, aiming to empirical research attend more to the hybrid nature of these relationships, and less for their infrastructural aspect. For empirical verification, purposes qualitative research, using ethnographic method, with the intention of supporting the argument that social media has the ability to affect the everyday experiences of individuals, changing informational scenario. As empirical field elects Facebook, choosing because it is characterized as the social network site most used in Brazil and in several other countries. Conducts interviews with twelve users of Facebook, still using the participant observation, examinee the interactions among netizens as well as the ways in which they relate to the information and the site through the available tools. Accordingly, concludes that each one of the informational practices observed point aspects of how information is and is at the same time, the actual constituent. The perception that users have of the real involves both physical dimensions, such as digital, implying direct consequences in the construction of their experiences. Through Facebook, individuals have the opportunity to define for themselves and for Other they perceive as information, wish to have access, and especially what they think need to be highlighted or ignored in their daily experiences on the internet. Thus, it was possible to see the Internet not only as media technology, but mainly as an element of culture, where living online and offline complement. The user participates actively of informational process that develops in their wefts, using their tools to grasp senses and give meaning to information circulated on the site.

Keywords: Internet social networking. Information practices – Facebook. Technology, society and culture – Cyberculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de Roma elaborado pelo projeto Real Time 101
Figura 2: Geotag de usuário do Foursquare 102
Figura 3: Guerra de travesseiros no parque Ibirapuera 105
Figura 4: Köningsberg e sua localização em meio ao Rio Pregolya 127
Figura 5: Representação gráfica do problema de Euler 127
Figura 6: Exemplo de rede igualitária 132
Figura 7: Exemplo de rede mundos pequenos 134
Figura 8: Exemplo de rede sem escalas 134
Figura 9: Linha do tempo dos *sites* de redes sociais 151
Figura 10: Formas estruturais de redes 152
Figura 11: *Feed* de notícias 195
Figura 12: Imagem da linha do tempo no Facebook 207
Figura 13: Recursos gráficos para "curtir", "comentar" e "compartilhar" 218
Figura 14: Selfie de jovens junto ao Papa Francisco 236
Figura 15: Selfie de Neymar no avião 236
Figura 16: Barack Obama em foto selfie no funeral de Nelson Mandela 236
Figura 17: Unselfies em solidariedade às vítimas do tufão Haiyan 238
Figura 18: Repercussão da morte de Nelson Mandela nos *sites* de redes sociais 242
Figura 19: Capas de veículos da mídia impressa durante as "Manifestações" 247
Figura 20: Exemplo de cartazes exibidos durante as "Manifestações" 248
Figura 21: Ascenção móvel no Facebook 259
Figura 22: Exemplos de "memes" 263
Figura 23: Cartaz da campanha em prol do "GALVAO" 266
Figura 24: Faixas com o "CALA BOCA GALVAO" 266
Figura 25 "Memes" satirizando o comercial da marca Friboi 267
Figura 26: Imagem inicial da página Suricate Seboso no Facebook 270
Figura 27: "Memes" publicados pela página Suricate Seboso no Facebook 271
Figura 28: Suricate Pote e a rapadura filosofal 274
Figura 29: Suricate Seboso sobre o Black Friday 274
Figura 30: "Postagem" de Suricate Seboso ironizando Cid Gomes 277

LISTA DE SIGLAS

AFP	Agence France-Presse
ANATEL	Agência Nacional de Telecomunicações
ARS	Análise de Redes Sociais
BBS	Bulletin Board System
CMC	Comunicação Mediada por Computador
ETA	Pátria Basca e Liberdade
FIFA	Federação Internacional de Futebol
FMI	Fundo Monetário Internacional
GIS	Sistemas de Informação Geográfica ou Geoprocessamento
GPS	Sistema de Posicionamento Global
INTELSAT	International Communication Satellite
IPO	Oferta Pública Inicial
MIT	Instituto de Tecnologia de Massachusetts
MMS	Serviço de Mensagens Multimídia
MPL	Movimento Passe Livre
NINJA	Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação
ONU	Organização das Nações Unidas
PEC	Proposta de Emenda à Constituição
PIB	Produto Interno Bruto
P&D	Pesquisa e Desenvolvimento
RBT	Rede Brasileira de Teleinformática
RSI	Redes Sociais na Internet
SMS	Serviço de Mensagens Curtas
STF	Supremo Tribunal Federal
TAR	Teoria Ator-Rede
TIM	Telecom Italia Mobile
UE	União Europeia
UGTT	Union Générale Des Travailleurs Tunisiens
UIT	União Internacional de Telecomunicações
UNICEF	Fundo das Nações Unidas para a Infância

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 14

1.1 Por que os *sites* de redes sociais? 20

1.2 Plano da obra 25

2 SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO SOB RASURA 29

2.1 Dentre os adjetivos, a informação 30

2.2 Entrediscursos e seus enunciadores: perspectivas teóricas da sociedade da informação 33

2.2.1 Por uma transição histórica de paradigma 34

2.2.1.1 Da sociedade industrial à sociedade pós-industrial 37

2.2.1.2 Rumo a uma sociedade informacional 41

2.2.1.3 Reestruturação capitalista ou capitalismo informacional? 50

2.2.2 A relação entre técnica e sociedade 58

2.2.2.1 Entre fáusticos e prometeicos 59

2.2.2.2 Sociologia da Técnica 64

3 UMA CULTURA CONECTADA, UBÍQUA E FLUIDA 70

3.1 Uma cultura que escapa por entre os dedos 72

3.1.1 Os líquidos em Bauman 73

3.1.2 Arquiteturas líquidas no ciberespaço 75

3.2 Reinvenções do sistema de mídia: muito além da massa 79

3.2.1 Da cultura de massa para uma cultura da mídia 83

3.2.2 A convergência como cultura 89

3.3 Ciberespaço: uma alucinação vivida diariamente 92

3.3.1 Da ficção ao cotidiano: informação, comunicação e mobilidade 98

3.3.2 Mídia social 108

4 FLUXOS, REDES E ATORES 114

4.1 Espaço de fluxos 114

4.2 Redes que importam 122

4.2.1 De que redes estou falando? 123

4.2.2 Conceitos e teorias sobre redes sociais 130

4.2.3 Teoria Ator-Rede (TAR) 136
4.3 Redes Sociais na Internet (RSI) 144
4.3.1 *Web*: nas teias da participação 146
4.3.2 Fenômeno e transformação das redes sociais digitais 150
4.3.3 Interatividade, compartilhamento e convergência 153
4.3.4 Redes sociais na internet e capital social 157

5 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS 162
5.1 Sobre a relação entre prática social e informação 168
5.2 Como decidi fazer, selecionar e pensar 173

6 PRÁTICAS INFORMACIONAIS 181
6.1 Sobre o Facebook 181
6.2 Navegar é preciso? 187
6.3 *Selvies* dissolvidos em fluxos de informação: a construção do perfil 198
6.4 Os laços das esferas *on-line* e *off-line* 209
6.5 Curtir, comentar e compartilhar 216
6.6 O Facebook e a vida comum 229
6.7 *Gatekeepers* e narrativas transmidiáticas 239
6.8 Experiência *always on* e o desafio da mobilidade 256
6.9 Memes e o fenômeno Suricate Seboso 263

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS 279

REFERÊNCIAS 289

1 INTRODUÇÃO

> Há em muitos, julgo, um desejo semelhante de não ter de começar, um desejo semelhante de se encontrar, de imediato, do outro lado do discurso, sem ter de ver do lado de quem está de fora aquilo que ele pode ter de singular, de temível [...].
>
> Michel Foucault

A citação de Foucault (1996), posta acima como epígrafe, explicita o medo que temos ao nos sentirmos obrigados a começar. De alguma maneira temos que começar, é inevitável. Nesse sentido, começo esta tese recorrendo ao contexto no qual ela foi concebida, apresentando também o porto de onde ela parte.

O tema desta pesquisa são as redes sociais que se formam a partir da internet. Por trás delas, erijo uma discussão sobre a relação entre informação, sociedade e cultura, refletindo acerca do modo por meio do qual as tecnologias de informação – ao proporcionarem diferentes formas de produção, circulação e recepção de produtos simbólicos, dentre os quais, a informação se constitui como o principal – contribuem para tornar a vida social contemporânea cada vez mais complexa e dinâmica, com implicações diretas no estilo de vida (*ethos*) e na visão de mundo (*eidos*) dos indivíduos.

Tenho como objetivo aqui compreender de que maneira o fenômeno das redes sociais na internet afeta não só o atual cenário informacional, mas atua transformando as experiências cotidianas dos indivíduos no tocante à produção, consumo e compartilhamento da informação no espaço digital. Nesse sentido, tomo como campo empírico de investigação o Facebook, atualmente o maior e mais popular *site* de redes sociais em todo o mundo. Assim, mais do que algo palpável, a informação é entendida nesta tese como um bem simbólico, dotada de sentido para os indivíduos que dela se utilizam.

Desde sua criação, a internet tem passado por várias mudanças, sendo a implementação da *web* uma das principais, propiciando o aparecimento de diversas ferramentas e plataformas, tais como *blogs*, listas de discussão, fóruns e, em especial, as chamadas redes sociais. Essas transformações fizeram com que a internet passasse a se constituir como um meio que possibilita aos seus usuários diferentes modalidades informacionais, integrando texto, imagem e som num mesmo sistema.

A partir de 1995 começam a surgir *sites* que passam a explorar o potencial da internet e de suas novas linguagens, dando início a portais como o Classmates. Muito utilizado nos EUA, o *site* possuía um objetivo simples: promover o reencontro de pessoas que já estudaram juntas, seja no colégio ou na faculdade. Pouco tempo depois do Classmates ter surgido, por volta de 1996 e 1997, aparecem os primeiros *softwares* voltados a construção de redes sociais na internet, como o ICQ, o AIM e o MSN Messenger. Ambos precisavam ser instalados num computador local, e eram destinados a troca de mensagens instantâneas, funcionando como uma espécie de *chat on-line*.

Contudo, nenhum destes podia ser considerado, na época, como um *site* de redes sociais, pois ainda que possibilitasse aos seus usuários reencontrar amigos e trocar mensagens entre si, esses laços não podiam ser visualizados publicamente, assim como suas mensagens. Além disso, nenhum deles oferecia ainda aos indivíduos a possibilidade de criarem perfis individuais *on-line*, o que, segundo Boyd e Ellison (2007), corresponde a um dos princípios-chave de definição de um *site* de redes sociais. Isto porque a interação entre as esferas *on-line* e *off-line* constitui a base de funcionamento desses portais.

Com frequência, o Sixdegrees é apontado como um dos primeiros *sites* de redes sociais a ser criado na *web*. O portal possibilitava aos seus usuários a construção de perfis pessoais, juntamente com uma lista de amigos. Através do perfil cada usuário podia representar desde a si próprio até mesmo uma empresa. Entretanto, segundo seus usuários, havia pouco a se fazer depois de adicionar contatos às suas listas pessoais. O *site* não dispunha de ferramentas que permitissem a interação entre os perfis, e isto foi apontado como um dos motivos do seu fracasso (BOYD; ELLISON, 2007). O Sixdegrees esteve no ar durante quatro anos, funcionando, portanto, de 1997 a 2001.

Os *sites* desse período possuíam estruturas pouco interativas para os padrões de hoje. Não proporcionavam aos indivíduos uma maior participação através da publicação de comentários, bem como navegar pelas redes de outros usuários. Todavia, a partir de mudanças sofridas pela *web* no início dos anos 2000, provocadas sobretudo por um fenômeno que ficou conhecido como "bolha da internet", não somente a forma de se desenvolver *sites* mudou, como também os modelos de redes sociais na internet.

Em 2004 foi realizada uma conferência pela O´Reilly Media, em parceria com a Media Live International, onde, durante as discussões, os participantes notaram que aquelas empresas que sobreviveram ao *crash* do setor de tecnologias possuíam algumas

características comuns. De um modo geral, elas exploravam um tipo de interatividade que reduzia a fronteira existente entre as próprias empresas e seus clientes (O´REILLY, 2005). O foco passa a não ser mais no modo como as informações são disponibilizadas na *web*, mas nas ações que podem ser desencadeadas a partir do acesso a elas.

No entanto, não só em decorrência da "bolha", como também em virtude de um formato de *site* inaugurado pelo Sixdegrees (no qual os indivíduos podiam construir redes *on-line*, deixando-as visíveis a outros usuários), os *sites* de redes sociais têm proliferado a tal ponto que estão atualmente entre os mais visitados pelos internautas. A partir dos anos 2000, uma outra concepção de *web* passou a orientar a lógica de funcionamento dos portais. Com isso, deu-se início a uma *web* centrada no usuário (denominada *web social*), provocando o surgimento de redes sociais digitais dinâmicas, onde se passou a explorar cada vez mais as possibilidades interativas oferecidas pelo sistema.

É nesse momento que os usuários dos *sites* de redes sociais começam a disponibilizar suas informações publicamente na internet, incluindo aí a possibilidade de se compartilhar desde textos até imagens e sons, dotando a *web* de novos conteúdos. Além disso, outra característica importante diz respeito ao fato dos aplicativos não necessitarem ser instalados num computador local, mas poderem funcionar a partir da própria internet, o que lhes confere o caráter de plataforma.

As plataformas de redes sociais que surgiram nesse período foram pioneiras em propiciar, numa mesma interface, diferentes processos informacionais aos indivíduos, permitindo-lhes, dentre outras coisas: publicar seus próprios comentários em arquivos pessoais de terceiros; participar de fóruns de discussão; trocar mensagens com outros usuários; criar quadros de recados para si; organizar repositórios públicos de documentos; utilizar serviços de *chat*; enviar mensagens coletivas aos seus contatos e empreender categorizações personalizadas, inicialmente, de fotografias, e depois de vídeos e músicas.

Alguns exemplos dessas plataformas são o MySpace e o Orkut, criadas, respectivamente, nos anos de 2003 e 2004 – pouco depois do estouro da "bolha". O primeiro já ocupou o posto de *site* de redes sociais mais popular do mundo; enquanto o segundo se destacou durante vários anos consecutivos como o preferido entre os internautas brasileiros. Contudo, antes de ser encerrado e novamente reaberto, o MySpace figurava apenas em sexto lugar no *ranking* mundial; e o Orkut ocupou até 2013 a terceira

posição na lista das plataformas mais utilizadas no Brasil, ficando atrás do Facebook e do Twitter[1].

O fato de estar entre os mais populares do mundo não quer dizer necessariamente que um determinado *site* de redes sociais seja adotado pela maioria dos países do globo, mas sim que é o preferido entre aquelas nações que possuem o maior número de pessoas conectadas à internet. Segundo dados do Ibope Nielsen Online, relativos ao ano de 2012, o Brasil está entre os países com maior número de internautas, ao lado de países como China, EUA, Índia e Japão. Seja no domicílio, no trabalho, na escola ou em qualquer outro local, há, atualmente, 80 milhões de pessoas com acesso à internet no Brasil. Destas, 90% possuem cadastro em alguma plataforma de redes sociais[2].

Juntamente com o elemento geográfico, a preferência por um determinado *site* possui também um aspecto temporal. Os *sites* são desativados a partir do instante em que caem em desuso entre os internautas. A partir de 2006, quando outras plataformas surgiram, como o Facebook e o Twitter, a realidade de determinados países em relação a internet passou a assumir uma nova configuração. Em maio de 2009, nos EUA, por exemplo, o Facebook começou a registrar um número maior de visitas em relação ao MySpace. Enquanto o primeiro obteve 70.278 milhões de visitantes num único mês, o segundo registrou a marca de 70.255 milhões de visitas.

No mesmo período, os utilizadores brasileiros também decidiram seguir a tendência dos norte-americanos, porém num ritmo mais lento. É somente a partir de julho de 2011 que os números começaram a apontar uma aproximação do Facebook em relação ao Orkut, no Brasil, onde foi possível contabilizar 28,8 milhões de acessos ao primeiro, contra 29 milhões ao segundo, demonstrando uma pequena diferença entre eles, que logo seria superada no mês seguinte[3].

Além dos *sites* existentes, assim como também das ferramentas já oferecidas aos usuários, o pulular de plataformas voltadas para a construção de redes sociais *on-line* está longe de cessar. Desde o estouro da "bolha", o elemento interatividade passou a orientar a lógica de funcionamento das plataformas e, ao que parece, quanto mais interativo for,

---

[1] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/08/facebook-mantem-lideranca-entre-redes-sociais-no-brasil-diz-estudo-2.html. Link acessado em 06 de março de 2013.

[2] Informações obtidas em: http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Brasil-e-o-terceiro-pais-em-numero-de-usuarios-ativos-na-internet.aspx. Link acessado em 07 de março de 2013.

[3] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/09/facebook-supera-orkut-no-brasil-pela-primeira-vez-diz-ibope.html. Link acessado em 07 de março de 2013.

maior é a possibilidade que um determinado *site* tem de reunir em torno de si um grande número de usuários. No entanto, sem quaisquer garantias de permanência. Deixar de participar de uma plataforma para aderir a outra é, na maioria das vezes, algo contextual.

A partir de 2009, os *sites* de redes sociais começam a incorporar às suas ferramentas um outro modelo de interatividade, denominado como "interação multimodal" (LEMOS; SANTAELLA, 2010). *Sites* como o Orkut e o MySpace marcam um interstício entre um modelo de plataformas fortemente baseadas nos gostos e preferências dos usuários, para outras inspiradas no modelo de convergência que marca a mídia contemporânea (JENKINS, 2008). Uma mesma mensagem publicada no Twitter, por exemplo, pode ser automaticamente retransmitida no Facebook ou em qualquer outra plataforma, bastando ao usuário autorizar o sistema a fazer a replicação, alterando apenas algumas de suas configurações básicas.

Os *sites* de redes sociais que seguem esse modelo, disponibilizam aos seus indivíduos não só o conjunto de ferramentas já explorado por outras plataformas que existiram antes deles, como também oferecem ainda um verdadeiro arsenal de outras funcionalidades, tais como rastreamento espacial em tempo real via Sistema de Posicionamento Global (GPS)[4]; marcações geográficas que permitem agregar informações textuais a mapas; *games on-line*, nos quais os resultados de cada jogador podem ser compartilhados em rede; *upload* de vídeos e programas de edição de fotografias, dentre várias outras coisas.

Diferentemente da fase anterior, as formas de acesso às plataformas de redes sociais não estão necessariamente restritas a um ponto fixo, mas podem se dar através de tecnologias sem fio. E isto se intensifica cada vez mais com o uso dos dispositivos móveis, proporcionando com que a cada instante e em qualquer lugar uma nova informação surja para os indivíduos, materializada nas telas dos computadores portáteis, *smartphones*, *tablets* ou qualquer outro *gadget* que permita conexão sem fio à internet.

Embora se perceba uma nítida mudança entre os modelos de *sites* de redes sociais a partir de novos tipos de interação proporcionados pela *web*, é praticamente impossível listar aqui todas as plataformas disponíveis atualmente aos indivíduos. Enumerá-las é algo dificultoso principalmente pela quantidade e variedade delas. Todavia, é certo o fato de que

[4] Refere-se a um sistema que opera a partir de informações recebidas via satélite, fornecendo a um aparelho portátil a exata posição de seu usuário, assim como informações acerca do fuso horário local, sob diferentes condições atmosféricas e a qualquer momento, podendo ser utilizado, ainda, em diferentes lugares do mundo.

elas exercem um enorme fascínio entre a maioria dos internautas e, talvez por isso, não param de surgir e de se multiplicar. Ainda que os indivíduos tenham predileção por determinada plataforma, eles têm perfis cadastrados em várias delas.

As redes sociais na internet não representam apenas uma questão técnica, relacionada diretamente as transformações pelas quais passou a *web* ao longo dessa primeira década do século XXI, mas sobretudo cultural, que muito tem a dizer sobre a dinâmica da vida contemporânea e o papel central desempenhado pela informação nela. Estudá-las constitui na verdade um esforço localizado, e, ao mesmo tempo, atualizado de compreensão da intricada relação entre informação, tecnologia e sociedade.

Ao enviar ou receber um *email*, por exemplo, Fernando Ilharco afirma que "o foco da nossa atenção não está no *email per si* mas antes no conteúdo específico que colocamos em cada *email* e sobretudo nas possibilidades de ação que a nossa familiarização com essa tecnologia nos fornece intuitiva e permanentemente" (ILHARCO, 2003, p. 119). Assim, embora a problemática da informação emirja constantemente ligada a expansão das tecnologias de informação, sua compreensão, enquanto fenômeno contemporâneo, não deve se limitar a questão da técnica em si, mas deve residir nas possibilidades de ação que elas nos permitem.

Nesse sentido, a questão que se esboça neste trabalho é lançada sobre como os indivíduos se relacionam com a informação e com as tecnologias no ambiente das redes sociais na internet, fomentando ações e comportamentos a partir do uso das plataformas e de suas ferramentas. Em outras palavras, questiono de que maneira as redes sociais afetam as experiências cotidianas dos indivíduos, reconfigurando o cenário informacional contemporâneo.

A ideia de que a técnica não só atua como produtora das relações sociais, como também é resultado delas, permite partir do pressuposto de que as redes sociais na internet fazem circular tanto fluxos de informação em diferentes formatos, como também – ao serem diretamente marcadas pela presença humana e pelos efeitos da cultura – revestem-se de múltiplos significados no plano do simbólico.

Esta pesquisa se insere, portanto, numa perspectiva de estudos que compreende a internet como uma tecnologia midiática, e, desse modo, como um importante elemento da cultura. Por esse motivo, admite a existência de diferentes dinâmicas culturais em contextos variados de interação, que devem ser levados em conta ao se tentar interpretar os

processos de produção, consumo, uso e compartilhamento da informação existentes no espaço dos *sites* de redes sociais.

1.1 Por que os *sites* de redes sociais?

[…] É o ponto de vista que cria o objeto

Ferdinand de Saussure

O interesse em pesquisar sobre os *sites* de redes sociais e as práticas adotadas pelos usuários durante suas interações com o sistema, com as informações e, ainda, com outros utilizadores, adveio, primeiramente, do fato de que esses *sites* não só atraem uma parcela significativa de internautas brasileiros, como também ocupam boa parte do tempo de suas rotinas. Conforme dados da Comscore, divulgados em dezembro de 2011, num relatório intitulado "Brazil digital future in focus", 36% do tempo que os brasileiros passam na internet é gasto no uso de redes sociais[5].

Atualmente, a maioria desses *sites* opera de maneira semelhante, onde é possível construir um perfil pessoal e ter uma rede de amigos por meio da qual se pode compartilhar informações de toda sorte. Os perfis são frequentemente encarados como os nós de uma rede, que, por sua vez, é alimentada tanto pelas conexões existentes, como pelas informações compartilhadas entre eles.

Possuir um perfil pessoal em uma dessas plataformas é algo bastante fácil, sendo necessário apenas um endereço de *email* válido e um pouco de paciência para preencher alguns dos campos exigidos para a criação de novas contas. Num *site* de redes sociais, os perfis são gerados durante as etapas iniciais, e, em muitos casos, permitem a inserção de imagens pessoais a fim de facilitar a identificação do usuário por outros utilizadores da plataforma.

Através dos perfis disponibiliza-se desde dados pessoais como data de nascimento, cidade natal, etnia e religião, até informações sobre locais de trabalho, formação profissional, instituições educacionais frequentadas, bem como filmes, músicas e livros preferidos. Nesses ambientes, a vida *on-line* raramente está dissociada do plano material de

[5] O relatório pode ser visualizado no link: http://www.comscore.com/por/Insights/Presentations_and_Whitepapers/2012/2012_Brazil_Future_in_Focus_Webinar. Acessado em 12 de março de 2013.

nossa existência, mas tanto uma como a outra se afetam mutuamente. Contudo, nem sempre é a vida tal como ela é que surge nas telas. Algumas vezes o que se tem é um real dramatizado a partir das informações que se busca publicar, consumir e compartilhar nesses espaços, ainda que esses dramas não se limitem a internet.

Depois da adesão, os usuários são solicitados a identificar outros no sistema com quem têm qualquer tipo de relacionamento, permitindo com que se efetuem as primeiras conexões. A maioria das plataformas exige a confirmação de "amizade" de ambas as partes. Entretanto, diferentemente do sentido que é rotineiramente atribuído para a palavra, ser "amigo" de alguém em um *site* de redes sociais significa apenas estar conectado a essa pessoa. O termo "amigo" refere-se somente a um laço associativo, independente de haver de fato qualquer relação de maior proximidade entre os indivíduos.

A partir dos perfis, das conexões criadas entre eles e da adesão às várias comunidades existentes em boa parte das plataformas, os usuários podem apoiar desde causas ideológicas, até mesmo instituições ou pessoas, tendo igualmente a oportunidade de se juntarem a fóruns de discussão e debates sobre temas variados. Podem ainda se comunicar entre si por meio de mensagens privadas (visíveis somente para os perfis envolvidos através de *chats* particulares), como também publicar mensagens comuns, acessíveis a todos os seus contatos. Neste tipo de interação, outros usuários podem tanto comentar sobre o conteúdo da mensagem publicada, como há, ainda, a possibilidade de compartilhá-la para outros contatos de suas respectivas redes pessoais.

Outro componente importante desses *sites* é a exibição pública de tais conexões. Na maioria das plataformas, a lista de amigos de um usuário corresponde, na verdade, a um *link* para o perfil de cada um dos seus "amigos". Clicando na imagem do perfil, pode-se ter acesso às informações publicadas e compartilhadas por essa pessoa. No entanto, alguns *sites* permitem aos usuários desativar esta opção, impedindo o acesso às informações por aquelas pessoas que não possuem nenhum tipo de conexão entre si, ou seja, que não são "amigas" diretas, nem "amigas" dos seus contatos.

O tema dos *sites* de redes sociais na internet tem despertado meu interesse desde o início da graduação, quando no final de 2007 desenvolvi uma monografia voltada para o estudo do Orkut – na época, a plataforma de rede social mais popular entre os internautas brasileiros (NUNES, 2007j). Meu interesse recaía sobre as diversas estratégias que os usuários do *site* criavam para administrar suas identidades. Nesse período, pude

experimentá-lo primeiramente como usuário e depois como pesquisador, e isso me permitiu acompanhar de perto algumas das mudanças técnicas ocorridas no Orkut desde o seu surgimento, assim como também perceber parte dos comportamentos assumidos pelos indivíduos ao longo de suas experiências interativas na plataforma.

No ano seguinte, ingressei no mestrado e o Orkut ainda continuou a atrair meu interesse. Apesar de, na época, o objeto escolhido ter sido outro, a saber: as práticas de lazer das culturas juvenis de Fortaleza-Ce, investigadas a partir das festas *raves* (NUNES, 2010), foi através do Orkut que pude me aproximar de alguns entrevistados, bem como captar informações sobre locais de realização das festas, atrações principais, expectativas dos frequentadores e comentários tecidos pelos participantes mesmo após os eventos já terem ocorrido. Através dele pude ter acesso também a *flyers*, fotografias e vídeos realizados durante os eventos pelos próprios jovens, e publicados em seus perfis pessoais.

Até a defesa da dissertação, em janeiro de 2010, a plataforma ainda era a preferida entre os brasileiros. Contudo, após o início do doutorado, pude perceber que outra realidade estava a se configurar no âmbito dos *sites* de redes sociais. Ao empreender as primeiras observações, realizadas ainda no início de 2011, comecei a perceber que, aos poucos, *sites* como o Orkut passavam a não ser mais tão populares entre os internautas. Plataformas mais interativas do que ele, com mais recursos e ferramentas disponíveis, como, por exemplo, o Facebook, estavam a colocar em xeque a liderança do Orkut no Brasil. À medida que se mudam os tipos de interação, transformam-se também os modos por meio dos quais os usuários se relacionam com a informação no interior dos *sites*. Logo, a forma como os indivíduos se sentiam seduzidos por esse outro formato de rede social na internet começou a me intrigar.

Enquanto, em 2007, o Orkut possuía, aproximadamente, 20 milhões de usuários no país, hoje, o Facebook já bate fácil esse número, contabilizando cerca de 70 milhões de internautas brasileiros cadastrados na plataforma, fazendo do Brasil o segundo país a ter o maior número de usuários ativos no *site*, ficando atrás apenas dos EUA. Além disso, segundo pesquisas da Comscore, o público brasileiro está destinando cada vez mais uma parte maior do seu tempo aos *sites* de redes sociais. Em termos mundiais, o tempo médio gasto no Facebook caiu 2% até setembro de 2012, recuando para 361 minutos mensais por usuário; porém no Brasil, os números indicam uma significativa ascensão da plataforma. O

tempo dedicado ao Facebook aumentou em um ano 208%, saltando para 535 minutos mensais[6].

Num período de tempo relativamente curto, muita coisa mudou, acarretando transformações tanto com a *web*, como com as próprias plataformas de redes sociais na internet, passando ambas a se orientarem pelo imperativo da interatividade. Na época do Orkut, os *sites* não disponibilizavam aos seus usuários tantas funcionalidades como hoje, sequer ofereciam rastros para se poder vislumbrar qualquer possibilidade de convergência com outros meios ou plataformas. Além disso, os dispositivos portáteis e as conexões sem fio ainda não protagonizavam os processos informacionais da contemporaneidade.

Neste trabalho, opto em retornar aos *sites* de redes sociais e elegê-los novamente como objeto de estudo, entretanto, a partir de uma nova problemática, bem como de um novo campo empírico. Não é um retorno ao mesmo ponto, mas antes, como na respiração, um retorno depois de tomar fôlego, uma renovação da busca. Assim, tenho como intuito compreender aqui de que maneira o fenômeno das redes sociais na internet transforma as práticas e experiências dos indivíduos no tocante à produção, consumo e compartilhamento da informação no espaço digital, levando em consideração suas interações entre si, com as plataformas de que participam e, ainda, com as demais informações que nelas circulam, tomando como campo empírico o Facebook.

Não é minha intenção assinalar através deste estudo que a informação e a tecnologia, juntas, podem determinar as ações dos indivíduos, mas, sim, que estas ações são resultado de uma complexa interação entre ambas, significando a extensão dessa relação para o plano da cultura através principalmente da mídia. Por conta disso, é importante considerar tanto os fatores socioculturais inscritos na relação dos indivíduos com a informação, como também atentar para os efeitos de um caráter pervasivo, ubíquo e interconectado de um diversificado sistema de mídia, potencializado pelas tecnologias, e expresso através dos *sites* de redes sociais.

O estudo das redes sociais na internet também permite uma reflexão sobre o que comumente se entende por informação. Cada usuário de uma plataforma de redes sociais age como participante direto do processo informacional que se desenvolve em suas teias. Mesmo havendo todo um aparato técnico necessário ao funcionamento dos *sites*, sem os

---

[6] Informações obtidas em: http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/imprimir/52100. Link acessado em 12 de março de 2013.

indivíduos não existiriam os fluxos de informação que circulam ali; ao contrário, tais fluxos seriam destituídos de qualquer significado, e representariam meros pacotes de dados enviados de um emissor até um receptor, sem nenhuma interferência humana.

Desde o seu surgimento, a Ciência da Informação assumiu para si a responsabilidade de estudar a informação científica e tecnológica. Durante algum tempo, predominou na área uma ideia de informação enquanto algo diretamente relacionado a um suporte, classificando-a constantemente como "coisa" tangível, ressaltando sua materialidade. Nesta tese, entretanto, a informação é tomada numa perspectiva ampla, compreendida a partir dos aspectos culturais dos indivíduos, levando em conta o espaço social e técnico no qual estão inseridos. Nem a informação está isolada, tampouco o indivíduo. Percebê-la como algo que independente do contexto é semelhante a olhar para uma figura isolando-a do seu fundo. Quando o fundo muda, altera-se também o significado da própria figura (ILHARCO, 2003).

Entender a informação mais como processo, e menos como "coisa" – ou seja, enquanto fato objetivo e físico – faz-se necessário para tentar interpretar o modo como o fenômeno informacional está a fomentar o surgimento de diferentes linguagens, experiências, práticas e dinâmicas culturais no mundo contemporâneo. Processo alude a movimento, e entender a informação como processo significa levar em conta o modo como sua natureza tem se tornado cada vez mais híbrida e volátil. Assim, mais do que tentar identificar qual informação é adequada para atender a necessidade de um indivíduo ou de um determinado grupo, cabe aqui tentar interpretar que mudanças ela pode acarretar aos seus comportamentos e ações cotidianas, tomando como campo de pesquisa as redes sociais na internet, em particular, o Facebook.

Realizadas estas considerações iniciais, cabe agora expor, mesmo que de maneira resumida, uma espécie de guia envolvendo desde os capítulos teóricos, passando pelos procedimentos metodológicos e chegando até a análise das entrevistas – seção na qual trato acerca das práticas informacionais dos usuários de *sites* de redes sociais. Tão difícil quanto "selecionar" eventos, fatos e discursos é apresentá-los. Nesse sentido, é preciso um pouco de "subjetividade artística" (ROLNIK, 1997) nesse empreendimento de organização e exposição dos ditos arquivos da pesquisa. Se consegui exercitar esse "modo de fazer artista" ainda não sei, porém asseguro ao leitor que a melhor maneira que encontrei foi dividindo este trabalho em sete capítulos.

1.2 Plano da obra

Logo após esta introdução, onde foi explicitado ao leitor o contexto da pesquisa, no capítulo intitulado "Sociedade da informação sob rasura", não pretendo afirmar no que consiste, de fato, a sociedade da informação, mas sim examinar parte dos discursos acerca de sua formação, entendendo-os principalmente como práticas descontínuas que ora se confrontam, ora se complementam. Nele, busco compreender não apenas como a expressão é referenciada por vários autores para aludir a crescente quantidade de informações disponíveis aos indivíduos, mas principalmente como ela evoca, em seus vários discursos, expressivas mudanças socioculturais, desencadeadas pela produção, consumo, uso e circulação da informação no mundo contemporâneo, caracterizando o que denomino como fenômeno informacional.

A partir de autores como Daniel Bell, Alain Touraine, Frank Webster, Manuel Castells, Herbert Schiller, David Harvey e outros, aponto a existência de duas perspectivas predominantes na literatura acerca da constituição de uma sociedade da informação, nomeadas nesta tese como: "a transição histórica de paradigma", onde assinala-se a passagem da sociedade industrial para a sociedade da informação, consequência não só da abundância de informação, mas principalmente de sua presença em todas as esferas da vida social; e, "a relação entre técnica e sociedade", cuja análise, na maioria das vezes, tende a apontar a dominação de uma sobre a outra. Apesar de distintas, ambas as perspectivas são complementares, e assinalam algumas das transformações resultantes das interações entre a informação, a tecnologia e as mais variadas dimensões da vida humana.

O terceiro capítulo, nomeado "Uma cultura conectada, ubíqua e fluida", caracteriza-se como o prolongamento da discussão travada acerca da ideia de uma sociedade da informação, porém torna ainda mais complexa a questão, trazendo também para o debate, além da tecnologia, a mídia e seu sistema. Neste capítulo, sigo com as considerações de Manuel Castells, no entanto, recorro também aos trabalhos de Gustavo Cardoso, Lúcia Santaella, André Lemos e outros para assinalar que o atual sistema de mídia é resultado de transformações ocasionadas pelo fenômeno informacional nas mais variadas esferas da sociedade, sobretudo em decorrência da imbricação das tecnologias de base microeletrônica com as telecomunicações.

A partir da ideia de que a cena sociocultural contemporânea é marcada por uma convergência de meios, assim como de linguagens, potencializada principalmente pela conjugação das telecomunicações com a microeletrônica, abordo desde a formação de uma sociedade de massa, até a ubiquidade da informação digital no espaço urbano. O objetivo principal deste capítulo é demonstrar que, assim como as tecnologias, as mídias também podem ser adotadas em função das necessidades de quem as utiliza, conferindo-lhes diferentes sentidos, ratificando a ideia de que o estudo dos *sites* de redes sociais não se refere exclusivamente a uma questão de ordem técnica, mas também cultural. Assim, devem ser levados em consideração tanto os aspectos técnicos relacionados a sua constituição e manutenção no ciberespaço, como também um conjunto plural de práticas levadas a efeito por quem das plataformas se utiliza.

"Fluxos, redes e atores" é o título do quarto capítulo desta tese, onde um dos objetivos é discutir tanto a noção de rede, como também a de redes sociais, tentando apontar que a primeira não se reduz a segunda, tampouco às tecnologias de informação. Ao contrário, corresponde a um conjunto plural de associações, podendo aludir desde a natureza da vida e sua teia, até a forma como se organizam as Ongs e os movimentos como a Al Qaeda. Nele, elejo ainda como interlocutores Bruno Latour, Regina Marteleto, Virgínia Kastrup, Raquel Recuero, Boyd e Ellison e outros.

Ainda neste capítulo, ao direcionar a discussão para o universo das redes sociais na internet, destaco as mudanças sofridas pela *web* no início dos anos 2000, ocasionadas principalmente pelo estouro da "bolha", o que acarretou discussões sobre a concepção de um outro formato para o sistema. A proposta de uma "nova" *web* trouxe consigo diversas ferramentas e recursos que possibilitaram aos indivíduos interagirem melhor não só entre si e com o próprio sistema, mas também com as informações que nele circulam. A partir daí, os *sites* de redes sociais passam a ser tomados como uma espécie de plataforma-rebento desse modelo de *web* interativa.

No quinto capítulo exponho os procedimentos metodológicos adotados para conduzir a verificação empírica do fenômeno, seguidos de uma breve discussão teórica acerca do método escolhido. A pesquisa desenvolvida aqui é caracterizada como sendo de cunho qualitativo, recorrendo ao método etnográfico, porém adaptando-o ao ambiente da comunicação mediada por computador (CMC). *Grosso modo*, tem como desafio perceber de que maneira os fluxos de informação, aliados aos sistemas informáticos e às ferramentas

interativas disponibilizadas pela *web*, podem desencadear diferentes práticas relacionadas a informação no contexto das plataformas de redes sociais na internet.

Nesse sentido, a etnografia compreende o sexto capítulo desta tese, o qual foi nomeado como "Práticas Informacionais". Nele, tenho como objetivo focar naquelas ações ordinárias que se encontram diretamente relacionadas à informação, considerando também os espaços sociointerativos dos quais os internautas participam direta ou indiretamente. Dessa maneira, além de entrevistas realizadas com 12 usuários do Facebook, recorro ainda à observação participante e direta da plataforma. Nesta seção, atento tanto para as interações entre os usuários, como também para as maneiras através das quais estes se relacionam com as informações que circulam nos *sites*, assim como com o próprio sistema por meio das ferramentas disponibilizadas. Portanto, tenho como intuito problematizar a constituição sociocultural dos processos informacionais efetivados na internet.

Em decorrência de uma quantidade significativa de *sites* semelhantes existentes atualmente na *web*, tomo como campo empírico o Facebook. Contudo, cabe alertar desde já que o que interessa não é a plataforma em si – apesar de toda a sua complexidade e sofisticação – e sim os fenômenos informacionais resultantes de sua adesão pelos internautas. Nesse sentido, interessa menos o *site* Facebook, principalmente, no que diz respeito a sua estrutura técnica, e mais as experiências ordinárias dos indivíduos no tocante à produção, consumo e compartilhamento da informação no espaço digital, onde são observadas algumas das maneiras por meio das quais a plataforma atua modificando os processos interacionais nela ocorridos.

O Facebook reveste-se das práticas cotidianas de quem o utiliza. Assim, não só faz parte da experiência ordinária, marcando presença no dia a dia dos indivíduos, como também lhe confere outros contornos, reduzindo as distâncias entre as vidas *on-line* e *off-line* de cada usuário. A plataforma parece depender do senso comum para existir, assim como também é o próprio senso comum quem parece alimentar boa parte dos fluxos de informação que circulam em seu interior.

Ao explorar o cotidiano, a plataforma o reproduz, bem como também o distorce, reduzindo e ampliando sua textura, de forma semelhante ao que fizeram meios tão importantes quanto a internet em outras épocas, como a televisão e o rádio, por exemplo. Contudo, diferentemente destes, o Facebook proporciona uma participação mais ativa e interativa de seus usuários. Por meio dele, os indivíduos podem construir redes de relações

baseadas na partilha de interesses e divulgação de notícias, como também adotá-lo para publicizar sentimentos, expectativas e opiniões sobre temas variados, utilizando-se de linguagens que misturam textos, imagens e sons.

Nas "Considerações finais", tenho como intuito articular os diversos elementos abordados ao longo dos demais capítulos que compõem esta tese. Portanto, deve-se ler nas páginas que compreendem as chamadas "Considerações finais" uma última interpretação que se constrói a partir dos percursos efetuados durante a pesquisa. Percursos esses que permitem uma interpretação contextualizada, relativista e temporária do fenômeno, sem a intenção de defender leis gerais para os eventos ou práticas aqui observadas. Isto porque compactuo da ideia de que toda pesquisa, assim como o seu próprio objeto, encontra-se em constante processo de construção, o que permite ao fenômeno analisado ser contínuas vezes reexaminado, retificado e reconsiderado.

A partir da discussão dos resultados busco apontar que as tecnologias de informação não compreendem algo externo aos indivíduos; de igual modo, a sociedade e a cultura não representam entidades que sofrem coação destas nem as determinam completamente. Isto porque, primeiro, os *sites* de redes sociais não devem ser tomados como social em si mesmos – de forma naturalizada –, e sim se os internautas adotarem-nos como social, ou seja, recorrendo a eles para mediar suas interações na *web*. E, segundo, a tecnologia não se sobrepõe às ações sociais dos internautas, todavia, sem ela algumas dessas ações não seriam plenamente possíveis, em especial no atual cenário informacional.

Nesse sentido, esta tese ambiciona contribuir com a ideia de que as tecnologias de informação participam de modo ativo e direto das transformações em curso na sociedade contemporânea, modificando experiências, como sendo também modificadas pelos indivíduos. As práticas informacionais aqui analisadas constituem-se como espelho dessa relação no cotidiano. O espelho, contudo, não significa uma simples cópia, reprodução ou reflexo, mas implica antes na possibilidade de se visualizar novas formas de vida, espaços sociointerativos e modos de interpelação coletiva entre os indivíduos. Investigar isto através do Facebook compreende o principal desafio deste texto.

2 SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO SOB RASURA

> Todos sabem o que se pretende dizer quando se usa a palavra "sociedade", ou pelo menos todos pensam saber. A palavra é passada de uma pessoa para outra como uma moeda cujo valor fosse conhecido e cujo conteúdo já não precisasse ser testado. Quando uma pessoa diz "sociedade" e outra a escuta, elas se entendem sem dificuldade.
>
> Mas será que realmente nos entendemos?
>
> Norbert Elias

Neste capítulo não pretendo afirmar o que é a sociedade da informação, e, sim, examinar parte dos discursos acerca de sua composição, entendendo-os como práticas descontínuas que por vezes se aglutinam, se justapõem, se ignoram ou se excluem. Abordo aqui não apenas o modo como a expressão sociedade da informação pode ser utilizada para aludir a enorme quantidade de informações disponíveis – especialmente em decorrência das tecnologias –, como também apontar que a expressão evoca, em seus vários discursos, mudanças socioculturais, políticas e econômicas ocorridas desde o final da primeira metade do século XX, desencadeadas, em parte, pela produção, consumo, uso e circulação da informação.

A partir do século XX a informação tomou proporções tais que uma disciplina que se propõe estudá-la em seu contexto de atividade não pode omitir-se ao estudo da sociedade, bem como do indivíduo que a compõe. Portanto, o ponto de partida deste capítulo é tratar sobre a expressão sociedade da informação, discutindo-a teoricamente, tentando compreender, dentre outras coisas, a relação entre informação, tecnologia e sociedade. Assim, para iniciar o debate que se seguirá, cabe lançar algumas questões iniciais: que é a sociedade da informação? Como defini-la? Quais suas dinâmicas e modos de ser? O que faz com que a sociedade da informação seja percebida enquanto tal?

A sociedade da informação não é algo homogêneo, nem tampouco universal. Nela, sobrepõem-se as esferas tecnológica, social, cultural, econômica e política, que colaboram de igual modo para a sua constituição. Sua análise deve ser situada num quadro completamente hipotético e que contém mais lacunas do que respostas. Essa percepção se faz importante, sobretudo, como ferramenta metodológica, pois não se trata de um processo

linear, de eficácia assegurada, direta e imediata. Ao contrário, constitui-se como uma ação em espiral, interativa e recursiva, que comporta perfeitamente a possibilidade de retificação. O que pode ser assinalado como sociedade da informação hoje, pode não ser mais amanhã. Isto exige, portanto, um constante exame do tema.

2.1 Dentre os adjetivos, a informação

Termos como "capitalismo", "feudalismo", "industrialismo", "socialismo", "totalitarismo" e tantos outros são apenas alguns dos que frequentemente utilizamos quando nos vemos diante da necessidade de descrever a estrutura de uma sociedade, fazendo sempre referência àquilo que está em sua base. Boa parte destes termos nos ajudou durante muito tempo a entender melhor a dinâmica do mundo em que vivemos. No entanto, nos últimos anos, podemos perceber o surgimento de uma forma diferente de conceber as sociedades contemporâneas. Cada vez mais há discursos acadêmicos que apontam a informação como um dos elementos-chave da sua dinâmica, assinalando-a como vetor estruturante de um conjunto plural de domínios socioculturais, econômicos e políticos.

Ainda que contestada por alguns e adotada por outros, sociedade da informação tem sido um dos termos utilizados para caracterizar o atual momento histórico, sendo apenas um dentre vários adotados para assinalar o formato de organização social baseado, principalmente, no paradigma tecnológico da informação. A expressão aponta para a composição de experiências e práticas diversas originadas, principalmente, a partir da informação e de sua imbricação com as tecnologias, sinalizando para a percepção de mudanças significativas na vivência do tempo e do espaço – passado e presente, local e global estão cada vez mais entrelaçados nesse contexto.

Além da expressão sociedade da informação, também se utiliza os termos sociedade em rede e sociedade pós-industrial dentre inúmeros outros para se referir à emergência do paradigma técnico-informacional. Contudo, há autores que defendem que vivemos sob os ditames de uma sociedade capitalista, a despeito de qualquer outra denominação que se queira atribuir-lhe, como é o caso de Newton Duarte (2003). O autor acredita que todas

essas outras denominações seriam apenas meros eufemismos utilizados com o objetivo de encobrir a manifestação de uma hiperdesenvolvida economia neoliberal de mercado[7].

Embora se possa observar com facilidade o emprego demasiado do termo sociedade da informação e de seus vários cognatos, percebe-se também certa fragilidade em sua formulação. Pouco se problematiza a expressão, utilizando-a, muitas vezes, como algo estabelecido. De acordo com Cardoso (2007), os pesquisadores de Ciências Sociais são quase unânimes em afirmar que assistimos a uma vulgarização do uso da expressão sociedade da informação e da aceitação de que se trata de um dado adquirido.

O debate teórico em torno da constituição de uma sociedade da informação intensificou-se em reflexões apresentadas na segunda metade do século XX, mais especificamente entre os anos 1960 e 1970. A. Duff, D. Craig e D. McNeill (1996), ao buscarem identificar a origem do termo, observaram que se pode atribuir-lhe duas versões diferentes, sendo uma norte-americana e outra nipônica. Isso porque, devido as dificuldades de reconstrução em decorrência das datas de elaboração e publicação dos manuscritos originais, torna-se praticamente impossível apontar com exatidão qual nação partiu na frente nessa delicada tentativa de conceituação.

Aqueles que tomam o termo sociedade da informação como uma expressão de origem norte-americana, como, por exemplo Araújo e Dias (2005), conferem à Fritz Machlup os créditos por tê-la referenciado em seu livro intitulado "The production and distribution of knowledge in the United States", publicado originalmente em 1962. Assim, partem do pressuposto de que, apesar de não aparecer citada de maneira literal em seu texto, a ideia de uma sociedade da informação estava implícita em suas análises[8].

---

[7] Em sua análise Duarte (2003) nos indaga sobre o real estatuto da dita sociedade da informação, questionando se o que estaríamos experienciando não seria, na verdade, uma sociedade das ilusões. Pada o autor, dentre as ilusões que acompanham a ideia de uma efetiva sociedade da informação está a crença de que há ampla possibilidade de democratização da informação na sociedade, a qual permitiria aos indivíduos não somente adquirir ferramentas e equipamentos necessários, como também ter a seu dispor total acesso aos conteúdos veiculados.

[8] Em "The production and distribution of knowledge in the United States", o objetivo inicial de Machlup (1962) era estudar quais as implicações da livre concorrência nos Estados Unidos. O autor observou que algumas práticas, como, por exemplo, o sistema de patentes, restringia sobremaneira a livre concorrência. A partir daí, Machlup (1962) passou a direcionar o olhar para a relação custo-benefício do sistema de patentes e sua imbricação com o sistema de Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) no campo educacional. Ao estabelecer essas relações, Machlup (1962) percebeu que estava se debruçando sobre um novo campo: o da produção de conhecimento. Assim, ele desenvolveu um estudo estatístico no qual o conhecimento foi tomado como um componente importante das mudanças ocorridas na economia dos Estados Unidos, denominando o conjunto desses dados de "indústria do conhecimento". O trabalho de Machlup influenciou outras abordagens, como a de Peter Druker. Ao escrever "A era da descontinuidade", Peter Druker (apud ARAÚJO; DIAS, 2005) antevê que nos anos 1970 o setor do conhecimento representaria metade do PIB dos Estados Unidos.

Entretanto, em "O advento da sociedade pós-industrial: uma tentativa de previsão social", livro lançado por Daniel Bell em 1973, o termo sociedade da informação é empregado explicitamente pelo autor, porém com o objetivo de ser refutado (MATTELART, 2004). Daniel Bell o considerava insuficiente para aludir a emergência de uma nova ordem social na qual a informação atuava promovendo uma crescente suplantação do trabalho industrial e do capital enquanto modelo de organização social. Com base nisso, o autor prefere usar a expressão sociedade pós-industrial.

Já autores que atribuem para a expressão uma origem nipônica, como László Z. Karvalics (2007), conferem sua autoria a três importantes pesquisadores japoneses, a saber: Jiro Kamishima, Yoneji Masuda e Yujiro Hayashi. O termo estreou em textos escritos a partir de 1964, ocasião em que Jiro Kamishima publica um artigo que foi intitulado pelos editores do periódico japonês Hoso Asahi de "Sociologia em sociedades de informação"; em 1968 Yoneiji Masuda lança "Introduction to an Information Society" – precursor de seu livro "A sociedade da informação como sociedade pós-industrial" – despertando o interesse da comunidade japonesa para esta questão; e, um ano depois, em 1969, Yujiro Hayashi publica o livro "The information society: from hard to soft", confirmando sua importância.

A expressão se torna tão disseminada no Japão que em 1971 é publicado um dicionário que trata exclusivamente da temática (KARVALICS, 2007, p. 5). Todavia, é a partir dos anos 1980 que a expressão sociedade da informação começa a se tornar amplamente conhecida, sendo empregada não só no meio acadêmico, mas inserindo-se também no jargão da mídia (KARVALICS, 2007; WERTHEIN, 2000). Desde então, passou a fazer parte não só do vocabulário de norte-americanos e japoneses, mas de todo o resto do mundo, em maior ou menor grau, conforme a localidade e, sobretudo, os interesses de quem o enuncia.

Em meados dos anos 1990 e 2000 o termo passa a ser relacionado a popularização das tecnologias de informação através do fenômeno da internet, especialmente com o uso da *web*, fazendo-se presente inclusive em discussões travadas em reuniões de importantes organismos internacionais, como, por exemplo, o G8 – o grupo formado pelos oito países considerados como os mais ricos e industrializados do mundo. Entretanto, independente da década ou do ineditismo atribuído a um ou outro autor específico, as raízes dessa sociedade, como nos lembra Mattelart (2002, p. 11), podem ser encontradas "muito antes da entrada da noção de informação na língua e na cultura da modernidade".

Assim, ainda que o termo seja empregado frequentemente no singular, não se pode testemunhar a existência de uma única sociedade da informação. Mesmo que a expressão faça referência ao modo como os indivíduos se relacionam com as tecnologias, organizando suas rotinas em torno delas, é possível assinalar que há várias *sociedades* da informação, conforme o contexto social e histórico a ser analisado. Nesse sentido, as expressões sociedade pós-industrial, sociedade em rede ou sociedade da informação, por exemplo, trazem à luz a ideia de que simplesmente não nos encontramos mais em uma sociedade capitalista industrial do tipo *tradicional*; mas, revela que suas estruturas se encontram profundamente alteradas em face da dinâmica do mundo contemporâneo.

A realidade que as várias expressões buscam assinalar alude às mudanças que têm como coeficiente principal não só a produção industrial enquanto fator-chave – como foi por muito tempo na tradicional sociedade industrial – assim como também apontam uma reorganização das relações de trabalho, consequência direta da globalização dos mercados financeiros. Além disso, é possível, ainda, apontar uma significativa elevação nos insumos de informação, gerados graças ao desenvolvimento técnico e científico, especialmente no ramo da microeletrônica e telecomunicações.

Para poder compreender alguns dos discursos acerca da constituição de uma sociedade da informação, este capítulo adota como interlocutores autores como Daniel Bell, Alain Touraine, Frank Webster, Manuel Castells, Herbert Schiller e David Harvey dentre outros. A escolha por estes autores se dá pela importância de suas análises para o campo da Ciência da Informação no tocante a compreensão da informação enquanto fenômeno social e cultural, no geral, bem como por possibilitar um melhor enquadramento do objeto de estudo desta tese – o fenômeno das redes sociais digitais e o modo como se dá a produção, consumo, uso, circulação e compartilhamento da informação em seus espaços.

2.2 Entrediscursos e seus enunciadores: perspectivas teóricas da sociedade da informação

Depois dessa breve introdução, busco, a partir daqui, empreender um esforço de sistematização de ideias por meio do qual apresento uma tipologia formada basicamente por duas perspectivas predominantes na literatura, nomeadas neste capítulo como: “a transição histórica de paradigma”, que enfatiza a passagem da sociedade industrial para a

sociedade da informação; e, "a relação entre técnica e sociedade", cuja análise, muitas vezes, tende a ser realizada de forma determinista. Ambas as perspectivas concentram uma boa parcela do debate erigido em torno da constituição de uma sociedade da informação e assinalam algumas das transformações resultantes das interações entre a informação, a tecnologia e as mais variadas dimensões das atividades humanas.

Contudo, cabe ressaltar que todo esforço de sistematização é também um ato de simplificação, no qual se busca empreender um recorte arbitrário, através de uma leitura realizada pelo viés do próprio pesquisador. A bibliografia existente sobre o assunto é tão vasta que, por mais exaustivo que um levantamento desse tipo possa ser, este será sempre incompleto e parcial. Dessa forma, não ambiciono chegar ao núcleo de um pensamento acerca da sociedade da informação, mas, enfatizando aqueles elementos mais recorrentes de parte de seus discursos, tento chegar até as suas condições externas de possibilidade, as quais lhe fixam os limites e marcam sua regularidade.

Inicialmente, ambas as perspectivas se assemelham na tentativa de bipolarização dos argumentos, numa visível dicotomia que varia conforme a posição defendida. Tanto na primeira, como na segunda, evidencia-se uma espécie de disputa discursiva por meio da qual se tenta reivindicar para si um ou outro aspecto da sociedade da informação como determinante para a sua constituição. Por vezes, toma-se exclusivamente a informação e as tecnologias como fator-chave; em outras, há uma predileção pelo modo como os indivíduos se utilizam da técnica, reelaborando-a conforme seus desejos e interesses.

Sem dificuldades, pode-se observar que as colocações de um mesmo autor sobre a composição de uma sociedade da informação posicionam-se não só num único quadro de referência da tentativa de sistematização apresentada aqui, mas, por vezes, ocupa simultaneamente ambos os quadrantes nessa "ecologia de saberes" recheada de perguntas constantes e respostas incompletas (SANTOS, 2007). Dessa maneira, todo o esforço de classificação das abordagens sobre a sociedade da informação apresentadas neste capítulo é mais de cunho didático do que necessariamente epistemológico.

2.2.1 Por uma transição histórica de paradigma

Embora não se saiba com exata precisão quando, nem tampouco onde a discussão em torno da composição de uma sociedade da informação tenha surgido, como já foi

assinalado no início deste capítulo, autores como Masuda (1982), Webster (1995), Kumar (2005), Nunes (2007f) e Santos (2008), colocam as obras de Daniel Bell e Alain Touraine como duas das principais responsáveis por difundir o pensamento de que a sociedade da segunda metade do século XX teria passando por uma radical mudança em sua estrutura[9].

Em geral, caracteriza-se o fenômeno que dá origem a uma sociedade da informação como um evento marcado pelo deslocamento de um sistema baseado na produção de bens materiais para outro, apoiado na produção de informações e conhecimentos. Dessa maneira, estar-se-ia experimentando uma ruptura considerável no estilo e no modo de vida moderno, semelhante a ocorrida com a revolução industrial nos séculos XVIII e XIX.

Segundo De Masi (2002), a sociedade industrial tem origem em meados do século XVIII, persistindo como modelo dominante até aproximadamente a metade do século XX. A partir, principalmente, do pós-guerra, vários autores apontam uma mudança de paradigma, na qual defendem argumentos que assinalam uma transição histórica e social marcada, sobretudo, pela centralidade da técnica e da informação. Indicam que essa é uma das marcas da passagem da sociedade industrial para a sociedade pós-industrial.

Por sua vez, Alain Touraine (1970; 2006) afirma que a sociedade industrial podia ser caracterizada pelo modo por meio do qual as relações de trabalho eram estabelecidas, e na qual os conflitos ocorriam eminentemente na esfera econômica. Porém, diferentemente, na sociedade pós-industrial (tecnocrática ou programada, como coloca o próprio Alain Touraine em algumas passagens do seu texto), há uma significativa transformação nas formas de dominação, resultante do crescimento econômico e do acentuado desenvolvimento técnico-científico percebido a partir da segunda metade do século XX.

As tensões que se formam nessa sociedade não possuem as mesmas características da sociedade anterior. Ao contrário, "opõem-se menos o capital ao trabalho do que os aparelhos de decisão econômica e política àqueles que são submetidos a uma participação dependente" (TOURAINE, 1970, p. 13). À indústria é progressivamente incorporada a

[9] Para Lyon (apud CARDOSO, 2007), "a formulação acadêmica do conceito de sociedade da informação tem a sua origem nos anos 1960, com Bell, contendo pressupostos ideológicos e utópicos centrados sobre os trabalhadores da informação, os aspectos políticos de alcance global da informação e por último uma cultura da informação. O discurso teórico sobre a sociedade da informação é, para Lyon, caracterizado por dois tipos de teses, um de caráter mais descritivo (que defende a visão de que se avizinham grandes mudanças em sentido positivo) e outro mais problematizante, que aborda as possíveis transformações numa visão mais aberta e cautelosa" (LYON apud CARDOSO, 2007, p. 38). Por outro lado, Santos (2008, p. 77) afirma que a atenção dada por Alain Touraine à sociedade pós-industrial tem como base "as reflexões que desenvolve sobre a centralidade do trabalho, em estudo publicado na França, em 1969, e fortemente influenciado pelas lutas que então haviam sido travadas pelos estudantes em maio de 1968".

informação e suas tecnologias, ocasionando uma gradativa substituição do "valor-trabalho" pelo "valor-saber". Nesse contexto, a informação passa a se sobrepor tanto a força de trabalho, como ao próprio capital. As forças dominantes passam a se definir mais por uma ampla capacidade de mudança ou de adaptação a um contexto pouco previsível do que propriamente pelo seu conteúdo ou formas de vida social (TOURAINE, 2006).

De acordo com Alain Touraine, nessa nova configuração, é mais cabível adotar o termo alienação do que exploração, justamente porque enquanto o primeiro define uma relação social e cultural, o segundo opera uma relação eminentemente econômica.

> […] O homem alienado é aquele que não tem outra relação face às orientações sociais e culturais de sua sociedade que aquela que lhe é reconhecida pela classe dirigente como sendo compatível com a manutenção de sua dominação. Alienação é, consequentemente, a redução do conflito social por meio de uma participação dependente. As atitudes do homem alienado somente têm sentido quando consideradas como a contrapartida dos interesses daquele que o aliena. [...] Nossa sociedade é uma sociedade de alienação não porque ela reduz à miséria ou porque impõe sujeições policiais, mas porque ela seduz, manipula, integra (TOURAINE, 1970, p. 12-13).

Uma das preocupações das análises de Alain Touraine é com relação a configuração dos movimentos sociais na sociedade do pós-guerra. Para ele, "a distância entre movimentos sociais e movimentos históricos – de contestação à elite dirigente da mudança – é muito maior do que nas sociedades industriais" (TOURAINE, 2006, p. 26). Na sociedade pós-industrial não há mais uma luta somente entre proletários e burgueses, mas sim, a participação de vários outros movimentos, como o movimento estudantil, o movimento indígena, o movimento negro, o movimento gay, o movimento ambientalista e o movimento feminista, dentre outros.

Nesses movimentos, a motivação central não é meramente a contestação da lógica do capital, ao contrário, suas tensões residem também em questões étnicas e identitárias, debatidas sobretudo no plano da cultura. Segundo Touraine (2006, p. 18), no âmbito de uma sociedade pós-industrial, o uso da noção de movimento social permite enfatizar que:

> Os fenômenos de globalização ou de mundialização deslocaram consideravelmente os espaços e mecanismos de conflitos, de tal modo que os movimentos sociais merecedores de estudos são aqueles que colocam em questão os mecanismos de globalização que, em larga medida, não suscitam decisões semelhantes àquelas adotáveis por uma "classe dirigente", e não aqueles que se

> opõem a categorias sociais no interior de um conjunto político ou territorial bem determinado.

Assim, enquanto Alain Touraine aponta o nascimento de uma sociedade tecnocrática, na qual os conflitos e tensões residem, dentre outros aspectos, na acumulação flexível do capital, assinalando também o fato de questões culturais ocuparem cada vez mais o centro de constantes reivindicações, Daniel Bell defende uma visão mais otimista em relação às mudanças vislumbradas com o advento da sociedade pós-industrial.

A hipótese defendida por Daniel Bell aponta que a era capitalista industrial teria chegado ao seu fim. Em seu lugar, formou-se um outro modelo de sociedade no qual a produção material não ocupava mais uma posição central. Nesse sentido, importa discutir a seguir a abordagem em torno de uma "transição histórica de paradigma" rumo a uma sociedade da informação, iniciando pelo debate teórico travado por Daniel Bell.

2.2.1.1 Da sociedade industrial à sociedade pós-industrial

Preferindo chamar pós-industrial essa "nova" sociedade, Daniel Bell recusa outras expressões que notadamente circulavam pela academia durante os anos 1970, dentre elas: sociedade pós-capitalista, cunhada por Rolf Dahrendorf em 1959, ou sociedade ativa, termo adotado em 1969 por Amitaï Etzioni (MATTELART, 2004). A expressão pós-industrial lhe parece mais adequada para assinalar, de um lado, a noção de que se está experienciando a passagem do modelo industrial para o pós-industrial, e, de outro, para significar que as origens das mutações percebidas são antes de qualquer coisa "fatos científicos e tecnológicos" (BELL, 1978; MATTELART, 2004).

A sociedade pós-industrial possui características bastante distintas das sociedades que a precederam, tais como a sociedade pré-industrial e a sociedade industrial. A sociedade pré-industrial se caracterizava como sendo do tipo agrário, estruturada majoritariamente em modelos tradicionais de desenvolvimento, onde o poder estava em regra atrelado à propriedade da terra. Do outro lado, a sociedade industrial apoiava-se na produção de bens industriais e as formas de poder nela instituídas relacionavam-se, em grande parte, ao acúmulo de capital econômico. Por outro lado, na sociedade pós-industrial, tem-se como base os serviços e a fonte de poder nela existente recai no governo

da informação e do conhecimento[10]. Esta sociedade se caracteriza principalmente pela ascensão dos empregos no setor de serviços, que se tornam hegemônicos, acarretando um crescente declínio das atividades industriais.

Embora não haja uma diferenciação explícita entre o significado dos termos informação e conhecimento, o foco da análise direciona-se para as transformações evidenciadas pelo pesquisador sobretudo no mundo do trabalho. Daniel Bell desenvolve a sua pesquisa tomando como base o trabalho de Machlup (1962), erigindo seus argumentos a partir da análise de estatísticas sobre a estrutura de empregos nos Estados Unidos, centrando sua observação principalmente em dados referentes ao intervalo compreendido entre os anos 1950 e 1970. Nesse período, pode-se notar o acentuado crescimento do setor de serviços, superando de maneira significativa o número de empregos na indústria norte-americana.

Para o sociólogo, a grande mutação deu-se, contudo, a partir de 1947. Até este período, a balança possuía uma inclinação maior para a indústria. Entretanto, a partir daí, observou-se que os índices de crescimento começaram a se desviar. De 1947 a 1968 houve um acréscimo de, aproximadamente, 60% nos empregos do setor de serviços, enquanto a esfera da indústria contou com um aumento inferior a 10%. Conforme os prognósticos apontados por Daniel Bell, a indústria que empregava vinte e sete milhões de operários em 1968 deveria chegar em 1980, a algo em torno de trinta e um milhões. Em oposição a isso, os prestadores de serviços passariam de nove milhões e quatrocentos mil, em 1968, para treze milhões e cem mil, em 1980. Assim, os trabalhadores do terceiro setor ascenderiam

[10] Boa parte dos textos da área de Ciência da Informação utilizam as palavras informação e conhecimento quase como sinônimo, sem a preocupação de vinculá-las a discussões mais aprofundadas sobre as sutis fronteiras entre uma e outra. De acordo com Karvalics (2007), os conceitos de informação e de conhecimento são, desde o início das discussões sobre eles, bastante ambíguos. Na visão do autor, até mesmo os textos sobre sociedade da informação tratam a questão de maneira superficial. Para Karvalics (2007), Fritz Machlup e Daniel Bell deram importantes passos nessa direção. Em 1962, Machlup salientou que informação e conhecimento, na verdade, aludem aos mesmos processos cognitivos. No entanto, ao interpretar a relação entre informação e conhecimento, com base em algumas correntes filosóficas e leituras sociológias, Daniel Bell realizou um exame superficial e limitado dos termos. Assim, pela proximidade que há entre ambos, Karvalics (2007) acredita que quando nos referimos aos termos informação e conhecimento, estamos a falar de dois componentes indissociáveis um do outro, pertencentes a um mesmo universo cognitivo. Todavia, Daniel Bell em seu livro entende conhecimento como um "conjunto organizado de afirmações, de fatos ou de ideias, que apresenta um raciocínio ou um resultado experimental passível de transmissão a outros através de meios de comunicação sob uma forma sistemática. [Já] a informação engloba a estocagem, a transmissão e o tratamento dos dados enquanto base de todas as trocas econômicas e sociais e se distribui em três categorias: o registro (notas fiscais, seguros sociais, operações bancárias, créditos, etc.); os programas (reservas de passagens aéreas, planos de produção, elaboração de inventários, etc.); as bibliotecas e a demografia (recenseamentos, pesquisas de opinião, estudos de mercados, boletins eleitorais, etc.)" (BELL apud MATELLART, 2004, p. 11-12).

de quarenta e cinco milhões, em 1968, para sessenta e um milhões e quatrocentos mil, em 1980. Nesse mesmo período, os trabalhadores rurais decresceriam de três milhões e quinhentos mil, para dois milhões e seiscentos mil (BELL, 1978).

De acordo com as previsões estatísticas de Bell, inédito e decisivo na sociedade pós-industrial é a expansão dos chamados "serviços técnicos e profissionais". A taxa de crescimento dos trabalhadores ligados a este setor representa o dobro da média em que cresce o conjunto dos operários fabris. Em sua análise, o autor chama a atenção para a elevação do número de empregos no setor de serviços relacionados a informação e ao conhecimento, conquistando projeção a ciência e a tecnologia, que, por sua vez, transformariam-se em categorias centrais das atividades profissionais modernas.

Embora a discussão sobre a "nova" configuração do trabalho na sociedade do pós-guerra venha a anunciar o nascimento daquilo que se caracterizaria como sociedade pós-industrial, o debate sobre a questão da mudança na estrutura de empregos pode ser tomado como secundário no tocante às contribuições formuladas por Daniel Bell acerca da noção de conhecimento e de sua importância para a "nova" sociedade. A sociedade pós-industrial, segundo o autor, é antes de tudo uma sociedade do conhecimento; isto porque as fontes de inovação originam-se, cada vez mais, da pesquisa em função de melhores condições de vida. Assim, sua noção de conhecimento tem um forte caráter utilitarista, conforme é demonstrado em seu livro. Nele, o conhecimento é compreendido como algo que atua diretamente na promoção do desenvolvimento da sociedade.

A concepção funcionalista defendida pelo autor lhe permite conceber uma forma de estrutura social cujo núcleo estaria na posse de um tipo de conhecimento em especial, qual seja, o conhecimento técnico-científico (designado também pelo autor como "conhecimento codificado"). Assim, para Daniel Bell, seguindo a lógica da sociedade pós-industrial, as classes sociais se formariam conforme o tipo e a quantidade de conhecimentos acumulados pelos indivíduos pertencentes a cada uma. Esse modelo de sociedade altera a ética de sua organização, indo da racionalidade do mercado à racionalidade da ciência.

Daniel Bell atribui à tecnologia um papel de suma importância no desenvolvimento social. Evidentemente, a tecnologia não desempenha este protagonismo sozinha, mas sua atuação se deve graças a uma aliança junto ao conhecimento. Assim, a principal marca da sociedade pós-industrial seria sua diferença em relação a sociedade pré-industrial e a

sociedade industrial no tocante à produção e aplicação de conhecimentos técnicos e científicos como um dos principais meios de promover desenvolvimento da sociedade.

No entanto, o pensamento de Daniell Bell está longe de ser consensualmente aceito. Nesse sentido, cabe citar Krishan Kumar (1995), no qual se pode encontrar severas críticas voltadas a terceirização da economia como característica do pós-industrialismo. Para o autor indiano, a geração de empregos no setor terciário tem sido mais expressiva em funções que exigem uma menor qualificação do trabalhador, e, na maioria das vezes, não possuem uma relação direta com a informação, nem com o conhecimento, como tentou antever Daniel Bell[11].

Na mesma direção, Frank Webster (1995; 2002) afirma que a redução da oferta de empregos no setor industrial do Reino Unido pôde ser verificada mais especificamente nos anos 1980. Esta redução ocorreu justamente em consequência de uma forte recessão global, resultado das políticas econômicas do período, e não em virtude do crescimento paulatino da terceirização da economia. Portanto, em sua opinião, o trabalho desenvolvido por Daniel Bell deve ser considerado mais como uma tentativa de especulação sobre uma possível realidade. No momento em que foi publicado, o próprio autor afirmou que não tinha como propósito apresentar uma "nova" ordem social global, mas apenas alertar para a existência de um processo de transição a ser, em curto prazo, experienciado pela sociedade de um modo geral (BELL, 1978).

Daniel Bell alicerçou seus argumentos a partir da percepção de fenômenos como a terceirização da economia, o investimento em pesquisa com vistas ao desenvolvimento social, as contantantes ênfases nos processos de inovação tecnológicas e, finalmente, e o mais decisivo, no papel desempenhado pela informação e pela tecnologia na economia. Contudo, conforme as críticas dirigidas ao seu trabalho, tais fenômenos não são suficientes para assinalar que se está rumando para um modelo de organização social no qual a indústria não ocupa mais um papel central (NUNES, 2007f).

Na contramão das concepções de Daniel Bell, o declínio (observado apenas em alguns países e num determinado período) do setor industrial e a ascensão de uma

[11] Marín assinala existir uma transição de ciclo motivada pelas tecnologias de informação, afetando o funcionamento regular das atividades econômicas e dos processos produtivos. De acordo com seu pensamento, países como Suécia, Finlândia, Irlanda, Canadá, Coréia do Sul e Israel têm apostado nos indicadores deste novo ciclo, canalizando seus investimentos em inovação tecnológica. Contudo, apesar de seus efeitos positivos no setor da economia, a introdução de novas tecnologias tem um aspecto negativo, qual seja, elas estimulam não só a geração de empregos, mas também provocam uma maré de baixos salários (MARÍN, 2000).

economia baseada em serviços compreendem fenômenos que não devem ser analisados isoladamente, mas sim em conjunto com outros fatores sociais, econômicos, políticos e culturais. Assim, ainda que o debate em torno de uma sociedade pós-industrial evoque a ideia de uma mudança paradigmática, sobretudo, na economia, e em seus insumos (passando-se dos insumos de energia aos insumos de informação), o seu significado é bem mais vasto e complexo do que se pode imaginar[12].

De acordo com Robert Kurz (2002), a ideia da formação de uma sociedade baseada em conhecimento deve ser fortemente contestada. Segundo o autor, o conhecimento degradado em informação não se revelou economicamente estimulante como se havia esperado. A "nova" economia da sociedade do conhecimento entrou em colapso tão rápido quanto foi proclamada. Isto porque, diferentemente de bens materiais ou serviços prestados, o conhecimento não deve ser transformado em mero objeto econômico.

2.2.1.2 Rumo a uma sociedade informacional

Para seguir abordando ainda o discurso sobre a sociedade da informação que toma como base a ideia de uma "mudança história de paradigma", também vale lançar mão aqui das contribuições do sociólogo espanhol Manuel Castells. De acordo com Mackay, "provavelmente os dois maiores teóricos da sociedade da informação são Daniel Bell e Manuel Castells. Estes dois, mais do que quaisquer outros, criaram e moldaram os contornos do debate acerca da sociedade da informação" (MACKAY, 2001, p. 21).

---

[12] Outro teórico que também corrobora com a visão de Daniel Bell é Alvin Toffler. Considerado como um autor de tendência conservadora (MATTELART, 2004), Alvin Toffler (1995) aponta que os conflitos que marcam a sociedade da informação não são os mesmos da sociedade industrial, mas pertencem a uma outra ordem, completamente diferente, na qual emergem práticas e comportamentos que se definem mais pela relação que os indivíduos estabelecem com a informação e com a tecnologia. Alvin Tofler é responsável por cunhar a expressão "terceira onda" para aludir a essa mudança. Para o autor, estar-se-ia enfrentando uma espécie de processo ritual caracterizado pelo declínio da segunda onda – o industrialismo – em decorrência da assunção da terceira, que, embora ainda não esteja bem definida, já pode ser experimentada por nações consideradas como desenvolvidas. Segundo Tofler (1995), a primeira onda de mudanças, suscitada pela revolução agrícola há cerca de 10 mil anos atrás, provocou a passagem do sistema de caça e coleta para as grandes sociedades campesinas do passado. A segunda onda, inaugurada pela Revolução Industrial há aproximadamente trezentos anos, produziu um modelo social baseado em organizações fabris, que ainda está se difundindo em algumas partes do mundo (exemplo disso são as centenas de milhões de camponeses espalhados ao redor do mundo, desde o México até a China, que continuam chegando às cidades em busca de empregos pouco especializados nas linhas de montagem das fábricas). Ao mesmo tempo em que a segunda onda ainda avança no cenário mundial, os Estados Unidos e vários outros países ao redor do mundo já estão sentindo o impacto de uma gigantesca terceira onda, baseada, em parte, em uma economia que não mais se ergue a partir da força braçal, mas pela força mental baseada na produção de conhecimentos.

Para Manuel Castells, a expressão sociedade da informação não deve ser considerada como a designação mais adequada para aludir às dinâmicas da sociedade e da cultura contemporânea. Ao invés dela, o autor nos propõe a expressão sociedade informacional, pois acredita que através desta se pode analisar melhor a mudança social tomando como base os diferentes modos de uso da informação, bem como sua interferência nos planos micro e macroestrutural. Seu objetivo é demonstrar que vivemos em uma sociedade que é substancialmente diferente da que conhecemos até a primeira metade do século XX.

Ao recorrer ao adjetivo *informacional*, Manuel Castells busca se referir ao atributo central de uma "nova" forma de organização social na qual a produção da informação, assim como o seu processamento e transmissão, tornaram-se os principais pilares da produtividade e do poder em decorrência das atuais condições tecnológicas vivenciadas pelos indivíduos (CARDOSO, 2007). Além disso, a partir do adjetivo *informacional*, estabelece-se também um paralelo entre o uso das palavras *indústria* e *industrial*.

Do mesmo modo que uma sociedade industrial não é apenas uma sociedade na qual as formas sociais e tecnológicas da organização industrial permeiam todas as esferas de atividade, também deve ser feita uma diferenciação analítica entre as expressões sociedade da informação e sociedade informacional. Informação sempre houve, seja em sociedades capitalistas ou não. A diferença, entretanto, é que agora, graças a marcante presença da técnica no seio da vida contemporânea, a informação se torna o fator-chave para uma economia global (CASTELLS, 1999).

Embora Castells reconheça a existência de um aumento expressivo do setor terciário na estrutura de emprego de alguns dos principais países capitalistas, o autor discorda do argumento de Bell acerca de uma sociedade pós-industrial. Em seu lugar, prefere utilizar os temos sociedade informacional, ou simplesmente informacionalismo, especialmente porque a maior parte das "novas" ocupações não devem ser encaradas simplesmente como atividades ligadas estritamente ao setor de serviços, mas sim, como atividades realizadas por trabalhadores que desempenham funções que carecem tanto de conhecimentos cada vez mais específicos, como também de um elevado estoque de saberes relacionados às tecnologias da informação (sobretudo, em decorrência da ampliação de infraestruturas de informação e comunicações no âmbito das organizações, estejam elas atreladas às atividades industriais ou mesmo ao setor terciário, independentemente).

Castells (1999) rejeita veementemente a afirmação das teses da sociedade pós-industrial que interpretam as recentes mudanças na estrutura de emprego como uma tendência de redução do papel do setor industrial na sociedade. Nesse sentido, o autor cita o trabalho de Cohen e Zysman, no qual se demonstra que, ainda que se possa perceber certa redução do papel da indústria na criação de postos de trabalho nos países desenvolvidos, as atividades industriais ainda continuam sendo as responsáveis por uma parcela significativa do Produto Interno Bruto (PIB) desses países. Inclusive, uma parte importante dos serviços criados nesse cenário estão relacionados, bem como são dependentes diretamente das atividades industriais.

Assim, embora Castells (1999) reconheça que houve um importante aumento no peso das profissões ligadas à informação nas contemporâneas estruturas de emprego, lembra que essa expansão não é unicamente privilégio destas. Junto com isso também há um aumento no número de trabalhadores com mão de obra pouco qualificada. Isto auxilia a combater um ponto de vista determinista, segundo o qual estar-se-ia experienciando uma qualitativa mudança para melhor nas estruturas ocupacionais, as quais nos conduziriam a um modelo hegemônico de sociedade.

A sociedade informacional, para Manuel Castells, é, antes de qualquer coisa, produto de um determinado contexto histórico, intensificado não só pela presença da informação em si, mas também resultado da ação constante da técnica no cotidiano. Isto pode ser facilmente ratificado ao se analisar apenas uma parte das inúmeras transformações ocorridas nas últimas décadas. A metáfora adotada para aludir a este contexto é a do espaço de fluxos, metáfora esta que caracteriza uma lógica organizacional independente de qualquer localização geográfica. Contudo, pretende-se discutir isto de forma detalhada mais a frente nesta tese, especificamente, no capítulo 4.

Conforme Castells (1999, p. 21), o termo sociedade informacional aponta para o:

> Atributo de uma forma específica de organização, na qual a produção da informação, o seu processamento e transmissão se transformaram nas fontes fundamentais da produtividade e do poder em virtude das novas condições tecnológicas emergentes no atual período da história.

Ainda que esta não seja a única perspectiva de compreensão, a sociedade informacional pode ser vista como o resultado do processo tecnológico que nos possibilita produzir, consumir, armazenar, recuperar, compartilhar e comunicar informação em quase

todos os formatos disponíveis e sem grandes limitações espaciotemporais. Ao falar em sociedade informacional, está-se referindo a uma sociedade em que o intercâmbio e a mediação de informações – seja essa mediação de ordem técnica ou cultural – constitui-se como a atividade social central. Portanto, o que é distintivo em termos históricos entre as estruturas econômicas de meados do século XIX e as da segunda metade do século XX é sobretudo a presença das tecnologias de informação e sua atuação direta em praticamente todas as esferas de atividade social e econômica[13].

Na sua amplamente conhecida trilogia, intitulada "A era da informação: economia, sociedade e cultura", publicada originalmente em 1996, Castells se propõe a abordar as transformações sociais contemporâneas a partir de uma diversidade de assuntos. Dentre eles, vale citar a globalização, a reestruturação do capitalismo, a flexibilização do trabalho, a midiatização da sociedade, a reconfiguração do espaço e do tempo, os movimentos sociais, as novas formas de identidade, a composição urbana das megacidades, a redução do poder e da capacidade de intervenção econômica do Estado-nação, entre vários outros.

Manuel Castells (1991) adota um método polifônico, no qual reúne estudo de caso, observação participante, dados estatísticos, análise comparativa e empírica, atrelando sua pesquisa de campo a uma densa teoria sociológica. Assim, elabora reflexões acerca da realidade de países, como os Estados Unidos, a Rússia, o México, a China e o Japão, apenas para citar alguns, levando em conta seus processos sociais distintos, mas, ao mesmo tempo, procurando compreendê-los a partir da inter-relação quanto aos seus significados. A diversidade de temas debatidos pelo autor tem como intuito assinalar que o atual modo de organização da sociedade caracteriza-se sobremaneira por sua composição em rede[14].

De acordo com o pensamento de Gustavo Cardoso (2007),

> a proposta de Castells é particularmente útil porque, ao contrário de outras, possui atributos transversais na sua abordagem social, econômica e política das sociedades, ao mesmo tempo em que confere a essa análise uma dimensão

[13] De acordo com Cardoso (2007), são exemplos de sociedade informacional a Finlândia, os EUA e a Cingapura, não apenas porque possuem uma sólida infra-estrutura em tecnologias de informação, mas também por serem nações detentoras de economias internacionalmente competitivas, com empresas produtivas e inovadoras. Já países como Portugal, Brasil, Argentina, Polônia, República Tcheca e Hungria dentre outros, podem ser categorizados como sociedades em transição para o modelo informacional.

[14] Ao comentar sobre os argumentos de Manuel Castells acerca da sociedade informacional, Lúcia Santaella e Renata Lemos (2010, p. 16) afirmam que "a economia global é hoje constituída pelas trocas e fluxos quase instantâneos de informação, capital e comunicação cultural. […] Nessa sociedade, as redes não são apenas uma nova forma de organização social, mas se tornaram um traço-chave da morfologia social que, no mundo dos negócios, passou das burocracias verticais às corporações horizontais".

> global, focando diferenças e similitudes entre populações e lugares. A ideia de sociedade em rede tem também implícita uma lógica de coexistência e de não-substituição imediata. Ou seja, as sociedades em rede coexistem com as sociedades industriais, como estas coexistiram (e por vezes ainda coexistem) com elementos das sociedades de características majoritariamente agrárias (CARDOSO, 2007, p. 24).

O que Castells (1999) assinala como sociedade em rede é produto da ação de três forças, que, ao se conjugarem, conduzem-nos às mudanças vivenciadas atualmente. São elas: as inovações tecnológicas existentes no domínio das tecnologias de informação e comunicação, uma intensa reestruturação do capitalismo, e a necessidade de uma "nova" compreensão da identidade, reunindo ideias e reflexões de, aproximadamente, vinte e cinco anos de estudos sobre movimentos sociais e processos políticos desencadeados no mundo.

A análise da sociedade informacional para Manuel Castells (1999) não se trata de uma questão "puramente técnica", "puramente cultural" ou "puramente econômica", mas sim de uma realidade híbrida, na qual se deve levar em conta não só fatores macros como também a ação dos indivíduos ao produzir, interpretar e utilizar de diversas formas as tecnologias de informação. Conforme Castells, as tecnologias de informação representam a grande força motriz que está a impulsionar as transformações em curso nos modos e estilos de vida da sociedade contemporânea, porém não a única.

A segunda força motriz apontada pelo sociólogo como cooperante das transformações sociais contemporâneas diz respeito a uma complexa reestruturação do sistema capitalista. De acordo com Castells (1999, p. 55), "o informacionalismo está ligado à expansão e ao rejuvenescimento do capitalismo, como o industrialismo estava ligado a sua constituição como modo de produção". Embora a reestruturação do capitalismo, assim como a difusão do informacionalismo refiram-se a processos inseparáveis em escala global, as sociedades interagem com eles de diferentes maneiras, conforme suas especificidades históricas e socioculturais[15].

O pensamento de Castells (1999) se contrapõe ao de outros teóricos da sociedade da informação. Para o autor, ainda vivemos segundo o modelo capitalista, porém experienciamos uma outra dinâmica do próprio sistema, marcada por uma intensiva reorganização da atividade econômica em torno de redes, ocasionada principalmente pelas

[15] Castells (1999, p. 57) acredita que "uma teoria da sociedade informacional […] deverá estar sempre tão atenta à especificidade histórica/cultural quanto às semelhanças estruturais referentes a um paradigma econômico e tecnológico amplamente compartilhado.

tecnologias de informação. Exemplo disso é que as empresas possuem cada vez mais unidades e parceiros comerciais dispersos, globalmente conectados, o que lhes confere uma maior flexibilidade para lidar com a instabilidade dos mercados financeiros atuais.

A terceira força assinalada pelo autor refere-se a questão da identidade e sua associação a uma crise do monopólio do poder exercido até então pelo Estado-nação. O argumento defendido por Castells (1999) aponta que as "velhas" identidades, assim como a tradição, que durante muito tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir "novas" identidades, acarretando um intenso processo de fragmentação do indivíduo moderno[16]. A assim chamada "crise de identidade" é vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que está deslocando as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abalando os quadros de referência que davam aos indivíduos uma ancoragem estável no mundo.

Com base numa tentativa de colocar a identidade em xeque, Manuell Castells vai discutir desde questões relacionadas ao patriarcalismo e a sexualidade, até temas envolvendo a democracia e o Estado-nação. Para o autor, o Estado-nação enfrenta uma visível perda de sua soberania frente, principalmente, à globalização das atividades econômicas. E isto pode ser observado tomando como exemplo o caso da União Europeia (UE) e a criação de uma moeda única, "o que de modo evidente retira espaço de manobra aos governos nacionais para com alguma independência formularem a sua política econômica e financeira" (NUNES, 2007f, p. 44).

O caso grego constitui um interessante exemplo da atual perda de autonomia do Estado-nação. A crise enfrentada pela Grécia no início de 2010 estourou após a divulgação de rumores sobre o nível da dívida pública do país e o risco de suspensão de pagamentos pelo governo grego (resultado de um endividamento de aproximadamente 120% do PIB), contrariando acordos econômicos firmados entre os Estados-membros da chamada "Zona do Euro". Diante das sérias dificuldades econômicas da Grécia, a União Europeia elaborou um plano de ajuda, incluindo a concessão de empréstimos que estariam sob a supervisão do Banco Central Europeu.

[16] A crise da identidade pode ser compreendida a partir de uma de suas características centrais, a saber: o descentramento do sujeito. O homem do ideal humanista declina, sobretudo, em decorrência do intenso processo de globalização ao qual todos somos acometidos. É uma fantasia, aponta Hall (2006), considerar a identidade como algo plenamente unificado e coerente. O sujeito cartesiano entra em crise e o *cogito, ergo sum* não dá mais conta de uma explicação para os paradoxos identitários enfrentados pelos indivíduos no mundo contemporâneo. Nesse contexto, entram em cena saberes como a Psicanálise e a Linguística por meio das ideias defendidas por Freud, Lacan e Saussure, principalmente (HALL, 2006).

Como medida, o Conselho Europeu promoveu discussões sobre a possibilidade da União Europeia realizar uma operação de *bailout*[17] do país, caso fosse necessário. O medo de que a crise se estendesse a outros países, como Portugal e Espanha – agravando ainda mais a condição econômica desses países – reforçou a necessidade de medidas austeras para controlá-la. Em 2 de maio de 2010, firmou-se um acordo entre a União Europeia e o Fundo Monetário Internacional (FMI), no qual foi proposto um plano econômico que tinha como objetivo resgatar 750 bilhões de euros de modo a evitar que a crise se espalhasse por toda a "Zona do Euro". À essa medida adicionou-se ainda a criação de um fundo de estabilização coletivo para toda a União Europeia.

Apesar de não abordar em seu livro o caso citado, até por sua data de publicação ser anterior a crise grega, Manuel Castells demonstra através de outros exemplos que o controle exercido pelo Estado, principalmente no setor da economia, vem se tornando cada vez menor, e isto é acarretado pelos fluxos globais de capital, produtos, serviços, tecnologias, comunicação e informação. Nesse contexto, o autor tenta, por meio da análise de tabelas de seis países diferentes, mostrar como a globalização compromete a capacidade instrumental do Estado, atuando em favor do fortalecimento de um capitalismo global.

Para discutir essa relação entre Estado e globalização, Manuel Castells fornece uma visão geral sobre alguns indicadores da atividade econômica dos governos, relativa ao processo de internacionalização das economias. Segundo o autor, "o Estado-Nação enfrenta três grandes desafios inter-relacionados, a saber: a globalização e não-exclusividade da propriedade; flexibilidade e capacidade de penetração da tecnologia; e autonomia e diversidade da mídia" (CASTELLS, 1999, p. 298).

Manuel Castells destaca ainda o papel das mídias eletrônicas na prática política contemporânea como uma possibilidade de emancipação na era da informação, rumo a uma possibilidade de "democracia informacional". Nessa conjuntura, considera indispensável a relação direta estabelecida entre o "poder do Estado" e o "poder da informação", uma vez que as tecnologias de informação tanto podem ser colocadas a serviço da vigilância, controle e repressão por parte do Estado, como também podem ser amplamente empregadas pelos cidadãos para aprimorem seus controles sobre o próprio governo, mediante um exercício mais "pleno" da cidadania. Contudo, vale reconhecer que

[17] *Bailout* refere-se a uma espécie de injeção de liquidez dada a uma entidade (empresa, organização ou país) falida ou próxima de falir.

atualmente "nem todas as pessoas, nem todas as atividades estão organizadas segundo a estrutura e a lógica da sociedade em rede. De fato, as pessoas plenamente integradas nessa sociedade representam uma minoria [...]" (CASTELLS apud NUNES, 2007f, p. 46).

Para seguir discutindo a perspectiva em torno da qual se aponta uma "mudança histórica de paradigma" a partir da composição de uma sociedade da informação, vale lançar mão ainda das ideias defendidas pelo sociólogo britânico Frank Webster. Numa posição diametralmente oposta àquelas que afirmam a emergência de um "novo" tipo de sociedade, Frank Webster opta por anunciar que o que há no mundo contemporâneo é apenas a existência de uma informatização das relações sociais. Numa tentativa simplificada de classificação, poder-se-ia enquadrar Frank Webster numa corrente cética de pensamento acerca da sociedade da informação enquanto modelo social dominante.

Embora não rejeite completamente o pensamento de que a informação ocupe um lugar de destaque na atualidade e lhe reconheça as mudanças de que é responsável nas mais variadas esferas da sociedade, prefere argumentar que a característica marcante da sociedade contemporânea é a continuidade de práticas já existentes antes mesmo do suposto advento da sociedade da informação e as quais a informatização crescente da vida social se encontra subordinada. Frank Webster (1995) rebate categoricamente qualquer argumento que defenda que a chamada "revolução da informação" possa aniquilar tudo o que existia antes.

O autor parte de um princípio de continuidade, opondo-se diretamente àqueles que apregoam o surgimento de uma "nova" fase histórica global. Frank Webster ratifica uma transformação gradual na estrutura e dinâmica contemporânea, e jamais um corte radical em relação ao modo de vida da sociedade industrial e capitalista. Dessa forma, para além da ideia de ruputura, a chamada "explosão informacional" acaba por ser compreendida como parte integrante do desenvolvimento do próprio sistema capitalista. Assim, conforme escreve Nunes (2007f):

> A principal crítica de Webster aos que revelam a emergência de uma "sociedade da informação" está associada à relação direta que estes estabelecem entre o aumento da quantidade de informação (medida consoante o que cada qual considera que melhor caracteriza a nova ordem social: as tecnologias da informação; o valor econômico da informação; as ocupações profissionais relacionadas com a informação ou a expansão territorial das redes de informação) e uma mudança de ordem qualitativa na sociedade (NUNES, 2007f, p. 48).

Muitos dos teóricos que percebem a sociedade da informação como um "novo" tipo de sociedade, erguem suas perspectivas de análise presumindo que essa mudança pode ser definida exclusivamente através da quantidade de informação em circulação atualmente, bem como a quantitade de pessoas que têm como fator-chave de suas atividades laborais a informação. Este tipo de visão supõe que os evidentes aumentos quantitativos de informação provocam transformações diretas no sistema social, ocasionando mudanças qualitativas em sua estrutura.

Há concordâncias entre o pensamento de Castells (1999) e o de Webster (1995; 2002). Ambos reconhecem que as tecnologias de informação representam um elemento importante das transformações contemporâneas, advertindo que não são o único fator determinante. E, ainda, acreditam que a expansão do setor terciário significa o surgimento de uma dinâmica diferenciada no mundo do trabalho, para além do âmbito da produção material, contudo não é em decorrência disso que a economia industrial deixa de existir.

Saulauskas (apud NUNES 2007f) também compartilha um pensamento semelhante, para quem a sociedade da informação não deve ser definida basicamente a partir de critérios meramente quantitativos. Para ele, uma sociedade só pode ser tomada como uma sociedade da informação, se e somente se, as tecnologias telemáticas que a permeiam tornarem-se um componente decisivo da experiência cotidiana. Não é apenas a existência de tais tecnologias e seu desenvolvimento em si, mas sim sua integração à esfera econômica, cultural e política. Entretanto, ainda que as tecnologias de informação estejam cada vez mais imbricadas ao mundo contemporâneo e suas esferas, elas apenas reelaboram processos e significados existentes antes mesmo de sua atuação no cotidiano da sociedade.

O exame que Webster (1995; 2002) empreende das teorias sobre a sociedade da informação também é passível de críticas. Autores como Gustavo Cardoso (2007) apontam que a análise de Webster peca pela simplificação excessiva das abordagens, principalmente quanto ao recurso a uma divisão estanque entre os autores adotados como interlocutores para subsidiar sua análise. O sociólogo britânico traça uma divisão um tanto quanto rígida entre os que defendem a continuidade das forças sociais presentes e os que focam a atenção na descontinuidade (CARDOSO, 2007, p. 35).

Além disso, por se tratar de algo complexo – caracterizado como uma fase de transição, marcada tanto por continuidades como por descontinuidades – é arriscado indicar qual o impacto e o alcance das transformações que a sociedade contemporânea está

a atravessar advindas do fenômeno informacional, até porque a maioria delas se manifesta de maneira essencialmente ambivalente e contraditória.

2.2.1.3 Reestruturação capitalista ou capitalismo informacional?

De acordo com as análises empreendidas por Frank Webster (1995; 2002), a atual cena sociocultural contemporânea compreende uma extensão da sociedade capitalista, porém não mais em seu modelo tradicional, mas sim sofisticadamente reformulada, com alcance global. Ao invés de uma sociedade da informação vive-se uma ampla reestruturação da sociedade capitalista e de seu regime de acumulação. Este modelo é nomeado também como capitalismo informacional (CASTELLS, 1999).

Tanto o termo reestruturação capitalista como a expressão capitalismo informacional são frequentemente tomados como sinônimos. Para autores como Herbert Schiller (1981) e David Harvey (1992), as características da vida contemporânea são implicações de significativas mudanças ocorridas no seio da sociedade capitalista. O atual sentido que é conferido à informação, bem como às tecnologias de informação é decorrência da reestruturação do sistema capitalista. As complexas mudanças ocorridas nas esferas social, cultural, econômica, política e tecnológica não representam uma interrupção nos padrões já estabelecidos, mas, ao contrário, apontam para a emergência de estruturas perceptivelmente diferentes daquelas suscitadas nos modelos taylorista e fordista.

Grosso modo, o taylorismo refere-se a um regime específico de produção industrial, no qual o trabalhador deveria exercer sua tarefa no menor tempo possível, não necessitando de conhecimentos aprofundados acerca do resultado final da fabricação de determinado produto. O conhecimento de todo o processo produtivo era obrigação unicamente do gerente, que também fiscalizava e administrava o tempo gasto pelos operários para cada etapa da produção. Nesse sentido, o taylorismo foi o principal responsável por aperfeiçoar o processo de divisão do trabalho, assim como por estimular a realização de atividades pouco complexas, padronizadas e demasiadamente repetitivas pelos trabalhadores.

Já o fordismo tem como característica principal a introdução das linhas de montagem, nas quais cada operário, de forma semelhante a um robô, ficava praticamente estático, realizando uma tarefa específica e contínua, enquanto o produto fabricado se movimentava pelo interior da fábrica sobre uma espécie de esteira. Com isso, as máquinas

eram as principais responsáveis por ditar o ritmo e a quantidade de trabalho. O trabalhador se especializava em uma só etapa de todo o processo produtivo, realizando a mesma tarefa quase que ininterruptamente por horas a fio, durante toda a sua jornada de trabalho.

Em linhas gerais, tanto o taylorismo como o fordismo tinham por finalidade a ampliação da cadeia produtiva a partir da redução do tempo gasto na fabricação dos produtos, de modo a maximizar os lucros daqueles que detinham a posse dos meios de produção através da exploração da força de trabalho dos operários. Contudo, frequentemente afirma-se que o taylorismo e o fordismo vêm, com o passar dos anos, tornando-se pouco eficientes em meio a configuração do mundo atual.

No eixo central dessas mudanças é possível indicar, entre outros aspectos, as diferentes formas de produzir, armazenar, disseminar e mediar informações de modo disperso e, algumas vezes, instantâneo, bem como sua ação direta numa reorganização do "mundo do trabalho", interferindo, dentre outras coisas, nas constantes variações dos mercados financeiros, por exemplo. Em decorrência disso, acredita-se que os modelos taylorista e fordista estão a dar lugar a um regime mais flexível, com amplas capacidades de adaptação às incertezas, frequentemente caracterizado como toyotista.

Também conhecido como pós-fordismo, o toyotismo define-se como um modelo particular de organização do sistema capitalista. Diferentemente dos EUA, o Japão contava na segunda metade do século XX com algumas adversidades que impediam o seu crescimento, dentre elas, um pequeno mercado consumidor, capital reduzido para ser investido na produção industrial, matéria-prima escassa e grande disponibilidade de mão de obra pouco especializada. Tudo isso impossibilitava que a solução taylorista-fordista de produção em massa fosse aplicada à reconstrução de um país que havia sido recentemente destruído pela guerra.

Assim, a solução encontrada pelos japoneses foi o aumento da fabricação em pequenas quantidades de diversos tipos de produtos, voltados sobretudo para o mercado externo, de modo a gerar recursos que pudessem ser aplicados tanto na importação de matérias-primas e alimentos, como também na compra de equipamentos e demais bens necessários à sua reconstrução, favorecendo o desenvolvimento de sua própria indústria. Uma das características do modelo toyotista é a produção *just in time.* De modo distinto ao do modelo fordista, que produzia muito e estocava essa produção, no toyotismo a ideia é a de só se produzir o necessário, reduzindo ao máximo os estoques. Essa flexibilização tinha

como objetivo a produção de um produto no momento em que ele fosse demandado. Ao trabalhar com pequenos lotes, podia-se primar mais pela qualidade. Portanto, além do *just in time,* outra característica do modelo toyotista em sua origem era a qualidade total.

O regime toyotista passa a se referir não apenas ao aumento da internacionalização nas relações socioeconômicas, políticas e culturais, mas também ao crescimento da interdependência entre os Estados. No entanto, não só os modelos taylorista e fordista tornam-se cada vez mais difíceis de se manterem enquanto modelos dominantes, como o monopólio e a capacidade de regulação do Estado fica consequentemente menor, sendo afetada diretamente pela expansão das empresas transnacionais, bem como pelo fluxo constante de informação em rede. As tecnologias de informação têm sido, com efeito, um dos elementos cruciais na manutenção de uma economia global (CASTELLS, 1999).

A relação entre informação e sistema capitalista foi analisada por Herbert Schiller. Segundo o autor, a informação compreende atualmente um dos elementos fundamentais do sistema capitalista, o qual tem suas propriedades reforçadas a partir das tecnologias. Para Schiller (1981), as tecnologias desempenham um ambivalente papel. Em primeiro lugar, promovem a consolidação de um sistema organizacional distribuído, porém com amplo domínio de cada uma de suas ramificações; e, em segundo, desenvolvem uma forte dependência de países emergentes em relação às nações mais desenvolvidas no tocante a "*hardware*, *software*, formação técnica e administrativa", obrigando-os a aceitar estes desenvolvimentos. O intuito é dar às tecnologias de informação um lugar de destaque, gerando uma atmosfera de estímulo para sua rápida adoção, portanto, "como um meio de passar, com um salto, para a era moderna" (SCHILLER, 1981, p. 40).

Apesar da centralidade da informação e das tecnologias nesse contexto, a lógica pela qual opera o capitalismo continua a mesma, porém reestruturada a partir da ação destas. Semelhante a outros elementos constitutivos do sistema capitalista, os critérios que orientam o funcionamento do mercado passam a se fazer presentes também no domínio da informação. A informação passa a ser um bem vendável, onde sua produção, consumo e distribuição aumentam conforme a demanda e os possíveis lucros a serem obtidos por meio de sua mercantilização. Nesse cenário, é o mercado quem passa a estabelecer que tipo de informação é produzida e consumida, de modo a atender a necessidades específicas, tanto individuais quanto coletivas. Com base nisso, afirma Schiller:

> Aquilo a que chamamos de 'Sociedade da Informação' é na realidade, a produção, processamento e transmissão de uma quantidade muito elevada de dados relativos a todo o tipo de questões – individuais e nacionais, sociais e comerciais, econômicas e militares. A maioria dos dados são produzidos com a finalidade de satisfazer necessidades específicas das super-corporações, das burocracias dos governos nacionais, do sistema militar e do estado industrial avançado (SCHILLER, 1981, p. 46).

A ideia de que há uma racionalidade na "produção, processamento e transmissão" da informação compromete a sua concepção de bem social, ou seja, de recurso que pode beneficiar a todos aqueles que dela necessitarem, bem como o seu livre acesso. Em meio ao atual contexto, Herbert Schiller entende que é possível tanto quanto rentável tratar a informação como uma mercadoria de propriedade particular, como algo cada vez mais vendável, independente de qualquer interesse público. De acordo com Castells, o capitalismo informacional atua de maneira seletiva, "incluindo e excluindo segmentos de economias e sociedades das redes de informação, riqueza e poder, que caracterizam o novo sistema dominante" (CASTELLS, 1999, p. 191).

Na visão de Vieira (2005):

> O papel principal do mercado no domínio da informação [e] das tecnologias de informação e comunicação significa que estas são criadas e estão disponíveis para aqueles que as podem pagar. Todos os membros da sociedade têm algum acesso a produtos e serviços de informação tais como televisão, rádio e jornais. Contudo, o fato de ser o mercado o mecanismo de alocação, significa que este é sensível a uma sociedade diferenciada pelo rendimento e pela riqueza. As desigualdades de classes refletem-se no acesso, distribuição e capacidade de gerar informação. Dependendo do lugar que se ocupa na estratificação hierárquica, pode-se ser um beneficiário ou não da sociedade da informação.

Nessa perspectiva, nem todos têm a oportunidade de participar da mesma forma da dita sociedade da informação. As desigualdades no tocante ao acesso, distribuição e capacidade de gerar informação, dentre outras coisas, refletem-se na posição que se ocupa na sociedade. Assim, quem mais se aproveita dessa realidade é o capitalismo empresarial e as megacorporações, gerando o que se pode chamar de capitalismo informacional, não menos contraditório do que o anterior.

O mercado da informação tem se mostrado um dos negócios mais lucrativos, oligopolistas e globais que se tem atualmente. Um de seus propósitos, por exemplo, é gerar nos clientes necessidades de consumo relacionadas às crescentes quantidades de informação, disponíveis na maioria dos casos através de redes sociotécnicas cada vez mais

velozes e fáceis de usar, que estão, na maioria das vezes, tão acessíveis aos indivíduos quanto mídias como o rádio e a televisão. A ideia de um capitalismo avançado, pós-fordista, vinculado diretamente à informação, tal como nos propõe Herbert Schiller, permite uma melhor compreensão de parte dos fatores que estão na origem da penetração das tecnologias de informação na vida social contemporânea, ajudando-nos a perceber como elas vêm, dia a dia, tornando-se centrais nas economias capitalistas.

Nesse sentido, para continuar abordando a ideia de uma reestruturação do sistema capitalista vale lançar mão também das contribuições de David Harvey. Ao analisar o período que se seguiu à recessão de 1973, David Harvey (1992) percebe que o regime fordista passa a ser cada vez mais incapaz de deter as contradições inerentes ao próprio capitalismo. Uma série de novas experiências no âmbito da organização industrial e da vida social passam a tomar forma, especialmente, nos Estados Unidos, Japão e alguns países recém industrializados da Europa Ocidental. Essas mudanças são frutos da reestruturação econômica acentuada pelo surgimento de um novo sistema de acumulação capitalista, bastante complexo e distinto daquele vivenciado durante a primeira metade do século XX.

Isto conduz à emergência de um regime de acumulação, segundo Harvey (1992), apoiado na flexibilidade tanto dos processos de trabalho, como dos mercados, produtos e padrões de consumo. O sistema apontado pelo autor caracteriza-se, dentre outras coisas, pelo "surgimento de setores de produção inteiramente novos, onde novas maneiras de fornecimento de serviços financeiros, novos mercados e, sobretudo, taxas altamente intensificadas de inovação comercial, tecnológica e organizacional" são instituídas (HARVEY, 1992, p. 140).

A passagem para um regime de acumulação flexível surgiu como uma espécie de resposta aos então predominantes modelos taylorista e fordista, realizada por meio da implantação de padrões organizacionais mais "adequados" ao contexto, juntamente com a inserção de diferentes tecnologias à cadeia produtiva. "Tudo isso implicou uma intensificação dos processos de trabalho e uma aceleração na desqualificação e requalificação necessárias ao atendimento de novas necessidades de trabalho" (HARVEY, 1992, p. 257). Aos trabalhadores passou-se a demandar uma intensa mobilização subjetiva de recursos pessoais como condição *sine qua non* de participação e integração à nova

dinâmica produtiva. Nesse contexto, requere-se não só aptidões técnicas como atributo para o desempenho de determinadas funções, mas, ainda, competências comportamentais[18].

Para David Harvey (1992), o toyotismo, ou simplesmente pós-fordismo, baseia-se sobretudo no modelo da flexibilidade, o qual ocorre em três dimensões. A primeira diz respeito a flexibilidade dos empregados, na qual a adaptabilidade é tida como uma das principais qualidades. Aponta-se a necessidade de uma formação continuada e atualizada, o desenvolvimento de competências para tarefas complexas, bem como salários e jornadas de trabalho flexíveis. Já a segunda refere-se à flexibilidade da produção, proporcionada por uma acirrada competição entre as empresas, levando a um investimento cada vez maior em tecnologias com a finalidade de aumentar a produção e reduzir os custos. E, por fim, em terceiro, tem-se a flexibilidade do consumo, na qual é dada uma atenção maior ao consumidor e seus desejos. Impõe-se a necessidade de se ofertar ao indivíduo uma gama de produtos que possam expressar os estilos de vida e gostos de consumo de cada um, considerando questões subjetivas na formação de um sistema excludente, no qual é impossível incorporar todos os indivíduos ao heterogêneo universo dos consumidores.

Todavia, esta reestruturação capitalista não está dissociada dos fenômenos informacionais contemporâneos. As promessas de que o desenvolvimento técnico-científico possibilitaria a inclusão progressiva de todos esfumaçaram-se. Sem muitas dificuldades, é possível apontar que a informação está inscrita na própria constituição da dinâmica da flexibilidade. Assim, como coloca Vieira (2005, p. 60), "a emergência do pós-fordismo é entendida como capaz de transformar áreas geográficas e mudar atitudes políticas e sociais, tendo a informação e a circulação de informação um papel pertinente". Empresas e trabalhadores subjugam-se em diferentes níveis à lógica de uma flexibilidade alicerçada no papel desempenhado pela informação.

> A informação tem um papel primordial na especialização flexível no sentido em que a facilita, pois quantidades consideráveis e complexas de informação promovem a adaptabilidade e as multi-competências. […] Se até aqui os trabalhadores aprendiam competências para toda a vida, na idade da tecnologia

[18] Nesse novo cenário, cabe aos trabalhadores desaprender hábitos e desconstruir valores antes demandados por serem agora considerados como inadequados para o "contexto flexível"; desenvolver capacidades para visualizar, entender e propor respostas para problemas em diferentes situações reais e até então imprevistas; identificar, localizar, integrar e aplicar informações e conhecimentos na busca por soluções inovadoras; estar em condições de avaliar as formas de enfrentamento da realidade, mobilizando, adaptando e transferindo conhecimentos de uma situação a outra; agir com perícia, eficácia, rapidez e segurança na realização das mais variadas tarefas.

> da informação têm que estar prontos para se atualizar à medida que as novas tecnologias são introduzidas. O treino torna-se uma rotina e uma tarefa informacional. A maquinaria de produção é tão sofisticada que exige que os trabalhadores tenham informação e conhecimento do sistema como um todo. Assim, os trabalhadores da produção tornam-se empregados de informação, trabalhadores pós-industriais, que têm que estar preparados para vigiar e compreender todo o processo de produção e prontos a responder a contratempos imprevisíveis. […] A ideias da especialização flexível que sugerem que o trabalho se torna intensivo na informação e exige elevados níveis de competência e de instrução, bem como trabalhadores que exploram novas ideias e estilos e que lidam constantemente com a informação de um modo reflexivo também são muito apelativas, [...] ocorrem mais como cenários prospectivos nos quais é difícil ver incluídos todos os trabalhadores (VIEIRA, 2005, p. 62-63).

O "novo" regime exige das empresas tanto quanto dos trabalhadores, mais capacidades adaptativas de forma a responder rapidamente às mudanças do mercado. Nesse contexto, o trabalho passa a estar em constante dependência dos fluxos de informação; e o trabalhador passa a ser o principal refém das tecnologias, tendo que orientar boa parte dos seus saberes e fazeres por elas e para elas. Ao invés de complexificação de tarefas que exigem um trabalhador mais hábil e com mais conhecimentos, o efeito seria justamente o inverso, promovendo justamente a desqualificação do trabalho[19].

De acordo com Antunes (2012),

> A necessidade de inovar os processos, os produtos e os serviços ampliou em muito a importância da esfera comunicacional para a agilização do ciclo produtivo que agora opera em tempo virtual. Esse processo de *mercadorização da informação* possibilitou a direta e rápida incorporação dos novos dados e informações ao mundo produtivo, instrumental decisivo para a continuidade das chamadas "inovações produtivas" (ANTUNES, 2012, p. 55).

E o autor ainda continua,

[19] Cabe apontar como exemplo deste tipo de trabalhador o chamado "Operador de *Telemarketing*". Submetido a um rígido controle, ao funcionário não é permitido, por exemplo, conversar com o colega do lado durante o serviço; além disso, tem tempo limitado para ir ao banheiro, e é constantemente penalizado caso não consiga cumprir as metas impostas pela empresa. Os serviços conhecidos como *call center* encontram-se atualmente em expansão no mundo e são responsáveis por uma grande empregabilidade de jovens. De acordo com Antunes (2012), a partir de dados obtidos através de pesquisa realizada numa empresa de Londrina de *call center*, chamada SERCOMTEL, "[...] para realizar essa jornada diária, as teleoperadoras, sempre com seus *headsets* (fones de ouvido), ficam quase todo o tempo de trabalho sentadas, coladas no visor do microcomputador e no teclado, sob rígida vigilância das supervisoras, que exigem sempre maior produtividade e controlam o tempo médio de atendimento das trabalhadoras. Aqui também constatamos o crescente adoecimento no trabalho, algo que tem sido constante no setor de telemarketing. Quanto às condições de trabalho, pode-se testemunhar, com base na pesquisa, que em muitas dessas empresas de *call center* e telemarketing há inclusive «baias» que separam as trabalhadoras, para que elas não conversem e não diminuam os ritmos extenuantes de trabalho, rigorosamente cronometrados" (ANTUNES, 2012, p. 56).

> Em plena *era da informatização do trabalho*, do mundo maquinal da era da acumulação digital, estamos presenciando a *época da informalização do trabalho*, caracterizada pela ampliação dos terceirizados, pela expansão dos assalariados do *call center*, subcontratados, flexibilizados, trabalhadores em tempo parcial, teletrabalhadores, pelo *cyberproletariado,* o proletariado que trabalha com a informática e vivencia outra pragmática, moldada pela desrealização, pela vivência da precarização […]. (ANTUNES, 2012, p. 58-59).

Desse modo, é com facilidade que se observa nos últimos anos um acentuado crescimento no número dos ditos "trabalhadores da informação", ou seja, trabalhadores nos quais suas ocupações envolvem atividades que de alguma maneira estão ligadas às redes de informação, intensificando a luta pela sobrevivência, ainda mais perversa com a introdução de conhecimentos, habilidades e *know-how* tecnológico. Numa economia global a maior preocupação das organizações passa a ser os fluxos de informação; nesse cenário, há cada vez mais "empresas dot-com" e "infotrabalhadores".

Contudo, para alguns autores, a análise de Harvey não dá conta de todas as implicações do modelo fordista na sociedade capitalista. A ideia de que a partir dos anos 1970 se pôde verificar mudanças nos modelos de produção é questionada por Iliona Kovács e Juan J. Castillo (1998), onde a inovação tecnológica e as demandas do mercado por si só não teriam condições suficientes para mudar os modos de organização do fordismo e do taylorismo. Para os autores, a flexibilização não substitui o regime fordista de produção, mas limita-se a sua forma quantitativa, ou seja, a redução dos custos de mão de obra pela diminuição do número de postos de trabalho, das baixas qualificações e do valor referente aos salários – onde, ao invés de se seguir acordos com sindicatos ou com os governos, há uma crescente tendência em se pagar aos indivíduos só pelo que produzem.

Portanto, na perspectiva de Kovács e Castillo, por exemplo, a expansão de um regime de acumulação flexível conduz mais a uma segunda era industrial, que se solidifica com o papel da informação nas situações de trabalho e forma de organização das empresas, do que necessariamente se redefe ao advento de um "novo" regime político, social e econômico, como assinalado por Schiller e Harvey (KOVÁCS; CASTILLO, 1998).

De qualquer forma, no quadro teórico daqueles que apontam o advento de uma reestruturação do sistema capitalista, o argumento da competitividade tem vindo a justificar as constantes reconfigurações dos processos produtivos – principalmente sob o imperativo da inovação tecnológica –, bem como dos atuais modelos de gestão adotados pelas organizações. Entretanto, não se pode indicar com alguma convicção se todas as

transformações evidenciadas desde a segunda metade do século XX assinalam de fato a passagem de uma economia centrada na indústria para uma economia baseada nos serviços.

Assim, o que se pode perceber é que o fordismo, em sua forma tradicional, não consegue se adequar de forma satisfatória a uma realidade onde a indústria e os serviços convergem cada vez mais em direção a um sistema produtivo orientado para a flexibilidade e sustentado em grande parte pelas tecnologias de informação. Muito provavelmente, as transformações sociais, políticas e econômicas evidenciadas nesse cenário constituem a manifestação de uma hiperdesenvolvida economia neoliberal de mercado.

Dessa forma, há quem prefira apostar na ideia de que, independente de qualquer substituição dos regimes fordista e taylorista, essa fase do capitalismo contemporâneo baseia-se cada vez mais numa forte valorização dos elementos cognitivos e informacionais da produção e do consumo – é o caso, por exemplo, de autores como Jean Lojkine, Mauricio Lazzarato, Franco Berardi e Marcos Dantas dentre outros. Nesse sentido, assiste-se ao fortalecimento de um capitalismo imaterial, denominado também como cognitivo, dotado de características próprias, das quais destaca-se o trabalho intelectual como principal fonte de exploração. Dito isso, passemos então ao segundo discurso.

2.2.2 A relação entre técnica e sociedade

O debate acerca da relação entre as tecnologias de informação e a sociedade é por vezes adotado como um dos principais recursos de caracterização da sociedade da informação. Nesse discurso, a técnica ocupa uma posição central, sendo tomada como o motor das transformações experienciadas no mundo contemporâneo. Discutir o uso das tecnologias de informação pelos indivíduos como se fosse a principal entidade responsável pelo advento de um “novo” tipo de sociedade, compreende uma questão importante para ser analisada sobre o que, de fato, se pode entender por sociedade da informação.

Uma das principais características da sociedade contemporânea diz respeito a presença cada vez maior da técnica na organização da vida. Possivelmente, isto foi responsável por promover uma compreensão equivocada da técnica, assinalada por uma perspectiva demasiadamente determinista dos seus efeitos e consequências. De um modo geral, neste discurso, defende-se que a técnica atuaria determinando os rumos da sociedade e as ações dos indivíduos, sendo dotada de um forte grau de exterioridade e coercitividade.

Agiria, portanto, como se fosse possuidora de poder e vida própria, enquanto denominador comum de toda a dinâmica da vida social.

Contudo, a questão não é ser contra nem a favor simplesmente, mas sim tentar reconhecer as mudanças qualitativas na ecologia dos signos, atentando para o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação na vida social de modo geral. A tecnologia não é de maneira nenhuma algo autônomo, externo aos indivíduos, assim como também a sociedade e a cultura não representam entidades passivas, que sofrem coação de um agente exterior. Por conta disso, é necessário relativizar a questão e tentar perceber o modo como uma esfera interfere na outra.

2.2.2.1 Entre fáusticos e prometeicos

Em um capítulo publicado num livro que trata das teorias da cibercultura, no qual são discutidas as relações entre a técnica e a sociedade, Francisco Rüdiger (2007) assinala que, ao longo do pensamento ocidental, pode-se apontar a existência de dois importantes discursos que norteiam o debate sobre o tema, tendo sido nomeados pelo autor, como: discurso fáustico e discurso prometeico.

O primeiro remete ao mito do acordo malicioso realizado entre Fausto e o demônio Mefistófeles. No pacto, Mefistófeles promete a Fausto presenteá-lo com a eterna paixão pela técnica e pelo progresso. O mito de Fausto é tomado como uma alegoria da própria tecnologia. Nele, percebe-se o modo por meio do qual o homem estaria disposto a perder a sua própria autonomia para, de alguma forma, poder dominar a natureza. Já Prometeu, conhecida figura mítica responsável por ter roubado o fogo de Zeus e dado aos homens, é evocado por Rüdiger (2007) como a principal alegoria da ideia da técnica como algo predominantemente positivo.

O que está em jogo, tanto numa alegoria como na outra, são duas visões diferentes sobre os complexos imbricamentos entre técnica e sociedade. De um lado, está um exacerbado pessimismo, no qual os crescentes avanços da tecnologia são compreendidos como verdadeiras "agressões à vida humana e ameaçadoras à sobrevivência da individualidade" (RÜDIGER, 2007, p. 18). E, do outro, aponta-se a predominância de um otimismo imoderado, a partir do qual a tecnologia é interpretada como uma das mais importantes ferramentas do progresso técnico-científico moderno.

A análise da relação entre técnica e sociedade assume para si a ideia de que, no contexto da sociedade da informação, tudo passa a estar orientado por ela e para ela. De forma equivocada, acredita-se que há um dualismo, no qual, de um lado, encontra-se a técnica, e, no outro polo, a sociedade. Nesta disputa, uma é fortemente assolada pelas transformações acarretadas pela outra. Assim, longe de uma visão relativista, defende-se com frequência a dominação de uma sobre a outra.

Segundo Mattelart (2002), o que chamamos de sociedade da informação somente pôde ser concebido em sua totalidade em meados do século XX, sendo resultado, dentre outras coisas, do desenvolvimento dos meios de comunicação e da cibernética. Mattelart expõe uma postura crítica contra os discursos otimistas contemporâneos, que caracterizam a sociedade atual como uma sociedade da informação, de forma naturalizada, e, por vezes entendida como algo positivo, recente e, sobretudo, inevitável.

O autor recua ao século XVII para demonstrar que, desde aquele momento, já existia "a idéia de uma sociedade regida pela informação" (MATTELART, 2002, p. 11). Para isso, articula diversos fatos históricos e autores de diferentes correntes teóricas para apontar a formação de um discurso acerca de uma sociedade da informação erigida a partir de proclamações oficiais, manifestos e pesquisas científicas dentre outras coisas. Como efeito deste discurso, pode-se observar desde ações de governos nacionais, através principalmente de seus "programas de sociedade da informação", até mesmo inciativas privadas, encabeçadas por empresas particulares, de um jeito ou de outro, reforçando a crença no "poder mágico" das tecnologias de informação (ARAÚJO, 2009).

O otimismo prometeico se faz presente numa visão bastante comum, compartilhada, inclusive, por autores que apontam uma transição de paradigma entre a sociedade industrial e a sociedade da informação, defendendo a ideia de que a técnica, quase que de forma isolada, transformaria substancialmente a sociedade. Com efeito, Wiener é tomado como um dos responsáveis por promover uma compreensão utópica da tecnologia, principalmente através da cibernética (BRETON, 1997; CARDOSO, 2007)[20].

A partir do desenvolvimento da cibernética, Norbert Wiener (1970) anunciou o que seria a sociedade da informação, sugerindo o advento de uma sociedade sustentável, quase idealizada, que impedisse desigualdades de acesso à informação entre os indivíduos. Em sua perspectiva os processos informacionais operariam de modo similar nas sociedades,

[20] Voltar-se-á a discutir a cibernética mais adiante nesta pesquisa.

nos seres humanos e nas máquinas, sendo a diferença entre eles de apenas ordem semântica.

Nesse sentido, a máquina e o homem compartilhariam uma capacidade cognitiva semelhante. Para Wiener, as informações e as máquinas que as processam, bem como as redes que elas tecem, são capazes de lutar contra a tendência que as sociedades têm à entropia (WIENER, 1970). De acordo com o autor, a soma da informação em um sistema é a medida de seu grau de organização; já a entropia refere-se à medida de seu grau de desorganização. Combatê-la se constituiria como um dos objetivos da cibernética.

Segundo Kovács (2002), outro autor que também se pode enquadrar como representante dessa visão prometeica é Yoneji Masuda, ao considerar que as tecnologias de informação definem os parâmetros das relações sociais, políticas, econômicas e culturais, ocasionando um tipo de sociedade qualitativamente diferente das anteriores. A sociedade, nesse sentido, sofreria todos os "impactos"[21] decorrentes do desenvolvimento da técnica.

> Quando aparece uma inovação tecnológica que produz uma nova época, sucedem-se certas mudanças na sociedade existente, surgindo uma nova sociedade. A máquina a vapor precipitou a revolução industrial, provocando uma série de mudanças que conduziram a um novo sistema político e econômico: o sistema capitalista e a democracia parlamentar. A era da informação, resultado da tecnologia computador-comunicações, provocará uma transformação social tão grande, ou inclusivemente maior, como a que teve lugar com a revolução industrial (MASUDA apud KOVÁCS, 2002, p. 15-16).

De acordo com Masuda (apud KOVÁCS, 2002), as tecnologias de informação proporcionam uma significativa expansão daquelas atividades profissionais que estão diretamente associadas a elas, referindo-se, sobretudo, às ocupações intimamente ligadas à criação, processamento e manipulação de informações nos mais variados âmbitos. As tecnologias de informação acarretam o crescimento do setor quaternário, composto pelo que o teórico denomina como "indústrias intelectuais", o que, em sua análise, corresponde a uma das principais forças do desenvolvimento econômico contemporâneo.

[21] Apesar de bastante criticada, a metáfora do "impacto" é comumente evocada pelos defensores de um discurso determinista acerca das tecnologias. Benakouche (1999, p, 1) aponta que: "o uso do conceito de impacto teve, nos anos 70, uma ampla aceitação. Isto se explica, provavelmente, pelo seu apelo dramático, pelo fato de se constituir numa metáfora forte, tida como capaz de traduzir as incertezas que acompanhavam a emergência, na época, sobretudo da informática. No entanto, a multiplicação de análises sobre os 'impactos sociais da técnica' logo conduziu à crítica ao mesmo conceito. Tal crítica desenvolveu-se principalmente nos Estados Unidos e em alguns países europeus (França, Inglaterra, Holanda), tendo como ponto de partida a afirmação de que seu uso sustentava-se num entendimento equivocado da técnica, marcado por um forte viés determinista".

Para Masuda, a definição de sociedade da informação é caracterizada, em sua essência, "pela ausência de classes, bem como transformações políticas, marcadas pela substituição da ação política centralizada pela democracia participativa e por ações comunitárias de voluntariado" (MASUDA apud NUNES, 2007f, p. 51). De certa forma, a visão adotada pelo teórico japonês se apresenta como algo mais próximo do ideal do que do real, onde tensões decorrentes, por exemplo, da luta entre classes seriam desconsideradas.

Dentre os teóricos mais recentes, que compactuam com uma visão semelhante a de Masuda, cabe citar Pierre Lévy (2000a) e Nicholas Negroponte (1995). Para eles, as técnicas têm como tarefa promover de maneira ampla a democracia, redefinindo o seu papel na sociedade. A partir das tecnologias de informação, a informação sai da esfera individual e passa a ser coletiva. Segundo Mocellin (2010), a atitude tecnófila de ambos parece estar em consonância com um credo racionalista, ao desejar que a técnica possa ser tomada como algo que pode vir a solucionar os problemas da sociedade.

Todavia, numa perspectiva fáustica, pode-se citar Jean Baudrillard (1985), Paul Virilio (1993) e Arthur Kroker (2004). Na visão destes autores, a técnica tem como principais consequências a dissolução do social, colaborando com o fortalecimento do individualismo. As tecnologias de informação são tomadas como vetores do processo de virtualização do mundo, no qual o real é substituído cada vez mais por uma drástica simulação do próprio real, através de sucessivos simulacros.

Orientados por um pensamento crítico, que lembra, de forma atualizada, alguns dos escritos frankfurtianos acerca da técnica, estes autores entendem as tecnologias numa perspectiva demasiadamente apocalíptica. Nesta abordagem, a técnica tem seus efeitos diretamente orientados por interesses hegemônicos, seguindo fielmente a lógica do capital. Na maioria das vezes, as tecnologias têm um caráter ameaçador, acentuando problemas já existentes, tais como o desemprego, o aumento das desigualdades sociais, o consumismo e a reificação do homem. Servem, ainda, como um dos principais instrumentos ideológicos do Estado no tocante ao efetivo exercício do controle e da vigilância sobre os indivíduos.

Mesmo tendo, além de Masuda, Lévy e Negroponte, vários outros autores que defendem um viés, de certa forma, prometeico para os efeitos da tecnologia; e, ainda, Jean Baudrillard, Paul Virilio e Arthur Kroker, dentre outros, como representantes de uma perspectiva crítica, acredito que para poder entender a relação entre técnica e sociedade, é

preciso ir mais longe e levar em conta que as transformações ocorridas nas mais variadas esferas, e desigualmente distribuídas ao redor do globo, não são unicamente o resultado da ação da tecnologia, nem da sociedade isoladamente, mas de um complexo imbricamento.

Nesse sentido, Mackay (2001) assinala que há diferentes níveis de crítica em relação aos efeitos da técnica na sociedade, dividindo-os entre as alas radicais, que encaram a ação da tecnologia como agente determinante do desenvolvimento histórico da sociedade, e as posições mais comedidas, que percebem a tecnologia como apenas uma dentre outras coisas que colaboram com as transformações sociais contemporâneas. Para ele, as tecnologias não devem ser analisadas na sua natureza em si, completamente isolada de outros elementos, mas a partir do seu próprio contexto.

Além de Mackay (2001), Sakaiya também pode ser considerado como um teórico de perspectiva moderada no tocante ao papel da técnica, ao defender "um modelo explicativo das principais transformações sociais que foram ocorrendo ao longo da história da civilização humana, baseado na identificação de vários 'fatores de ruptura'" (apud NUNES, 2007f, p. 52), dentre eles, é possível citar o modo de produção capitalista, a cultura de consumo e a atual crise ambiental enfrentada no mundo.

Esta perspectiva explora o modo por meio do qual deve-se compreender a ação de diversificadas forças no processo de desenvolvimento tecnológico, reconhecendo que algumas tecnologias sofrem mais influência de determinados fatores do que outras, como interesses políticos, recursos financeiros, mercados globais e objetivos militares, apenas para citar alguns. Por esta razão, o uso das tecnologias, por vezes, pode suscitar benefícios tanto quanto prejuízos, conforme o contexto, as forças, os interesses e, principalmente, os atores envolvidos.

Portanto, não sendo a tecnologia uma entidade absolutamente neutra, as interações entre os elementos técnicos e socioculturais não são previsíveis, mas podem conduzir a resultados completamente diferentes dos esperados. O que está posto é que há sim entre a técnica e a sociedade uma relação dialética, e, em alguns casos, simbiótica. Do mesmo modo que as tecnologias de informação são produtos sociais, a sociedade é em si mesma resultado de um complexo processo tecnológico, poucas vezes visível à maioria de nós.

2.2.2.2 Sociologia da Técnica

Uma das correntes que buscou investigar a ação da técnica a partir de um viés sociocultural foi a chamada Sociologia da Técnica. Contudo, segundo Benakouche (1999), no Brasil, o estudo teórico da técnica no âmbito das Ciências Sociais e Humanas ainda é um campo de investigação pouco colonizado. Assim, é necessário apresentar parte de suas linhas gerais, objetivando contribuir para o debate travado até aqui acerca da expressão sociedade da informação.

Alguns dos textos sobre a questão da técnica e sua relação com a sociedade têm como intuito compreender de forma subjetiva o que, para alguns, é essencialmente objetivo. Um dos trabalhos que podem ser citados como marco da chamada Sociologia da Técnica é "The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology". O livro foi organizado por Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes e Trevor Pinch, e publicado em 1987, pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT). Seu conteúdo é formado por artigos apresentados num seminário sobre a temática, realizado em julho de 1984, na Holanda, na Universidade de Twente. A principal característica deste seminário, além do tema, foi também o fato de congregar num mesmo evento pesquisadores de instituições e áreas distintas, porém correlatas[22].

No âmbito do interesse da Sociologia pelo estudo da técnica vale apontar três diferentes abordagens para o assunto. De início, há a que ressalta o conceito de sistema, especialmente a noção de "grandes sistemas técnicos"; em seguida, a que insiste em ratificar o caráter socialmente construído da técnica; e existe ainda aquela que privilegia o conceito de rede em suas análises. Contudo, entre cada uma dessas abordagens vale destacar vários pontos comuns, que ora se sobrepõem e se complementam.

Thomas Hughes é considerado por muitos como o principal representante da abordagem da técnica como um grande sistema, no qual há vários elementos em constante interação. Sua obra intitulada "Networks of Power. Eletrification in Western Society, 1880-1930", publicada nos anos 1983, transformou-se numa referência para aqueles pesquisadores interessados em compreender as consequências do acelerado

[22] Sobre os organizadores do livro: Wiebe E. Bijker integrava o Departamento de Ciências Geral da Universidade de Limburg, na Holanda; Thomas P. Hughes na época pertencia ao Departamento de História e Sociologia da Ciência da Universidade da Pensilvânia, nos EUA; e, Trevor Pinch levionava no Departamento de Sociologia da Universidade de York, na Inglaterra.

desenvolvimento tecnológico do pós-guerra. Tomando como base uma rica documentação acerca da expansão das redes de eletricidade em alguns países europeus e, principalmente, nos Estados Unidos, Thomas Hughes examina as complexas relações entre artefatos físicos e interesses corporativos e estatais[23].

Esta primeira abordagem da relação entre técnica e sociedade, no âmbito da Sociologia, representou um significativo avanço, não só por trazer o tema à superfície das Ciências Humanas, mas sobretudo por reconhecer que o estudo da questão da técnica possui também um caráter eminentemente político. Entretanto, tem sido alvo de críticas, nas quais se aponta um forte determinismo tecnológico no interior de suas análises. A abordagem centrada no entendimento da técnica como construção social tece duras críticas a qualquer pensamento que compreende a ação da primeira como algo que independe do contexto social no qual está inserida. Tem como principal representante o pesquisador holandês Wiebe Bijker, reconhecido pela publicação de "On Bicycles, Bakelites, and Bulbs. Toward a Theory of Sociotechnical Change", no qual busca estabelecer bases teórico-metodológicas de investigação do que ele nomeia como "conjuntos sociotécnicos".

Inspirando-se no trabalho do francês Bruno Latour (tomando como base sua teoria ator-rede, que será explorada mais adiante nesta tese), bem como em pesquisas no campo da Sociologia do Conhecimento e na Semiótica, Bijker sustenta que o processo de inovação tecnológica é fruto da teia contínua (*seamless web*) existente entre diversos fatores envolvidos. Por isso, faz-se necessária uma teoria que compreenda essa realidade a partir da negação de distinções entre o social, o cultural, o político, o econômico e o técnico.

Com frequência, aponta-se que a maior parte destes estudos de caso têm como objetivo principal demonstrar as limitações e os impasses do processo de inovação, compreendendo-os de forma não-linear. Argumenta-se que se faz necessária uma análise

[23] Conforme Hughes, "num sistema técnico, ou sociotécnico, as relações raramente se estabelecem de forma natural, digamos, mas pelo contrário, são quase sempre permeadas por conflitos, cujas resoluções são sempre o resultado de negociações. Assim, as controvérsias científicas sobre os sistemas de transmissão de corrente (contínua ou alternada), o papel de empresas como Siemens ou Westinghouse ou de financistas como J. P. Morgan, a personalidade de inventores como Thomas Edison ou Nikola Tesla, o simbolismo das grandes exposições da passagem do século, os critérios de tarificação, dentre outros elementos, são todos analisados por Hughes como aspectos interligados na construção do sistema de geração e distribuição de energia elétrica. A capacidade de influência das sociedades nesse processo fica demonstrada, segundo ele, nos diferentes estilos nacionais através dos quais o sistema foi sendo configurado: nos Estados Unidos ele foi diferente da Inglaterra, que foi diferente da Alemanha" (apud BENAKOUCHE, 1999, p. 5-6).

multidirecional desse processo, focando-se no exame tanto daquelas tecnologias amplamente aceitas, com notável sucesso, como também daquelas que fracassaram[24].

A abordagem da técnica a partir de sua imbricada relação com outras esferas da sociedade pode conduzir a formulação de uma "política da tecnologia", a qual não tem como objetivo propor algum tipo de instrumento de intervenção concreta, ou, ainda, conduzir a qualquer aplicação prática. Em vez de instrumental, ela pode agir politizando as escolhas tecnológicas. Contudo, a abordagem também recebeu críticas, dentre elas não conseguir abandonar a tentativa de diferenciação entre o que pode ser visto como tecnológico e o que, de fato, compreende o social. Essa discussão, no entanto, suscitou o aparecimento de outra perspectiva, que defende a tecnologia como rede.

A abordagem da tecnologia como rede pode ser considerada como uma das vertentes mais recentes da Sociologia da Técnica. Nela há uma recusa em compreender de maneira diferenciada o papel dos atores humanos e não-humanos (máquinas), denominados de modo geral como *actants,* numa determinada rede sociotécnica. Seus principais representantes são: Bruno Latour, Michel Callon e John Law, sendo o primeiro o mais conhecido no Brasil (BENAKOUCHE, 1999).

Não obstante, tem como premissa a negação de distinções conceituais entre o técnico e o social. Nesta abordagem, acredita-se que tal distinção pertence a uma "grande divisão" promovida pelo pensamento moderno com o objetivo de ordenamento racional da realidade. Assim, admite que sociedade e técnica estão sempre integradas em sistemas complexos. Sobre isso, Latour assinala:

> Nós nunca estamos diante de objetos ou relações sociais, nós estamos diante de cadeias que são associações de humanos (H) e não-humanos (NH) [...], cadeias que parecem assim: H-NH-H-NH-NH-NH-H-H-H-H-NH (onde H representa um atuante identificado como humano e NH como não-humano). Naturalmente, um conjunto H-H-H assemelha-se a uma relação social, enquanto um conjunto NH-NH-NH assemelha-se a um mecanismo ou uma máquina, mas a questão é que ambos estão sempre integrados em cadeias mais amplas (LATOUR, 1991, p. 110).

[24] Nesta abordagem, cabe apontar o destaque conferido ao conceito de "grupos sociais relevantes". De acordo com Benakouche, "a vantagem está em que o mesmo empresta às análises mais objetividade do que a utilização da abstrata noção de sociedade" (BENAKOUCHE, 1999, p. 13). No entanto, tal conceito apresenta alguns impasses de ordem metodológica, os quais são parcialmente admitidos pelos próprios Bijker e Law. Um deles se refere à dificuldade em reconhecer esses grupos, bem como seus principais representantes. Assim, os autores entendem que, neste tipo de investigação, é preciso seguir os atores, ou seja, pesquisar quem são e qual papel cada um exerce na trajetória dos artefatos ou processos de inovação, deixando-os à vontade para falar sobre suas experiências (BIJKER; LAW, 1992).

Para Latour e demais representantes desta perspectiva, há uma interação constante entre humanos e máquinas, indivíduos e técnica, sobretudo na vida contemporânea. Assim, não há lugar para questões como: "isto é social?" ou "isto é técnico?", como se o social e o técnico pudessem ser compreendidos enquanto entidades dissociáveis. Nesse sentido, defende-se uma realidade cada vez mais híbrida, que exige o uso de novos termos, como, por exemplo, *actant*, em oposição a ator (visto como uma palavra que alude ao que é eminentemente humano).

Assim, baseando-se numa teoria social desenvolvida a partir das pesquisas de Latour (1991), um ponto fundamental da abordagem é a noção de associação. Ao passo que o principal propósito da Sociologia é o estudo das sociedades, bem como de seus indivíduos e práticas culturais, Latour aponta que a sociedade não é formada apenas por elementos sociais, mas resulta de uma mistura entre "elementos sociais" e "não-sociais". Para Latour, estamos unidos não unicamente por forças sociais, mas, juntamente com elas, também deve-se considerar a ação dos telefones, da eletricidade, dos meios de comunicação, dos computadores, de trens e aviões, por exemplo.

Além da ideia de *actant*, outro conceito central nesta abordagem é o de tradução. De forma simplificada, pode-se dizer que por tradução entende-se atribuir aos *actants* "uma identidade, interesses, um papel a ser representado, um curso de ação a ser seguida, e um projeto a ser posto em prática" (CALLON, 1986, p. 24). O uso da ideia de tradução se faz necessário para assinalar o fato de que o exercício de um dado papel numa rede sociotécnica não deve ser visto como algo previamente definido, ou fruto de uma realidade externa e oculta. Ao contrário, ele é constantemente negociado entre os elementos humanos e não-humanos de uma rede, a partir de desejos, interesses, necessidades *etc*. Contudo, segundo Callon, tais traduções nunca devem ser tomadas como indiscutíveis, já que:

> Uma entidade a quem se atribui um papel dado ('an enrolled entity') pode perfeitamente recusá-lo, contradizendo seu tradutor ou porta-voz. Uma tradução bem sucedida depende da capacidade dos atores em fazer aliados, ou seja, definir papéis e convencer os outros a desempenhá-los, especialmente aqueles que queiram desafiar tais definições e ignorar as práticas que lhes são associadas. Em síntese, uma tradução corresponde a 'uma definição de papéis, uma distribuição de papéis e o delineamento de um cenário'. Ou, em outras palavras, corresponde ao estabelecimento de uma ordem na sociedade, ordem essa caracterizada pelo fato de que todos – humanos e não-humanos, é bom lembrar – podem igualmente definir, desempenhar ou recusar os papéis que lhes são atribuídos, num movimento constantemente renovado (CALLON apud BENAKOUCHE, 1999, p. 20-21).

Assim, se nenhuma tradução é previamente atribuída, nem tampouco pacificamente aceita pelos *actants*, mas constantemente negociada, sob tensões e conflitos, as consequências positivas ou negativas de um determinado artefato técnico nunca estão antecipadamente dadas. Esta ideia é reforçada em vários trabalhos de Latour, servindo de base, inclusive, para seu livro "*Science in Action. How to follow scientists and engineers through society*". Nele, para se estudar criticamente a realidade dos fatos científicos e técnicos, deve-se basear na ideia de que: "o destino de fatos e máquinas está nas mãos dos usuários dessas últimas: suas qualidades são portanto a conseqüência, e não a causa, de uma ação coletiva" (LATOUR, 1987, p. 259).

De um jeito ou de outro, o que está em jogo em cada uma destas abordagens é a tentativa de desconstruir qualquer modelo explicativo que aponte para a existência de uma completa autonomia da técnica, tampouco dos indivíduos. Além disso, busca rejeitar a noção de impacto, reconhecendo a teia de relações sociais, culturais, econômicas e políticas que envolve a produção, a difusão, o uso dos vários artefatos técnicos.

Segundo Estanque,

> Só deste modo se pode evitar conceber as tecnologias como algo proveniente de um exterior, algo que se concebe a si mesmo, para depois causar um determinado impacto na vida social. As tecnologias, tal como todo o conjunto de artefatos materiais – bens, utensílios, recursos, técnicas ou mesmo os elementos da natureza –, uma vez apropriados ou marcados pela presença humana, pelos efeitos da cultura, ganham um novo alcance no plano simbólico e das subjetividades e revestem-se de múltiplos significados […]. Por isso, a problemática da tecnologia, da presença ou da ausência de novas tecnologias, repousa sempre em implicações sociais, antes, durante e depois da sua aplicação concreta. (ESTANQUE apud VIEIRA, 2005, p. 9).

Tentar compreender o significado e a ação da técnica na sua complexidade é, antes de tudo, um empreendimento político, social e cultural. Atribuir-lhe simplesmente um caráter eminentemente negativo ou positivo é ignorar o quanto ela é elaborada e reelaborada constantemente pelos indivíduos, dia a dia, objetiva e subjetivamente. A técnica é não apenas produtora das relações sociais, mas também produto delas; ambas – técnica e sociedade – se influenciam e se moldam. Técnica, sociedade e cultura são entidades indissociáveis, que se afetam mutuamente. Desse modo, as tecnologias não devem ser tomadas como elementos autônomos, completamente imunes aos processos sociais e culturais, mas dependem destes e são transformadas por eles, e vice-versa.

Assim, como tentei assinalar até aqui através dos discursos abordados e divididos em duas perspectivas diferentes, porém complementares, sociedade da informação, sociedade pós-industrial ou mesmo sociedade em rede – além de várias outras que não foram citadas ao longo deste capítulo – são apenas algumas das expressões adotadas para evocar parte das mudanças socioculturais ocasionadas pela produção, consumo, uso e circulação da informação no mundo contemporâneo. Nesse sentido, é preciso se considerar ainda outros elementos nesta difícil tarefa de caracterização da atual cena informacional, sobretudo, no que diz respeito ao fenômeno das redes sociais digitais e sua maciça adesão pelos indivíduos.

Isto porque a sociedade contemporânea é também marcada por uma convergência tecnológica, que se estrutura em torno de um sistema midiático cada vez mais híbrido e dinâmico. Surge daí um complexo espaço de interação, no qual meios de informação e comunicação, como o rádio, a televisão e os jornais, por exemplo, articulam-se intimamente com a internet, assumindo cada um características próprias. É justamente pelo modo como atribuímos "papéis sociais de informação, entretenimento, ação e organização a cada mídia que desenhamos as redes de interligação entre elas" (CARDOSO, 2007, p. 16). Ainda que a mídia nos acompanhe desde há muito tempo, é a partir da contemporaneidade que podemos encontrar um modelo de organização do sistema de mídia baseado, sobretudo, na interligação em rede.

Uma questão que decorre disso é que cultura é gerada na era da informação. Assim, é sobre como práticas, modos de agir, experiências e dinâmicas culturais se constituem em decorrência dos fluxos de informação – cada vez mais intensos e mundialmente dispersos – potencializados pelas mídias contemporâneas que se estrutura o debate a seguir no próximo capítulo. Tal como Castells (2001) coloca, a necessidade de reestruturação do capitalismo impulsiona a adoção, a diversificação da mídia e das práticas a ela relacionadas, bem como acarreta ainda um crescente e acelerado desenvolvimento das tecnologias de informação e de sua articulação em rede. O atual formato da mídia é responsável em grande parcela por algumas das mudanças observadas no seio da sociedade contemporânea.

3 UMA CULTURA CONECTADA, UBÍQUA E FLUIDA

> Nós não vemos a realidade como "ela" é, mas como são nossas linguagens. E nossas linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura.
>
> Neil Postman

O atual sistema de mídia tem como uma de suas principais características a transformação da informação a partir de processos técnicos de base microeletrônica. Para teóricos como Manuel Castells (1999) e Gustavo Cardoso (2007), o sistema de mídia que temos hoje é resultado direto de transformações ocasionadas pelo fenômeno informacional em seus mais variados aspectos: social, econômico, político e cultural. Segundo eles, a chamada era da informação atua diretamente na formação da mídia.

Embora o mundo contemporâneo possa ser descrito como um mundo intimamente ligado às diversas tecnologias, como o lápis, o papel, o telefone, o jornal, o cinema, a televisão e a internet, por exemplo, é possível perceber atualmente uma crescente e diversificada convergência não apenas entre meios, como também entre espaços, linguagens, artefatos e conteúdos. Nesse sentido, meu objetivo é discutir até que ponto as tecnologias de informação, através principalmente da comunicação mediada por computador, colocam em xeque a condição da mídia tradicional, possibilitando a formação de um universo diferenciado de usos e ferramentas, que afetam diretamente o cotidiano, alterando as práticas e experiências dos indivíduos no tocante à informação.

Busco compreender neste capítulo parte dos efeitos do fenômeno informacional para além do ponto de contato entre os textos midiáticos e os leitores ou expectadores destes. Para isso, faz-se necessário reconhecer que a mídia envolve tanto os seus produtores como os seus consumidores numa frequente atividade de engajamento e desengajamento, e isto corresponde, de certa forma, àquilo que frequentemente caracterizamos como sociedade da informação (SILVERSTONE, 2005).

Assim, além de informação, sociedade e tecnologia apresentadas no capítulo anterior como algumas das categorias-chave para quem busca tentar interpretar a

hipercomplexidade das culturas contemporâneas (assinalada, de alguma forma, pela expressão sociedade da informação), vale incluir também a mídia, abordando desde a formação de uma sociedade de massa, passando pelo fenômeno da convergência, e chegando até a ubiquidade da informação digital no espaço urbano.

O estudo de cada uma dessas fases possibilita demonstrar que as várias mídias que temos à disposição, desde a prensa de tipos móveis aos telefones celulares com conexão 3G, podem ser adotadas em função das necessidades de quem as utiliza, conferindo-lhes significados distintos; ou seja, são os indivíduos quem lhes atribuem diferentes sentidos quanto as suas utilidades e funções. Não se trata apenas de uma questão meramente técnica, mas principalmente cultural, e isto ajuda a revelar a complexidade dos usos e representações da sociedade por meio de e com a mídia, bem como com as tecnologias.

É importante observar que a passagem de uma fase a outra não se refere a um movimento linear, mas interativo, marcado por persistências e mudanças. Dessa forma, concebe-se uma lógica implícita de coexistência, na qual é preciso evitar o equívoco de pensar que as mídias, e, principalmente, suas ferramentas se substituem umas as outras, pelo contrário, criam ligações entre si, afetando-se mutuamente. A cada dia, torna-se mais difícil se desvencilhar das teias tecidas pela rede de mídias a qual nos relacionamos diariamente. Redes que não se formam unicamente pelo cruzamento entre múltiplos meios, mas a partir de um conjunto de práticas levadas a efeito por quem delas se utiliza. O advento de um novo meio (*médium*) traz consigo uma ciclo cultural que lhe é próprio.

O conceito de cultura defendido tanto neste capítulo, como nesta tese de modo geral – em suas linhas e entrelinhas – refere-se a ideia de cultura como um código compartilhado por um grupo social, podendo esta ser, ainda, constantemente apreendida e reinventada nas teias da própria mídia – em especial, no dinâmico espaço da internet. A cultura conectada, ubíqua e fluida sobre a qual teço considerações teóricas está intimamente associada a um sistema técnico que produz significados diariamente aprendidos e reinventados ao serem incorporados aos modos de ação dos indivíduos. Cultura e tecnologia são, portanto, duas das palavras-chave do estudo dos seres humanos no mundo e em seus mundos.

Apesar de não haver consenso acerca do conceito de cultura, opto em adotar a definição de Geertz (1989) e seguir com ela. Para o autor, cultura é um "padrão de significados transmitido historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepções herdadas expressas em formas simbólicas por meio das quais os homens se

comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento em relação à vida" (GEERTZ, 1989, p. 103). Nessa perspectiva, cultura não deve se caracterizar como algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos, mas sim um contexto, ou seja, algo dentro do qual se pode descrever e interpretar os símbolos pelos quais se orientam os indivíduos para definirem cotidianamente suas ações e comportamentos.

Nesse sentido, cultura pode ser compreendida como aquilo que é distintivo – seja local ou global –, onde o significado é construído e renovado para além de um controle consciente dos indivíduos, ou seja, organizando-se dentro de mundos intersubjetivos socialmente construídos. Em seu livro "Futuros Antropológicos: redefinindo a cultura na era tecnológica", Michael Fischer (2011) aponta caminhos para pesquisas em contextos interdisciplinares e transdiciplinares nos quais a tecnologia constitui-se como um campo fértil de investigação. Para ele, cultura é todo aquele relacional cujas partes não podem ser modificadas sem afetar as outras partes, e cujo caráter tem sido continuamente transformado pelas tecnociências e meios de comunicação.

A proposta de um conceito de cultura readaptado ao atual cenário informacional reconhece que este conceito cresce em múltiplas camadas históricas de especificações e diferenciações. Através dele novas realidades podem ser percebidas, permitindo o estudo de espaços interativos e institucionais dentro das atuais formas de sociabilidade. Nesse sentido, Michael Fischer (2011) defende que a análise cultural deve seguir a "perspectiva de joalheiro", por meio da qual é possível observar desde pontos locais de interconexão cultural, até relações multi-situadas em rede, por exemplo.

3.1 Uma cultura que escapa por entre os dedos

Antes de discutir o atual sistema de mídia, apontando algumas de suas características e implicações, julgo necessário a passagem pelas ideias de Zygmunt Bauman sobre um caráter "esfumaçante" da vida. Isto porque a dinâmica fluida dos processos experienciados dia a dia põe nossas práticas em sincronia com os processos informacionais da sociedade contemporânea. Parto da ideia de que é preciso compreender a sociedade e a cultura da qual fazemos parte observando os objetos técnicos que ela produz.

A velocidade das transformações técnicas que atingem diretamente a mídia em suas mais variadas manifestações impõe uma significativa aceleração do tempo, bem como uma

fragmentação do espaço. Além do termo velocidade, posso, ainda, citar outro igualmente importante para caracterizar o contemporâneo: fluxo. Fluxo refere-se a qualidade ou ato de fluir. Diz respeito tanto ao movimento de um líquido, como a uma substância suscetível a fusão com outras. O fluxo se constitui como característica essencial dos fluidos.

Segundo Barreto (1998, p. 122), "o fluxo de informação realiza a intencionalidade do fenômeno da informação mediante processos de comunicação, não almejando somente uma passagem [...]", mas também trocas. A afinidade eletiva entre mídia e tecnologia colabora para a formação não só de uma sociedade movida por fluxos de informação, mas sobretudo de uma cultura do transitório, onde tudo flui, desde objetos até pessoas. Experiências, comportamentos, *performances*, práticas, identidades e subjetividades são absorvidas pelas redes de informação da qual fazemos parte, indo, por exemplo, desde os noticiários transmitidos ao vivo até as bases de dados disponíveis na memória coletiva da humanidade na internet.

3.1.1 Os líquidos em Bauman

"Modernidade líquida" foi originalmente publicado por Zygmunt Bauman em 2000 na Europa, chegando ao Brasil um ano mais tarde. Apesar de já ser conhecido do público brasileiro, principalmente por sua discussão sobre a pós-modernidade (termo que foi posteriormente abandonado pelo próprio autor), Bauman tem como objetivo central neste livro debater acerca das condições mutantes, híbridas e voláteis da sociedade contemporânea. Embora não traga densas análises qualitativas ou mesmo dados estatísticos que possam auxiliar suas reflexões, pode-se notar que o autor aproveita uma significativa variedade de ideias, recorrendo a pensadores de áreas como a Filosofia, a Psicanálise, a Psicologia, a Sociologia e a Antropologia. Isto, de certa forma, oferece-lhe uma importante ajuda na difícil tarefa de interpretar alguns dos paradoxos da condição humana.

Por que dar ao cotidiano a metáfora da liquidez? Ora, os líquidos constituem uma variedade dos fluidos; e, em oposição aos sólidos, uma de suas principais características é não manter uma forma estável. Assim, não se limitam a um único formato, ao contrário, estão constantemente propensos a mudança, a transformação, a assumir novos contornos. Movem-se de um lado a outro, de cima a baixo. Não fixam o espaço, nem tampouco preenchem por completo o tempo, pois sua forma permanece somente por alguns instantes.

> Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados; diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. […] A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à ideia de leveza (BAUMAN, 2001, p. 8).

Bauman se apropria da metáfora da liquidez no intuito de pôr em cena o caráter instável da vida contemporânea. De modo semelhante aos líquidos, esta sociedade singulariza-se justamente pela incapacidade de preservar por um longo período as suas formas. Mesmo na sociedade que precede a contemporânea, a qual o autor decidiu nomear como modernidade sólida, pode-se observar um cenário fluido, porém sem a mesma velocidade da modernidade líquida. Nela, também havia um forte desejo de desmontar determinadas realidades, instituições, identidades, subjetividades, contudo com a intenção de tentar dar-lhes um estado "melhor" e novamente sólido.

Já na modernidade líquida tudo está em constante processo de desconstrução. "Nessa modernidade [...] os conceitos e interesses se amoldam ao sabor das ondas, aos altos e baixos e às discrepâncias das profundezas para exibir uma superfície plana, que cobre extensivamente todo o planeta com seu abraço que afaga e afoga" (COSTA, 2005). Segundo Bauman, nossos estilos de vida e visões de mundo mudam antes mesmo que tenham tempo de se solidificarem. "Manter os fluidos em uma forma requer muita atenção, vigilância constante e esforço perpétuo" (BAUMAN, 2001, p. 14).

A modernidade sólida é caracterizada, sobretudo, por meio da ideia de controle do mundo pela razão, instaurada pelo Iluminismo. Esse projeto consistia em tornar o mundo moderno "melhor" através de um ordenamento racional e técnico. Por sua vez, esse projeto resultaria na conquista de um estado de equilíbrio, de satisfação de todas as necessidades, pondo fim "a toda contingência, disputa, ambivalência e consequências imprevistas das iniciativas humanas" (BAUMAN, 2001, p. 37).

Grosso modo, pode-se apontar dois elementos de destaque na análise de Bauman acerca desse projeto, a saber: o Estado-nação e a ciência. De um lado, o Estado "[...] fornecia os critérios para avaliar a realidade do dia presente. Esses critérios dividiam a população em plantas úteis a serem estimuladas e cuidadosamente cultivadas e ervas daninhas a serem removidas ou arrancadas" (BAUMAN, 1999, p. 29); e do outro, a ciência teria como principal ambição dominar a natureza, adequando-a às necessidades humanas,

onde tudo deveria ser conhecido e classificado, para então poder ser controlado. Assim, toda ambivalência, tudo o que permanecesse duplo, ambíguo, deveria ser eliminado.

Enquanto na dita modernidade sólida o processo de desenraizamento se efetuava mais com o objetivo de dar um passo a frente em direção a uma segunda possibilidade de enraizamento. Na modernidade líquida, sociabilidades, empregos, fluxos de informação, conhecimentos, mercados financeiros, dentre outras coisas, tendem a permanecer voláteis e, até certo ponto, indomáveis. Se a modernidade sólida representa uma frustrada tentativa de controle racional sobre o mundo, a modernidade líquida se apresenta como a metáfora de um mundo cada vez mais em descontrole. Ao invés de rochas, na modernidade líquida, as âncoras são lançadas em areias movediças; os portos onde atracar passam a ser sempre uma surpresa.

A metáfora da liquidez não se faz presente apenas nas reflexões apresentadas a nós por Bauman. Outros autores não menos importantes já a haviam abordado em seus textos, mesmo que de forma indireta, como é o caso, por exemplo, de Marx e Engels (1998), ao afirmarem no "Manifesto do partido comunista", publicado originalmente em 1848, que "tudo o que é sólido e estável se volatiliza". A expressão, nesse contexto, pode metaforizar o contexto das diversas mudanças em curso desde o século XIX até os dias atuais.

Seguindo a mesma direção, Berman (1998) retoma vários anos mais tarde a célebre frase de Marx e Engels, em um livro bastante conhecido na academia, sob o título "Tudo o que é sólido desmancha no ar", no qual assinala que essa "visão esfumaçante" da modernidade se faz presente ao longo de toda a obra de Marx.

Em sua leitura particular do "Manifesto do partido comunista", Berman afirma que o único espectro realmente ameaçador às classes dominantes e que põe em xeque o mundo criado por elas é uma estabilidade sólida e prolongada. No mundo capitalista, estabilidade significa tão somente entropia. Assim, conforme aponta o autor, para que as pessoas possam sobreviver na sociedade contemporânea, seus comportamentos, suas ocupações, seus saberes necessitam assumir a fluidez e a forma instável dessa sociedade.

3.1.2 Arquiteturas líquidas no ciberespaço

Além de Berman, também vale citar outro autor que tomou de assalto a metáfora da liquidez. Dez anos antes de "Modernidade líquida", um texto igualmente instigante, porém

com menos notoriedade, foi publicado por Marcos Novac (1991), sobre arte e arquitetura no mundo virtual, intitulado "Arquiteturas líquidas no ciberespaço". O referido autor é definido por Santaella (2007, p. 16) como um "artista pioneiro nas experimentações voltadas para os interstícios da realidade concreta e virtual". Seu texto trata de um campo mais específico do que o de Bauman, onde são analisados elementos que até então se anunciavam só como possibilidades, porém, hoje, são concretamente realizáveis na *web*.

A intenção de Novac era abordar o ciberespaço como um "enorme laboratório virtual para a contínua produção de novas visões arquitetônicas" (NOVAC, 1991, p. 228). No ciberespaço, quaisquer informações e dados podem se tornar arquitetônicos e perfeitamente habitáveis. Contudo, a principal diferença entre a arquitetura do ciberespaço e a dos espaços físicos, é que, na primeira, trata-se de uma arquitetura líquida, fluida, volátil, que flutua, enquanto na segunda o que prevalece é a fixidez. Para Novac, o ciberespaço altera consideravelmente os modos como percebemos o espaço. Nesse sentido, numa arquitetura líquida não há funções previamente estabelecidas para os espaços, mas, ao invés disso, eles são constantemente reinventados a partir dos usos dos indivíduos[25].

Tanto Marx e Engels, como Novac e Bauman tentam assinalar algumas das mudanças provocadas na condição humana. O estado fluido e desordenado do atual cenário altera as condições anteriores de modo radical. Viver em um mundo repleto de oportunidades, no qual poucas coisas são predeterminadas, e irrevogáveis, torna a vida contemporânea algo ainda mais interessante não só para se pesquisar, mas também para se experienciar. Assim, de acordo com Santaella (2007, p. 135), "isso só é possível porque existir em culturas líquidas, tal como em um jogo performático, é aprender a se multiplicar em identidades deslizantes".

Portanto, liquidificada pela mídia contemporânea, a informação constitui parte da atual paisagem cultural, contribuindo com algumas das transformações evidenciadas em sua estrutura. Passada a modernidade dita sólida, a qual pode ter nascido com Descartes, a

[25] Um dos campos que atualmente tem se destacado no interior da Ciência da Informação é o da Arquitetura da Informação. Ao nos debruçarmos sobre as origens da expressão arquitetura da informação, sem dificuldades, nos deparamos com a obra de Richard Saul Wurman (1997). Segundo Robredo (2008), o renomado arquiteto norte-americano tinha como objetivo principal introduzir uma visão mais complexa do que pode ser compreendido como informação, defendendo a necessidade de elaboração de um tipo diferente de representação do conhecimento que pudesse otimizar, principalmente, sua difusão e usabilidade. Outros dois autores que também merecem destaque no âmbito da Arquitetura da Informação são Rosenfeld e Morville (2006), pois não somente propuseram um caráter aplicado para a disciplina, como também admitiram que a arquitetura da informação é diretamente influenciada pela *web*.

modernidade líquida, para Bauman, inaugura um cenário onde práticas, conceitos e valores são relativos. Sob o domínio das mais sofisticadas técnicas, os processos informacionais também se tornam cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade. E isto pode ser ratificado a partir de uma citação de Almeida Júnior (2004b):

> As informações veiculadas pela internet, por exemplo, têm como característica a efemeridade, a transitoriedade. Lógico que podem ser elas permanentes, mas não há, nem deve haver a exigência da efetividade, da permanência, da eternidade. A informação recuperada hoje pode não o ser amanhã ou, mesmo, algumas horas mais tarde. O caráter dinâmico da internet – e de sua linguagem específica como mídia diferenciada – pede um outro processamento, uma outra forma de tratamento. Estas, não podem ser rígidas e controladoras, como atualmente são as ferramentas e os processos empregados pela área [Ciência da Informação] para lidar com a informação. Sendo efêmeras, não podem ser recuperadas a qualquer momento, como os suportes tradicionais empregados pelos profissionais para veicular a informação. (ALMEIDA JÚNIOR, 2004b).

Esse contexto assinala não apenas mudanças socioculturais significativas, relacionadas sobretudo a fluidez, transitoriedade e efemeridade das coisas, como aponta ainda a necessidade de áreas, como a Ciência da Informação e a Computação dentre outras, desenvolver saberes e fazeres cada vez mais dinâmicos para poder lidar com a realidade.

Até pouco tempo atrás, não era comum no âmbito da teoria social se pensar o espaço como dobra, ou seja, como imbricamento entre o espaço de dentro e o de fora; ou mesmo, compreender que a realidade material está intimamente relacionada à realidade imaterial. De acordo com Santaella (2007, p. 20), "até recentemente havia uma deliberada cegueira espacial. Nem mesmo a fascinante obra de Deleuze e Guattari, *Mil Platôs*, foi capaz de mudar a situação". Mas os líquidos em Bauman constituem uma espécie de recusa à ontologia tradicional em suas divisões dicotômicas entre espírito e matéria, sujeito e objeto, o Eu e o Outro, e até, entre natureza e cultura, sociedade e técnica.

A ideia da liquidez, desde que tomada enquanto recurso metafórico, pode servir de auxílio na compreensão dos efeitos da enxurrada de signos e linguagens decorrentes das transformações experienciadas graças à, cada vez mais complexa, mediação da informação pelas tecnologias. Na esteira de Santaella (2007; 2013), linguagens antes consideradas do tempo, como o verbo, o som e as fotografias, por exemplo, espacializam-se nos mapas líquidos e espumantes do ciberespaço; de igual modo, linguagens espaciais, como paisagens, diagramas e mapas, volatizam-se e esfumaçam-se no tempo.

Imagem, texto e som não são mais o que costumavam ser – assim como também o próprio indivíduo já não é – mas imbricam-se uma na outra, perdendo a estabilidade que os suportes físicos lhes atribuíam a partir da força da gravidade. Tornaram-se, contudo, aparições, presenças fugidias que surgem com a mesma velocidade com que desaparecem ao simples mover do *mouse* ou do toque do dedo em minúsculas teclas. Segundo a autora,

> Todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e das trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura de nossa concepção cotidiana do tempo, do espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam. (SANTAELLA, 2007, p. 25).

Tudo se torna leve, flutuante e instável. Nesse contexto, a informação e a comunicação passam a se articular cada vez mais em cenários simultâneos, à medida em que possibilitam uma complexa conexão entre a produção, o consumo e o intercâmbio de conteúdos diversos entre os indivíduos, assim como também entre estes e as corporações. Nas palavras de André Lemos (2002), tudo interconecta-se: as pessoas, os espaços e as tecnologias. Conexões instáveis e transitórias.

As tecnologias de informação, aliadas à complexidade do atual sistema de mídia, estabelecem os tráfegos informacionais através de diferentes tipos de formatação, propiciados graças às operações inter e multimidiáticas: texto, som e imagem, antes que se apresentem tal qual, são na verdade linguagens e contém mais coisas do que acreditamos ver nelas. Fomentam o surgimento de outras formas de sociabilidade que reconfiguram a cultura e alteram as práticas ligadas à produção, criação e circulação de bens e serviços.

Para seguir tentando compreender o cenário líquido da vida contemporânea, sobretudo no tocante aos processos informacionais – além das considerações de Bauman e demais autores apresentadas acima, cabe abordar agora algumas das transformações pelas quais passou o sistema de mídia, indo desde o chamado modelo da comunicação de massa, chegando até a convergência entre meios, artefatos, conteúdos e usuários instaurada pela mídia contemporânea, através, principalmente, da internet.

O desenvolvimento tecnológico e industrial experienciado na modernidade transformou radicalmente o processo informacional e, também, comunicativo do século XX. Conforme Thompson (2009), os meios de comunicação surgidos durante esse período

possibilitaram com que a circulação de informações fosse dissociada do ambiente físico e temporal. Em virtude disso, as interações dialógicas (que dependem de um fluxo informacional de ida e volta) puderam ser mantidas através dos sistemas de correio, telégrafo e telefonia (PRIMO, 2008). Contudo, o que, de fato, alterou a dinâmica da sociedade moderna foi o advento dos meios de comunicação de massa, e sua posterior passagem para a ubiquidade.

3.2 Reinvenções do sistema de mídia: muito além da massa

A passagem das culturas orais à cultura escrita é tida por autores como Lévy (2000a), Umberto Eco (1996) e Santaella (1996) como uma das primeiras grandes transformações na ecologia da mídia. Nas culturas orais, a memória humana era considerada como o único suporte para o registro de informações. Com a escrita, as sociedades passaram a desfrutar de meios externos ao homem para registrar as informações. A escrita possibilita um processo comunicativo no qual é possível separar não só os discursos dos sujeitos, como também dissociá-los dos seus contextos originais de produção. Instaura-se, a partir dela, um intervalo entre a emissão e a recepção da mensagem, distanciando texto e autor.

Conforme apontam Briggs e Burke (2004), a cultura de massa tem sua base no século XV, com a invenção da prensa de tipos móveis por Gutenberg, a qual possibilitou uma circulação maior de informações, acelerando um processo que antes era feito de forma artesanal. Porém, a invenção de Gutenberg não contribuiu de imediato para a formação de uma cultura de massa, pois, ainda que a ferramenta inventada em meados de 1440 permitisse uma reprodução ilimitada dos textos da época, o consumo desses bens era baixo, restringindo-se a uma pequena elite de letrados.

É possível dizer que a cultura de massa começa a ter sua manifestação acentuada a partir do surgimento dos jornais, principalmente por meio de um produto contido neles: o romance de folhetim, que distribuía em episódios, sedutoramente ilustrados e escritos numa linguagem simples, tramas da vida cotidiana. Tais romances tinham como característica não serem produzidos por aqueles que os consumiam, mas pelos tipógrafos e donos de pequenas gráficas. Posteriormente, outros produtos juntaram-se a eles, como o teatro de revista, a opereta e o cartaz. Ambos, por constituírem uma expressão acessível e popular do

teatro, da ópera e da pintura, podem ser tomados como marcas do despontar da cultura de massa na segunda metade do século XIX (BRIGGS; BURKE, 2004; THOMPSON, 2009).

Nesse contexto, há um debate acerca de dois tipos de cultura que se delineavam nas sociedades ocidentais, a saber: a cultura das elites e a cultura popular, produzida sobretudo no seio das classes menos abastadas da população. Entretanto, a partir da Revolução Industrial e sua expansão pelo mundo, bem como a formação de uma economia baseada eminentemente no consumo de bens, a cultura de massa passa a exercer uma profunda influência na tradicional divisão da cultura em erudita, de um lado, e popular, do outro.

Com o desenvolvimento dos meios de comunicação de massa foram crescendo as dificuldades para se estabelecer distinções precisas entre o popular, o erudito e o massivo. De acordo com Santaella, "ao absorver e digerir, dentro de si, essas duas formas de cultura, a cultura de massa tende a dissolver a polaridade entre o popular e o erudito anulando suas fronteiras" (SANTAELLA, 2003, p. 52). Paulatinamente, os meios de comunicação de massa foram provocando recomposições nos papéis, nos cenários e até mesmo no modo de produção de cada uma dessas manifestações culturais, confundindo suas fronteiras, porém sem apagar suas existências.

Assim, é a partir do século XX que a cultura de massa passa a se manifestar de modo mais intenso, justamente no mesmo período em que, além da existência de uma economia baseada na manufatura de bens de consumo, pode-se perceber um aumento significativo no número de pessoas que decidem migrar do campo para a cidade, formando uma sociedade marcada tanto pelo desenvolvimento da indústria e da técnica, como pela urbanização. As massas populacionais deixam de ser caracterizadas como camponesas e passam a ser assinaladas pelas relações de trabalho que despontam nesse período.

A interpretação da sociedade enquanto uma sociedade de massa surge das críticas tecidas às transformações nos modos de vida dos indivíduos, instauradas pela modernidade e resultando, dentre outras coisas, no enfraquecimento de instituições, como a família, a religião e o Estado. Em decorrência disso, fazia-se necessário um meio que pudesse promover a ressocialização dos indivíduos, e coube aos meios de comunicação esse papel de cimento social (WOLF, 1987).

Assim, para Edgar Morin (1990), a sociedade de massa é forjada com base em "normas maciças da fabricação industrial; propagada pelas técnicas de difusão maciça [...]; destinando-se a uma massa social, isto é, um aglomerado gigantesco de indivíduos

compreendidos aquém e além das estruturas internas da sociedade (classe, família, etc.)" (MORIN, 1990, p. 14). Com frequência, o termo massa é definido pela teoria social como uma multidão de pessoas sem identidade reconhecível, destituídas de qualquer singularidade, incapazes de se expressar como indivíduos.

De acordo com Baudrillard (1985), a massa representa uma realidade esponjosa, aderente e auto-anulante, que tudo absorve sem contestar. Como uma nebulosa, uma espécie de "buraco negro", engole tudo o que gravita ao seu redor. E a indústria, nesse contexto, tem como principal objetivo promover a mercantilização de bens simbólicos, de modo a fomentar o seu consumo[26].

Dessa forma, ao ser produzida em escala industrial e de maneira padronizada para um grande número de consumidores, a cultura passa a ser vista não mais como instrumento de livre expressão e crítica, mas como um produto comercializável, o qual pode ser trocado por dinheiro e que deve ser consumido como se consome qualquer outra mercadoria. Entretanto, isso não deve ser atribuído unicamente ao desenvolvimento da técnica enquanto tal, e sim à sua atuação numa economia de mercado. A cultura que se forma nesse contexto põe fim as fronteiras que delimitavam o erudito e o popular, integrando o público a uma forma repetitiva e diluída de cultura.

Este movimento é assinalado por Adorno e Horkheimer (1985) pela expressão indústria cultural (mais especificamente no capítulo "O Iluminismo como mistificação das massas", de sua obra "Dialética do Esclarecimento"). Os autores foram os principais responsáveis por cunhar o conceito de indústria cultural, propondo as linhas gerais de sua crítica ao descortinarem o que denominaram por "dialética do esclarecimento", termo criado por Adorno e Horkheimer para se referirem à ideia de que os tempos modernos criaram em nós uma falsa sensação de liberdade e domínio da natureza pela técnica.

---

[26] Vale assinalar que a ideia de massa é controversa e carrega consigo problemas metodológicos em consequência da inexistência de um esquema teórico capaz de fornecer uma definição clara e precisa do que pode ser entendido como massa. Um dos autores que primeiro elegeu a massa como objeto de reflexão foi Gustave Le Bon (2008), mais especificamente em seu estudo "A psicologia das multidões". A partir da presença cada vez mais constante da multidão nos espaços públicos, Le Bon assinala que na multidão os indivíduos estão submetidos a uma alma coletiva. Como o próprio autor descreve, a multidão é impulsiva, móvel, influenciável. Tem a moral degradada, é intolerante, facilmente movida pela emoção e age absorvendo o indivíduo numa espécie de contágio mental. Ortega Y Gasset (1987) pode ser apontado como outro crítico da sociedade moderna como uma sociedade de massa. Para ele, a massa é formada por indivíduos atomizados, reclusos nos seus espaços privados. Ao descrever esta sociedade, Ortega Y Gasset indica o aparecimento um tipo específico de indivíduo, qual seja, o homem-massa, caracterizado pelo autor como abrutalhado e promotor do esgarçamento social. *Grosso modo*, os meios de comunicação operariam nesse contexto uma religação entre os indivíduos.

Em sua visão, a modernidade foi responsável por conceber um projeto coletivo cujo sentido original era libertar o homem das autoridades míticas e das opressões sociais. A história do século XX demonstrou, contudo, que esse projeto era portador de contradições internas, carregando consigo diversos problemas, que se encontram na base de conflitos políticos, crises econômicas, angústias coletivas e sofrimentos existenciais conhecidos desde então pela humanidade.

Para Adorno e Horkheimer, o progresso econômico, científico e tecnológico experienciado pela sociedade durante a modernidade proporcionou, ao invés de uma condição livre para o homem, o surgimento de novos dispositivos de dominação, bem como a criação de formas de poder hegemônicas. A figura da indústria cultural é tomada pelos autores como uma prova disso, sobretudo a partir do modo "como os meios do Iluminismo progressista podem, no limite, se transformar em expressões de barbárie tecnológica" (RÜDIGER, 2003, p. 133-134).

Embora sua noção de "dialética do esclarecimento" esteja intimamente ligada às indústrias que produzem de forma maciça bens culturais, o termo não alude necessariamente às empresas produtoras, nem tampouco aos meios e técnicas de transmissão de informações, mas sim, conforme Rüdiger (2003, p. 138), a "uma prática social, através da qual a produção cultural e intelectual passa a ser orientada em função de sua possibilidade de consumo no mercado".

Dessa maneira, meios de comunicação de massa como a televisão, o rádio ou o cinema, dentre outros, não constituem a indústria cultural em si; mas são as práticas que decorrem do seu uso que colaboram na composição de uma cultura que passa a existir conforme uma lógica industrial. Para os teóricos frankfurtianos, a promessa iluminista de emancipação convertera-se num pesadelo, tendo como parceiras dessa tentativa de aniquilação da liberdade humana a ciência e a racionalidade instrumental.

A partir do século XX, o acesso à cultura passou a se processar muito mais através dos produtos culturais do que propriamente pelo contato direto com a criação e apresentação artística. A indústria cultural, bem como a cultura de massa, podem ser tomadas como resultados do fenômeno da industrialização. Esse contexto irá assinalar que a sociedade em questão passa a ser cada vez mais uma sociedade industrializada, que gira em torno da técnica. Uma técnica constantemente aperfeiçoada, que produz e é também produzida em larga escala, demandando um mercado cada vez mais amplo.

Desse modo, se de um lado, os processos suscitados pelos meios massivos possibilitaram, em alguma medida, a democratização do acesso às informações e mercadorias; do outro, tais meios se associaram aos interesses hegemônicos, contribuindo diretamente para a "alienação" da sociedade de um modo geral. As ideias de Adorno e Horkheimer abrem caminhos para uma abordagem crítica do capitalismo moderno, bem como de seus efeitos na cultura. Na ótica de teóricos contemporâneos como Douglas Kellner (2001; 2006), a indústria cultural não tem como alvo apenas os objetos materiais, mas também os próprios indivíduos e seus modos de ser e de viver.

O papel desempenhado pelos processos de globalização dos mercados, assim como também o desenvolvimento técnico e científico, em especial no campo da microeletrônica e telecomunicações, levam o teórico a apontar que estaríamos imersos em uma sociedade do "infoentretenimento". Na ótica de Douglas Kellner (2001), os teóricos da chamada Escola de Frankfurt nos fornecem teorias de grande relevância, entretanto, lançando mão dos estudos de audiência, assim como dos *cultural studies*, admite que "o público pode resistir aos significados e mensagens dominantes, criar sua própria leitura e seu próprio modo de apropriar-se" (KELLNER, 2001, p. 11) dos produtos da mídia.

3.2.1 Da cultura de massa para uma cultura da mídia

Além do modo por meio do qual as máquinas tecnológicas operam no coração da subjetividade humana, discutido acima tomando como base a indústria cultural e a cultura de massa, vale trazer ainda para o debate as contribuições de Lúcia Santaella (2003; 2013), especialmente por meio de seu olhar sobre a emergência de uma cultura que se forma a partir de linguagens que se estruturam para além da lógica da comunicação e cultura de massa. Por sua vez, novos equipamentos e dispositivos passam a possibilitar gradualmente uma cultura do disponível e do transitório.

Segundo Santaella (2003; 2013), essas tecnologias, artefatos e as linguagens criadas para circularem nelas têm como principal propósito propiciar um outro tipo de consumo, não mais massivo como antes, mas individualizado e facilmente customizável diante da infinidade de opções disponíveis no mercado. Um forte aliado dessa outra modalidade de consumo são os meios digitais, justamente por propiciarem uma intensa rearticulação da estrutura midiática contemporânea.

Diante disso, indústria pode ser tida como uma palavra pouco adequada para se referir aos processos culturais implicados no atual fenômeno informacional. O que entendemos hoje como mídia envolve uma imensurável variedade de artefatos e pode ser tomado como um dos responsáveis diretos pela composição de uma sociedade engalfinhada em tecnologias e fluxos de informação (CARDOSO, 2007; CASTELLS, 1999; SODRÉ, 2002; THOMPSON, 2009).

Informações que antes existiam apenas atreladas a suportes físicos e dissociados – como é o caso do papel para o texto e a imagem impressa, e da fita magnética para o som e o vídeo, por exemplo – passam a se combinar em um mesmo meio, em virtude da fusão de vários artefatos diferentes num único dispositivo. A integração potencial de texto, imagem e som num mesmo sistema, interagindo através de pontos múltiplos, no tempo escolhido, numa rede global, muda de forma fundamental o caráter contemporâneo da informação.

O termo mídia, de um modo geral, apresenta-se mais adequado ao atual contexto, pois não só abarca importantes traços das recentes transformações socioculturais, como também aponta para a formação de um cenário marcado por cruzamentos tecnológicos diversos, sobretudo entre a informática e as telecomunicações, atuando na composição de meios cada vez mais híbridos e voláteis, como os computadores portáteis e os celulares. Meios que, além do consumo, favorecem também a produção, o compartilhamento e a mediação de conteúdos a partir de interesses e demandas dos próprios indivíduos.

Até meados dos anos 1980 não era tão comum o emprego do termo mídia nos discursos acadêmicos no Brasil. Nesse período, os termos mais comuns eram, os já citados meios de comunicação de massa, cultura de massa e indústria cultural, os quais os dois primeiros correspondiam à tradução das expressões: *mass media* e *mass culture*. Já indústria cultural, por possuir uma forte conotação política, tornou-se mais popular no contexto da América Latina do que nos Estados Unidos e Europa, servindo como ferramenta de análise para os conflitos de classe, em especial no âmbito daquelas pesquisas que tinham como referencial o materialismo histórico (SANTAELLA; NÖRTH, 2004).

No entanto, com o desenvolvimento da internet, e em especial a partir da popularização da *web*, percebida de forma mais nítida na segunda metade dos anos 1990, o sentido da palavra mídia foi sendo aos poucos revisto e ampliado, passando a partir daí a evocar outros canais diferentes daqueles associados unicamente à transmissão de informações. De acordo com Santaella (2007),

> A partir do momento mesmo em que a cultura de massas estava em seu clímax, […] começaram gradativamente a aparecer e se multiplicar dispositivos e aparelhos destinados a atuar como vírus que imperceptivelmente iam minando a lógica de funcionamento da cultura de massas: o controle remoto, o videocassete, os jogos eletrônicos, a televisão a cabo etc.; enfim, meios de comunicação propícios à escolha e ao consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. Ao mesmo tempo em que foram se intensificando cada vez mais os casamentos e misturas entre linguagens e meios, constitutivos de densas redes entre mídias […]. A multiplicidade e hibridização midiática colocou a cultura em estado de fermentação e inflacionou o espaço por ela ocupado na sociedade (SANTAELLA, 2007, p. 190).

Essas coisas foram aos poucos se tornando parte da rotina de algumas pessoas, e, com isso, desmantelando a hegemonia dos chamados meios de massa, de maneira que o próprio adjetivo "massa" passa a não ser mais suficiente para dar conta dos processos suscitados. O emprego da palavra mídia se espalhou especialmente como tentativa de assinalar a crescente perda da hegemonia da noção de cultura de massa, conformando o surgimento de práticas que não se enquadram mais por completo em sua lógica.

É a partir das transformações potencializadas em grande parte pelo desenvolvimento de redes globais de teleinformática, que se pode apontar um paulatino abandono da expressão meios de massa, contribuindo para a inclusão da palavra mídia no vocabulário comum[27]. Esses processos nos arrebatam da inércia da mera recepção de mensagens e do consumo de bens impostos de fora e nos levam até a condição de produtores. De acordo com Castells, "tal prática realmente modificou o fluxo de mão única das imagens e reintegrou a experiência de vida a tela" (CASTELLS, 1999, p. 423).

Nesse sentido, conforme assinala Santaella (2003), o emprego do termo mídia passa a evocar um cenário marcado pelas mudanças ocasionadas pelo despontar da comunicação mediada por computador.

> A palavra mídia foi se fixando cada vez mais em função do crescimento acelerado dos meios de comunicação que não podem mais ser considerados necessariamente como meios de comunicação de massa. […] Mas foi a emergência da comunicação planetária, via redes de teleinformática, que instalou definitivamente a crise nesse exclusivismo e, com ela, a generalização do emprego da palavra "mídia" para se referir também a todos os processos de comunicação mediados por computador. (SANTAELLA, 2003, p. 62).

[27] Na ótica de Santaella (2007), determinados equipamentos técnicos foram decisivos nessa vulgarização da expressão, justamente por propiciarem diferentes processos de informação e comunicação aos indivíduos. Dentre eles, cabe destacar, por exemplo, o acesso a canais fechados de TV e a possibilidade de aquisição, mesmo que por uma pequena parcela da população, de aparelhos de videocassete, videodiscos, videogames e jogos eletrônicos entre outros.

Conforme analisa Santaella (2003; 2007), não é sem razão que há autores que optam por nomear o atual cenário como "idade mídia", "cultura midiática" e "era midiática", dentre outras expressões. Isto demonstra a preocupação em evitar o equívoco de julgar as alterações percebidas na vida contemporânea como consequência apenas do advento de diferentes dispositivos técnicos no âmbito da informação e da comunicação; pois, mais relevante do que isso são os tipos de signos, mensagens e processos que se engendram a partir deles.

Contudo, além da palavra mídia, de forma isolada, acredito que a expressão mídia contemporânea seja mais adequada ao presente contexto, principalmente em virtude do seu caráter amplo. Com ela, pode-se aludir aos processos informacionais desencadeados tanto pela mídia de massa, como também pela mídia eletrônica e digital, já que ambas compartilham o mesmo contexto, exercendo, porém, poderes diferenciados.

Para compreender o potencial da mídia contemporânea, a preocupação não deve ser dirigida unicamente aos meios materiais e físicos, e sim é necessário se considerar também os processos socioculturais que a partir dos meios se efetivam. Isto porque já não se trata somente de reconhecer a centralidade desempenhada pelos meios na tarefa de organização de processos interacionais entre as distintas esferas da sociedade, mas de perceber que a constituição de práticas e esquemas de codificação característicos da sociedade contemporânea orientam-se cada vez mais por lógicas diversas e difusas. É preciso focar não apenas nos meios em si, percebendo-os enquanto canais físicos ou suportes materiais, ao contrário, é necessário atentar para as linguagens e práticas delas resultantes.

> Devemos tirar a ênfase que se costuma colocar nos meios e nas mídias em si para trazer à baila outras determinações que tendem a ser ocultadas pelo fetiche das mídias. Entre essas determinações, aquela que é central à comunicação e à cultura é a determinação da linguagem. […] Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram. Conseqüentemente, processos comunicativos e formas de cultura que nelas se realizam devem pressupor tanto as diferentes linguagens e sistemas sígnicos que se configuram dentro dos veículos em consonância com o potencial e limites de cada veículo quanto devem pressupor também as misturas entre linguagens que se realizam nos veículos híbridos de que a televisão e, muito mais, a hipermídia são exemplares. Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos

> códigos e linguagens, meios continuam sendo meios. Deixar de ver isso e, ainda por cima, considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si é incorrer em uma ingenuidade e equívoco epistemológicos básicos, pois a mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagem e pensamento, que elas veiculam. (SANTAELLA, 2003, p. 24-25).

Se, antes, a produção de conteúdos era sancionada a apenas alguns e a audiência encarada como homogênea, numa cultura na qual a mídia segue uma lógica polifônica, fragmentada e distribuída, a audiência passa a ser cada vez mais ativa e seletiva, principalmente em virtude da multiplicação dos conteúdos disponíveis. Os meios e os processos de recepção que eles engendram excitam a sensibilidade dos usuários para interagirem cada vez mais com as mídias digitais.

Nesse sentido, cabe apontar também a atenção especial que Manuel Castells dirige às implicações das transformações tecnológicas da mídia em relação a vida social contemporânea, denominada por ele como "cultura da virtualidade real".

Por "cultura da virtualidade real" o autor busca assinalar a paulatina substituição de formações estáveis de lugar e identidade, por exemplo, por arquiteturas cada vez mais flexíveis, estruturadas sobre geografias maleáveis e permeadas por fluxos variados de informação e capital. Tal cultura é descrita pelo autor como uma cultura intimamente associada a um sistema multimídia eletronicamente integrado e que, segundo ele, "contribui para a transformação do tempo em nossa sociedade de duas formas diferentes: simultaneidade e intemporalidade" (CASTELLS, 1999, p. 553). Trata-se de uma cultura do efêmero, uma espécie de *pathwork* de experiências, interesses e desejos em vez de uma tabela com direitos e obrigações (SANTAELLA; LEMOS, 2010).

Ao discutir os termos real e virtual, mesmo que de forma etimologicamente pouco aprofundada, Castells (1999) entende que a cultura engendrada pela mídia contemporânea é virtual porque está alicerçada em processos informacionais de base eletrônica. Por sua vez, é também real (e não só imaginária) porque constitui-se como a base material a partir da qual se organiza nossa experiência ordinária, ou seja, compreende o modo por meio do qual "construímos os nossos sistemas de representação, fazemos o nosso trabalho, nos relacionamos com os outros, obtemos informação, formamos opinião, atuamos politicamente e alimentamos os nossos sonhos" (CARDOSO, 2007, p. 27).

Nesse sentido, vale recorrer a uma passagem que Castells (1999, p. 424) extraiu de um artigo de Françoise Sabbah, publicado em 1985, onde são apontadas algumas das

características que permitem identificar esse cenário. Segundo Castells, a análise de Françoise Sabbah pode ser considerada como "uma das primeiras e melhores avaliações das novas tendências em mídia".

> A nova mídia determina uma audiência segmentada, diferenciada que, embora maciça em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A nova mídia não é mais mídia de massa no sentido tradicional do envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea de massa. Devido à multiplicação de mensagens e fontes, a própria audiência torna-se mais seletiva. A audiência visada tende a escolher suas mensagens, assim aprofundando sua segmentação, intensificando o relacionamento individual entre o emissor e o receptor[28].

Manuel Castells assinala que é justamente pelo fato de a comunicação mediada por computador possibilitar o diálogo em tempo real, congregando pessoas com interesses semelhantes em conversas interativas e multilaterais, que os fluxos de informação decorrentes dos processos desencadeados pela mídia contemporânea oferecem à sociedade uma instantaneidade temporal sem precedentes.

Conforme analisa André Lemos (2005), é a partir da segunda metade do século XX que emerge, juntamente com as redes telemáticas e com a popularização dos computadores pessoais, um formato diferente de consumo, produção e circulação de informação, que pode ser descrito a partir de duas características principais, a saber: a liberação do polo da emissão; e a constituição de fluxos bidirecionais de informação, isto é, o envolvimento dos indivíduos na criação e veiculação de conteúdos diversos.

Assim, segundo Lemos, "[...] qualquer indivíduo pode, *a priori*, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros" (LEMOS, 2005, p. 2). Tais processos, deslocam o usuário da categoria de mero receptor e o colocam como agente do processo informacional do qual participa. "A estrutura da mídia virtual possibilita outros tipos de intervenção do leitor, levando-o, se assim o desejar, a reescrever e a reelaborar o conteúdo disseminado" (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p. 97).

Nesse contexto, cada um de nós pode agir enquanto canal de mídia, executando tarefas variadas, que vão desde a produção e a mediação, até a recepção e a disseminação de informações em diversos formatos. O indivíduo produz, altera, mixa e divulga

[28] O trecho se encontra no capítulo sobre "A cultura da virtualidade real", e mais precisamente no tópico "A nova mídia e a diversificação da audiência de massas" (CASTELLS, 1999).

conteúdos próprios ou apropriados de outrem, endossando-os em seu *blog*, rede social pessoal, *chat*, fórum ou quaisquer outros espaços interativos dos quais participa.

3.2.2 A convergência como cultura

A mídia contemporânea pressupõe o advento de meios que atuam amplificando o compartilhamento, a distribuição, a colaboração e o uso dos bens simbólicos, ao contrário dos meios decorrentes da cultura de massa, nos quais todos os que os consumiam deveriam ser levados a uma situação de concordância tanto das formas de consumo dos mesmos bens, como também da adoção de crenças e valores semelhantes (JORENTE, 2009).

Como forma de caracterizar a mídia contemporânea, André Lemos (2007) recorre ao termo pós-massivo para apontar uma ruptura em relação ao "sistema clássico" da comunicação de massa, marcado pelo fluxo *um-todos* da informação. Assim, defende que, no "sistema clássico", a informação é produzida de modo centralizado e disseminada para o público sem a sua participação. A audiência é em geral considerada como homogênea, ou possível de ser homogeneizada, e prevalece um sistema de mídia com características de *broadcast*: transmissão de pacotes de informação para uma grande massa, com raro espaço para uma participação mais efetiva dos indivíduos.

No entanto, a partir do advento das tecnologias de informação e da popularização dos computadores pessoais interligados às redes telemáticas globais como a internet, cabe afirmar que há a emergência de um sistema diferente, caracterizado pela interação *todos-todos*. Nele, é possível observar a composição de processos informacionais dinâmicos e cada vez mais envolventes[29].

Para Lemos e Lévy (2010), a relação que se tece entre a tecnologia e os processos informacionais contemporâneos é transformada pelo princípio da "liberação da palavra". Este acarreta consequências diretas para a constituição da esfera pública, pois é através

[29] Tanto Lévy (2000a, 2000b), como Lemos (2007), apontam a distinção de três sistemas dominantes de interação por meio da informação, a saber: *um-um*, *um-todos* e *todos-todos*. Caracterizando rapidamente cada um deles, pode-se dizer que a relação pautada no sistema *um-um* se define pelas interações recíprocas entre interlocutores, restringindo-se em contatos de indivíduo a indivíduo ou ponto a ponto, como, por exemplo, o telefone. Já no princípio *um-todos* se assinala a existência de um centro emissor que envia suas mensagens a um grande número de receptores, como é o caso de meios da comunicação de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Por fim, o ciberespaço favorece o sistema *todos-todos*, no qual, *a priori*, não há significativas distinções entre os pólos de emissão e recepção. Todas as partes em contato podem ocupar, concomitantemente, as duas posições, estabelecendo um novo tipo de interação.

dessa transformação que os indivíduos têm a possibilidade de, dentre outras coisas, "*consumir, produzir e distribuir informação* sob qualquer formato em tempo real e para qualquer lugar do mundo sem ter de movimentar grandes volumes financeiros ou ter de pedir concessão a quem quer que seja". E isto, em muitos casos, retira das mídias de massa o monopólio na formação da opinião pública e da circulação de informação.

A dita "liberação da palavra" empreendida pela mídia contemporânea, a qual André Lemos em parceria com Pierre Lévy nos fala, possibilita ainda o surgimento de um segundo princípio, qual seja, o da conexão e conversação mundial. Segundo os autores, "a liberação da emissão e a circulação da palavra em redes abertas e mundiais criam uma interconexão planetária fomentando uma opinião pública ao mesmo tempo local e global" (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 25). A formação de uma esfera pública mundial, juntamente com a descentralização da produção e emissão de informações, cooperam para uma reconfiguração social, cultural e política da vida à luz da mídia. Um dos aspectos dessa realidade alude ao enfraquecimento da separação entre o público e o privado, engendrando territórios que se formam independentes de divisões espaciais ou marcações temporais.

Nesse contexto, vale falar também em convergência de meios e linguagens em diferentes níveis para caracterizar o cenário informacional fomentado pela mídia contemporânea. A convergência deve ser compreendida para além de suas implicações técnicas. Isto porque, apesar de todo o substrato tecnológico inerente a própria composição do que se convencionou denominar por convergência, não se deve analisar o fenômeno como algo puramente técnico, ao contrário, deve-se considerar o papel e o poder de ação dos indivíduos.

Nesse sentido, cabe apontar que o termo convergência, conforme é utilizado por Henry Jenkins (2008), assinala uma espécie de "transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos" (JENKINS, 2008, p. 27-28). O que está em jogo não é só a disponibilidade de artefatos técnicos que possibilitem o cruzamento entre diferentes dispositivos, mas, em especial, o interesse dos indivíduos em experienciar essa convergência produzindo, consumindo e compartilhando informações de toda ordem.

Assim, por convergência Jenkins refere-se ao fluxo de conteúdos possibilitado pelos múltiplos suportes midiáticos, bem como à cooperação entre múltiplos mercados e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase

qualquer parte em busca das experiências que desejam conquistar. A junção das mídias tem como característica principal a hibridação de conteúdos, acarretando diferentes formas de interação entre tecnologias de informação, indústria, mercado, gêneros e públicos, num processo em que tanto os meios podem modificar as práticas, como também as práticas modificam os meios, em maior ou menor grau.

Henry Jenkins (2008) vai ainda mais além sobre a questão, sugerindo que, na verdade, existem conteúdos e um público consumidor ávido por experienciar diferentes processos informacionais. Portanto, se há o uso de diversificados suportes midiáticos, isto decorre também da existência de um público ávido por isso, e não unicamente por conta exclusivamente das possibilidades técnicas disponíveis atualmente. Contudo, o autor adverte que nem todos os indivíduos estão no mesmo patamar. Corporações de mídia, e mesmo indivíduos que atuam nas próprias corporações, exercem maior poder do que um consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E há casos ainda em que alguns consumidores têm mais habilidade para participar dessa cultura do que outros. Além disso, vale lembrar que é necessário considerar esses processos como algo que não está além do domínio do capital, mas sob ele. Porém, diferente do que ocorre com os *mass media*, o poder econômico não intervém com a mesma intensidade no cenário digital.

O poder econômico se manifesta no ambiente das redes digitais, da comunicação mediada por máquina de processamento de dados. Todavia, ao contrário do ambiente dos *mass media*, este poder não consegue impedir, por exemplo, o surgimento de *sites* que se constroem e se desenvolvem ao largo do capital. A emergência de um sistema diferente de modo algum anula o que surgiu antes, mas adere ambos como uma nova camada, tornando a ecologia midiática algo ainda mais estratificado. É possível mesmo dizer que a mídia contemporânea compartilha seu espaço com as culturas oral, escrita, impressa, massiva e digital, que se misturam na formação de um tecido cultural polimorfo e difuso.

Assim, é necessário pensar em termos de complementaridade, de sedimentação geológica, na qual uma nova camada técnica aparece e retém toda a nossa atenção, sem, porém, fazer desaparecer imediatamente as ferramentas anteriores. Existe, portanto, um processo cumulativo de complexificação, onde uma nova formação cultural vai se integrando a anterior, modificando-a, acarretando reajustamentos e refuncionalizações.

Há uma espécie de encadeamento midiático, no qual é possível perceber uma intertextualidade entre meios pertencentes a diferentes níveis. Mais do que constituir-se

simplesmente como uma cultura dominada exclusivamente pela técnica, trata-se antes de uma relação que se estabelece pela emergência de formas sociais até então pouco comuns. Isto acarreta a formação de um espaço de interação cada vez mais híbrido, marcado por linguagens fluidas e ligado diretamente às tecnologias digitais de informação, denominado ciberespaço – conforme será debatido a seguir.

3.3 Ciberespaço: uma alucinação vivida diariamente

O ciberespaço emerge como um fenômeno com propriedades bastante distintas em relação a qualquer mídia que o precedeu. Nele, os processos informacionais se caracterizam como interativos, convergentes e globais.

Sendo algo camaleônico, elástico e ubíquo, o ciberespaço não pode ser definido de forma apressada, tampouco deve-se atribuir-lhe conceitos fixos e imutáveis. Observando-o de maneira acurada, é possível perceber que ele abrange desde as redes de computadores mundialmente conectadas, que dão vazão a um fluxo contínuo de *bytes* e *bits*, traduzindo-os em palavras, imagens e sons, chegando até aos indivíduos, grupos e instituições que participam de sua interconectividade. Esse movimento afeta diretamente o espaço (material e digital, sociocultural e comunicacional) que surge das inter-relações entre homens, máquinas e informações (LEÃO, 2004).

Enquanto espaço de virtualidades, o que marca a constituição do ciberespaço é a sua ampla capacidade de simular ambientes dentro dos quais os indivíduos podem interagir de diferentes maneiras. Esses ambientes somente funcionam enquanto tais em virtude do agenciamento de seus visitantes. Embora, por vezes, não tenham a mínima ideia do caminho que os dados percorrem entre servidores, roteadores e cabos de fibra ótica, no momento em que clicam e a informação desejada se atualiza no ecrã, são eles, os visitantes, que criam funções para esses espaços a partir dos usos que realizam das tecnologias de informação.

O acesso ao ciberespaço é proporcionado por interfaces que atuam como entidades mediadoras, aproximando homem e máquina. Para Poster (1995), constituem uma espécie de membrana que divide e ao mesmo tempo interconecta mundos diferentes. São elas as responsáveis por permitir aos indivíduos navegar pelo interior do ciberespaço, construindo caminhos de acordo com suas próprias vontades e experiências interativas. As interfaces

atuam como "*softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador" (JOHNSON, 2001, p. 17).

De certa forma, elas traduzem os zeros e uns que compõem as unidades binárias nas quais está codificada toda a informação digital que um computador pode armazenar. Ou seja, a interface corresponde àquilo que visualizamos como sendo o ambiente interno do computador; uma espécie de escritório – ou ainda *desktop* – de onde se pode interagir com o espaço de dados da máquina como se estivéssemos em uma escrivaninha, diante de pilhas de pastas e documentos organizados ao nosso gosto, ordem de prioridade e importância.

Esse ambiente de interação gerado pela presença cada vez mais marcante das interfaces é, geralmente, formado por um cenário gráfico que se efetiva por meio de um desenho de tela. Tal ambiente tanto pode conter recursos sonoros ou táteis, como também visuais. É por meio de botões, ícones, barras ou mesmo toques na tela que acionamos comandos responsáveis por desencadear ações diversas.

Tais caminhos consubstancializam-se em territórios compostos por arquiteturas que têm como base linguagens híbridas, escorregadias, fluidas, móveis, formadas de textos, imagens, vídeos, sons, músicas, linhas, gráficos, tabelas e muitos outros elementos. Sua principal condição de existência é necessariamente a de possibilitar uma intensa movimentação por arquiteturas líquidas, que conduzem os indivíduos de uma superfície a outra, indo de um *site* a outro, com pouca interferência exterior acerca de sua ocupação. Em decorrência disso, a palavra espaço que compõe o termo ciberespaço tem um sentido mais abstrato do que quando referido aos espaços físicos.

As tentativas de genealogia do ciberespaço, com frequência, remetem à teoria cibernética, desenvolvida nos anos 1940 por Norbert Wiener. Em 1942 foi realizada, em Nova York, uma conferência sobre a inibição no sistema nervoso central. Esse evento marca a mobilização de diversos pesquisadores em prol da organização de um ciclo de conferências, que ficou conhecido como Conferências Macy (DUPUY, 1996)[30].

[30] A primeira conferência ocorreu em 1946, em Nova York, sob o título *Feedback Mechanisms and Circular Causal Systems in Biological and Social Systems* – tema bastante influenciado pelos trabalhos do matemático Norbert Wiener, e do neuropsiquiatra Warren McCulloch. Em outubro de 1946, ocorreu a Segunda Conferência, liderada por McCulloch, sob o título *Teleological Mechanisms and Circular Causal Systems*. As duas últimas conferências do ciclo de McCulloch realizaram-se em 1948, ainda sob o título *Circular Causal and Feedback Mechanisms in Biological and Social Systems,* que pouco avançaram nas discussões sobre a temática. Contudo, como afirma Dupuy (apud SILVA, 2005, p. 48), "em fevereiro de 1949, desembarcou nos Estados Unidos, vindo de Viena, um físico austríaco especializado em Engenharia Elétrica, [chamado] Heinz von Foerster, trazendo consigo uma monografia sobre a memória, na qual recorre aos conceitos da Mecânica quântica para modelizar o caráter de 'tudo ou nada' do influxo nervoso. Referido estudo de von Foerster

A palavra cibernética foi cunhada por Norbert Wiener no intuito de descrever uma ciência que possibilitaria a junção da teoria da informação com a teoria do controle – conforme foi brevemente mencionado no capítulo anterior acerca da constituição de uma sociedade da informação. Esse campo teve início durante o período da Segunda Guerra Mundial, quando Wiener realizou pesquisas com programação de máquinas computadoras e com mecanismos de controle para artilharia antiaérea (KIM, 2004).

Para Wiener (1948; 1970), determinadas operações de controle e processamento de informações que atuam de maneiras semelhantes tanto em máquinas, como em seres vivos – e que também podem ser percebidas na sociedade de um modo geral – são, com efeito, equivalentes e podem ser compreendidas a partir de modelos e leis matemáticas. Desse modo, a cibernética abrange tanto a mente e o corpo humano, como também circunscreve-se ao mundo das máquinas telemáticas. Nessa teoria, pode-se dizer que "a imagem do corpo é menos a de um corpo engenheirado com as tarefas-chave de transferir e conservar energia e mais a de uma rede comunicacional baseada na reprodução e troca acurada de sinais no tempo e no espaço" (SANTAELLA, 2003, p. 98).

A teoria de Wiener defende que os princípios do paradigma informacional e comunicativo podem ser aplicados tanto aos seres humanos, como às máquinas. Uma das contribuições do pesquisador refere-se ao esforço empreendido em historicizar suas ideias acerca da cibernética a partir da reconstituição do debate sobre mente e matéria, indo desde o racionalismo filosófico, chegando até as concepções do corpo como um autômato. A cibernética pode ser apontada não apenas como uma teoria, mas também como resultado da interação de Wiener com pesquisadores de outras áreas, incluído, as Ciências Sociais, representadas por Gregory Bateson e Margaret Mead, a Fisiologia através da colaboração de Arturo Rosenblueth e Warren McCulloch, e, ainda, a Engenharia por meio da participação de Julian Bigelow.

Ao revisitar algumas das bases teórico-metodológicas que influenciaram o surgimento da cibernética, Silva (2005) afirma que:

---

interessou a McCulloch, que o convidou para secretariar a Sexta Conferência Macy, a primeira do segundo ciclo, após isto, tornando-se o líder da segunda cibernética, ou cibernética de segunda ordem, representada, inicialmente, pelas próximas cinco conferências, sob a sua coordenação, que receberam o título de *Cybernetics: Circular Causal and Feedback Mechanisms in Biological and Social Systems*, ocorridas, uma vez por ano, de 1949 a 1953. Somente estas tiveram atas publicadas, as quais serviram de fonte de pesquisa para o trabalho de historiador realizado por Steve Heims, juntamente com a introdução do livro *Cybernetics*, publicado em 1948, por Norbert Wiener".

> Discussões interdisciplinares passaram, desde a década de 40 do século passado, a tratar sobre as funções cognitivas humanas e a influência da observação destas na constituição das tecnologias da comunicação e da informação, bem como do efeito destas nos processos cognitivos humanos […]. O aparecimento e a vulgarização gradativa das tecnologias da comunicação, dos *média* eletrônicos (analógicos e digitais), que serve como meio amplificador e distribuidor do pensamento humano, passou portanto a mostrar paralelamente maior importância prática dos estudos sobre a relação entre o corpo e o espírito, entre a matéria e a memória, aspectos da vida e da mente humana, que já tinham ocupado a atenção de filósofos no começo do século XX. (SILVA, 2005, p. 49).

A cibernética tem como característica paradigmática fundamental um rompimento com o modelo cartesiano, pois busca tentar compreender a substancialização das coisas através da fragmentação e não da lógica linear, que as concebe a partir da ideia de causa e efeito. Nela, admite-se a integração de várias das dimensões da vida e da não-vida, do natural e do artificial, levando em conta os processos e não as coisas em si.

Nesse sentido, Pellanda (2003, p. 1380-1381) coloca que:

> A revolução paradigmática que emergiu a partir do século XIX foi substituindo o cartesianismo por um sistema que se ia construindo em torno do conceito de auto-organização. A lógica formal inerente ao paradigma moderno já não dava mais conta dos fenômenos complexos que iam desafiando a ciência ao final do século XIX. Na primeira metade do século XX, com a Teoria dos Sistemas de Bertalanffy, fica cada vez mais clara a passagem de um paradigma com referência externa para um outro auto-organizativo. Essa idéia estava no centro das discussões das Conferências Macy em Nova York, onde um grupo de cientistas oriundos de diferentes campos do conhecimento se reuniu para pensar numa ciência unificada da mente. Nascia assim a Cibernética, cujos estudos foram fundamentais para o sucesso de um novo paradigma centrado no *processo* e não mais na *substância*. […] A lógica que subjaz a esses fenômenos sistêmicos e auto-organizativos não é mais uma lógica linear de causa/efeito, mas uma lógica circular com retroações. Esses princípios estão no coração da Cibernética. Heinz von Foerster, um dos mais brilhantes participantes das Conferências Macy, fundou a Biocibernética para estudar os fenômenos biológicos a partir dessa nova matriz cibernética. Ele concebe, então, o processo de vida como sistema fechado para informação e aberto para a energia, destacando o papel da interação e, naturalmente, o da auto-organização. Na esteira dos estudos de von Foerster, surgiu a teoria de Maturana & Varela e o conceito de *Autopoiesis. O conceito de Autopoiesis é essencialmente um conceito* cibernético na medida em que concebe o funcionamento do vivo como um circuito fechado de autoprodução, no qual o produtor e o produto se configuram circularmente. Nesse processo, *conhecer* e *ser* são processos inseparáveis. Como expressão dessa circularidade, Maturana & Varela afirmam que: "Todo o fazer é conhecer e todo o conhecer é fazer". É importante enfatizar aqui, para fins epistemológicos e ontológicos, que o paradigma cartesiano carrega uma fragmentação profunda, pois o sujeito que conhece está separado do objeto conhecido. Tudo se passa como se o sujeito cognitivo fosse independente de sua própria ação cognitiva. A grande contribuição da Cibernética foi esse princípio integrador que coloca numa mesma paisagem seres vivos, natureza e máquinas".

Em decorrência disso, pode-se mesmo defender que, para a cibernética, os seres vivos não "são", mas "acontecem" (BENNATON apud PELLANDA, 2003). Para a estruturação dessa abordagem, foi de suma importância a contribuição da Teoria dos Sistemas, desenvolvida por Bertalanffy. Nela, evidencia-se a transição para um paradigma que contempla o princípio da auto organização, no qual a lógica que está por trás desses fenômenos sistêmicos e auto-organizativos não é mais uma lógica linear de causa e efeito, mas sim circular, com autoproduções e retroações. E de modo semelhante seguem as conclusões de Maturana e Varela com o conceito de *autopoiese*[31].

A partir dos anos 1980, a cibernética passa a ser amplamente divulgada em virtude da emergência de um tipo de literatura de ficção científica popularmente conhecida como *cyberpunk*[32], responsável em grande parte pela divulgação do termo ciberespaço (originalmente, em inglês, designado como *cyberspace*). Entretanto, mais do que na literatura, a influência do *cyberpunk* no cinema foi determinante para a disseminação dos contornos e conotações que a palavra cibernético possui hoje (KIM, 2004).

O *cyberpunk* aglutinou a visão distópica do movimento *punk* e os estereótipos de seu estilo de vida ao imaginário futurista no qual *gadgets* cibernéticos e ciborgues foram amplamente cotidianizados. Um dos principais legados do *cyberpunk* é a imagem do homem-*gadget* (também denominado como *cyborg*), cujo corpo passa a ser formado por processos biológicos alterados ou substituídos por meios eletrônicos.

Embora haja certa controvérsia acerca de quem primeiro cunhou a palavra ciberespaço, com frequência atribui-se sua autoria à William Gibson, em 1984, no romance "Neuromancer". Todavia, ainda que sua emergência esteja diretamente associada às obras de ficção científica, o ciberespaço não corresponde a uma mera fantasia ficcional, mas representa um espaço no qual é possível vivenciar experiências concretas. O próprio

---

[31] O termo é derivado do grego *poiesis*, que significa produção. *Autopoiese* (autoprodução), portanto, é utilizado para definir os seres vivos enquanto sistemas que se autoproduzem de modo ininterrupto. Ou seja, enquanto seres vivos somos autopoiéticos justamente porque somos a um só tempo produtores e produtos de nós mesmos. Nesse sentido, faz-se necessário acrescentar que para que os seres vivos exerçam a *autopoiese* necessitam recorrer aos recursos do meio ambiente, tornando-se desta forma autônomos e dependentes. Contudo, essa condição encerra em si uma contradição. Contradição que, segundo Maturana e Varela, jamais poder ser compreendida usando-se apenas os esquemas do pensamento linear. No entanto, a complexidade, conforme foi proposta por Edgar Morin, pode oferecer uma ajuda significativa nesse empreendimento, sobretudo quando esta defende uma complementaridade entre o raciocínio sistêmico e o linear.

[32] O termo *cyberpunk* foi utilizado pela primeira vez em um conto com título homônimo, "Cyberpunk", escrito por Bruce Bethke, e publicado no volume de novembro de 1983 do periódico "Amazing Stories". Desde então, a palavra tem sido utilizada para aludir ao gênero literário que aborda a alienação do corpo biológico em construtos informáticos.

Gibson assinala essa ideia já na primeira frase de seu livro: “o céu por cima do porto tinha a cor de uma TV que saiu do ar” (GIBSON, 2008, p. 13). Através dela o autor anuncia que não se pode separar a imagem na tela do que se experiencia no espaço material.

De acordo com Sterling (1992),

> Ciberespaço é o “lugar” onde a conversação telefônica parece ocorrer. Não dentro do seu telefone real, o dispositivo de plástico sobre sua mesa. […] [Mas] O espaço entre os telefones. O lugar indefinido fora daqui, onde dois de vocês, dois seres humanos, realmente se encontram e se comunicam. […] Apesar de não ser exatamente “real”, o “ciberespaço” é um lugar genuíno. Coisas acontecem lá e têm conseqüências muito genuínas. […] Este obscuro submundo elétrico tornou-se uma vasta e florescente paisagem eletrônica. Desde os anos 60, o mundo do telefone tem se cruzado com os computadores e a televisão, e […] isso tem uma estranha espécie de fisicalidade agora. Faz sentido hoje falar do ciberespaço como um lugar em si próprio. […] Porque as pessoas vivem nele agora. Não apenas um punhado de pessoas […] mas milhares de pessoas, pessoas tipicamente normais. […] Ciberespaço é hoje uma “Rede”, uma “Matriz”, internacional no escopo e crescendo rapidamente e constantemente (STERLING, 1992, p. XI-XII).

A partir da citação de Sterling (1992) dá para perceber que os limites de significação do ciberespaço estão intimamente associados ao modo como o senso comum interpreta os efeitos da técnica, muitas vezes ignorando sua presença real e efetiva na vida cotidiana. Isto porque o senso comum frequentemente entende tudo o que se encontra na ordem da técnica como substância inorgânica, intangível, enquanto o real é percebido como matéria orgânica, algo absolutamente palpável.

Conforme escreve Kim (2004), apesar do conceito do computador digital existir desde 1839 e o computador eletrônico ter surgido ainda na década de 1940, o ciberespaço foi, até o início dos anos 1970, uma abstração lógica e matemática defendida por especialistas e técnicos. Durante bastante tempo, foi o texto, na forma de complexos códigos de signos lógicos e mnemônicos textuais, e não a imagem visual, a mediação por excelência entre a máquina e o homem. Contudo, é a partir da imagem que operações simples passam a fazer parte cada vez mais da experiência ordinária dos indivíduos: “'clicar' e 'arrastar' documentos com um *mouse* faz mais sentido do que digitar 'move C:/dir_1/dir_N/meu_arquivo.DOC C:/dir_2/dir_N'” (KIM, 2004, p. 215).

Conforme assinala Steven Johnson (2001), durante séculos, a cultura ocidental compreendeu a tecnologia em termos protéticos, ou seja, como um mero suplemento para as funções do corpo humano, porém a partir do advento das interfaces digitais essa

realidade foi sendo ao poucos transformada. Segundo Steven Johnson, foi Douglas Engelbart quem primeiro concretizou a ideia de um espaço informacional.

Em 1968, Douglas Engelbart apresentou publicamente sua invenção numa importante conferência realizada em São Francisco (EUA), movimentando-se com um *mouse* por uma tela de computador. "Pela primeira vez uma máquina era imaginada não como apêndice aos nossos corpos, mas como um espaço a ser explorado" (JOHNSON, 2001, p. 23). Através de sua invenção, Douglas Engelbart deu início a uma outra concepção para a tecnologia digital, representando uma das primeiras rupturas relativas à visão da máquina enquanto prótese. A interface recria de modo geral o espaço em que interagimos.

A imagem produzida com o auxílio do computador não é meramente a representação visual de um objeto qualquer, mas o resultado de simulações que rearranjam de maneira sensível as operações lógicas e matemáticas encerradas nos dados e nos programas computacionais. Desse modo, "se alguma coisa preexiste ao *pixel* e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula" (COUCHOT, 1993, p. 24) através de pequenos pontos compostos de uma complexa gradação de luz e cor.

Se, no início, o ciberespaço estava associado só ao computador, atualmente, dá para tomá-lo enquanto referência geral para aludir a um variado conjunto de tecnologias de informação, das quais muitas já são familiares para a maioria dos indivíduos há algum tempo. Todavia, sejam essas tecnologias muito ou pouco conhecidas, o que elas nos permitem é justamente a formação de complexos ambientes nos quais temos a possibilidade de interagir, produzir, consumir e compartilhar informações de toda sorte.

Portanto, analisar algumas das transformações socioculturais contemporâneas em sua afinidade com a emergência do ciberespaço requer que se atente também para os sentidos plurais da tecnologia. O ciberespaço instaura uma dinâmica cultural que contribui para a alteração de comportamentos, práticas, relações de trabalho e sociabilidades, bem como celebra acelerados ritmos de produção, consumo e distribuição de informação.

3.3.1 Da ficção ao cotidiano: informação, comunicação e mobilidade

Atualmente, um fenômeno que vem chamando a atenção de vários pesquisadores diz respeito ao crescimento na quantidade de acessos móveis e sem fio à internet. Isto está

frequentemente colocado pelo termo ubíquo e assinala uma ampla integração entre os dispositivos portáteis e o ciberespaço. Com o uso cada vez maior das tecnologias sem fio, constituem-se também outros espaços interativos, promovendo a instauração de diferentes formas de mobilidade. Nesse contexto, vale estar em toda parte ao mesmo tempo.

De acordo com dados apontados pela União Internacional de Telecomunicações (UIT), órgão ligado à Organização das Nações Unidas (ONU), há, na primeira década dos anos 2000, algo em torno de 1,08 bilhão de pessoas com acesso à internet. O atual número é cinco vezes maior do que o registrado no início do século. Seguindo o mesmo ritmo, a quantidade de assinaturas de telefonia móvel também cresceu, passando de um bilhão, no mesmo período, para, aproximadamente, cinco bilhões em 2010[33].

Com a população total do planeta ultrapassando a marca dos 6,8 bilhões de pessoas, a agência de notícia Agence France-Presse (AFP) aponta que aproximadamente uma a cada três pessoas navega na *web*. E assinala ainda que, destas, 555 milhões assinam conexões de banda larga fixa e 950 milhões têm acesso à banda larga móvel. Diferentemente da telefonia móvel, as linhas de telefone fixo, por sua vez, caíram pelo quarto ano consecutivo, atingindo 1,2 bilhão[34]. A partir do uso crescente da internet, e, em especial, dos dispositivos portáteis, é possível testemunhar como as cidades e seus espaços físicos passam a fazer parte do espaço cibernético em uma urdidura nova. Eles entram numa era da informação ubíqua, intrusiva, a partir de ferramentas, serviços e *gadgets* como *smartphone*, conexão 3G, GPS, SMS, MMS, redes *Wi-Fi*, tecnologias *bluetooth* e *tablets*[35].

À medida que os dispositivos portáteis passam a incorporar mais funcionalidades, tornam-se cada vez mais parecidos com os computadores. Fomentam um ambiente generalizado de acesso à informação por meio de redes telemáticas sem fio. Criam zonas de conexão que envolvem os indivíduos durante os seus deslocamentos pela cidade, interligando máquinas, pessoas, cenários, paisagens e territórios. Se, antes, um dos principais mediadores da experiência do estar em rede, conectado ao outro via tecnologias digitais, era em essência o computador, hoje, aparelhos como *tablets* e *smartphones* assumem também para si esse papel.

---

[33] Informações obtidas em: http://adrenaline.uol.com.br/internet/noticias/7445/usuarios-de-internet-no-mundo-somam-mais-de-2-bilhoes.html. Link acessado em 09 de outubro de 2012.

[34] Informações obtidas em: http://goo.gl/C0guv. Link acessado em 09 de outubro de 2012.

[35] Embora haja uma enorme quantidade de artefatos que promovem o acesso às redes sem fio, o celular é tido hoje como um dos maiores ícones da mobilidade. Segundo dados da ANATEL (Agência Nacional de Telecomunicações), o Brasil ocupa atualmente o quinto lugar no *ranking* mundial de telefonia móvel, perdendo apenas para países como China, Índia, Estados Unidos e Rússia (MANTOVANI, 2011).

Juntamente com a voz, as mensagens de texto, ou SMS, e mensagens multimídia, popularmente conhecidas como MMS, têm rapidamente se transformado em uma das linguagens preferenciais dessas tecnologias. A partir delas, áreas urbanas não contíguas, informações, *bits* e átomos adquirem propriedades bilaterais. Tais ferramentas viabilizam a emergência de modos diferenciados de se experienciar o espaço, especialmente o urbano, gerando um tipo de mobilidade que se estabelece por meio dos fluxos de informação.

Nesse contexto, os deslocamentos empreendidos pelos indivíduos durante suas deambulações pelos espaços físicos das cidades podem ser alterados graças à possibilidade de acesso, produção e circulação de informação em tempo real. Trajetos antes previstos podem ser modificados a partir de informações facilmente acessadas via dispositivos móveis sobre rotas e horários do transporte urbano, por exemplo. Em algumas cidades, como Roma, com um telefone celular um indivíduo pode obter informações em tempo real sobre o itinerário de um ônibus, e, dessa maneira, modificar a forma de espera pelo transporte. Novas dinâmicas podem ser inventadas ao redor dessa atividade, assim como também gestões fluidas do tempo e, consequentemente, do espaço (LEMOS, 2007; 2008).

Através de serviços de geoprocessamento, mapeamento e monitoramento de lugares, como o GPS, comumente incorporado aos celulares do tipo s*martphone*, é permitido a localização de restaurantes, lanchonetes, hotéis, pousadas, postos de gasolina e hospitais, dentre outros. Além disso, permitem ainda o acesso à informações na rede sobre os lugares identificados, sendo possível também localizar amigos que se encontrem próximos. A partir de marcações geográficas, comumente conhecidas como *geotags*, dá para, por exemplo, agregar informações textuais acerca de localidades específicas a mapas, disponibilizados em serviços como o Google Earth ou o Yahoo Maps, por exemplo.

Tais sistemas possibilitam o compartilhamento de anotações ou marcações (*tags*) realizadas pelos seus usuários acerca de lugares dispersos pelo globo, onde o que importa não é o alcance em termos quantitativos, mas o modo como a informação pode ser transmitida com pessoalidade e sem a intervenção direta de poderes institucionais. Com a câmera digital do celular o usuário pode registrar momentos em fotos ou vídeos e, em seguida, quase instantaneamente, enviá-los por SMS, MMS ou *bluetooth* para os amigos.

Os mapas criados a partir dessas ferramentas possibilitam a combinação de coordenadas geográficas e fotos aéreas num sistema de mapeamento interativo que permite facilmente ampliar ou reduzir a visualização sobre a superfície de uma rua, um bairro, uma

cidade ou mesmo um país. Além de imagens e marcações, essa cartografia engendra ainda outros níveis de informações sobre o espaço urbano, como o clima, a qualidade do meio-ambiente, os transportes públicos disponíveis e os tempos de trajetos.

Várias cidades ao redor do mundo estão oferecendo *Wi-Fi* aos seus cidadãos. Cidades da França, Inglaterra, Canadá, Itália, Japão, Alemanha, EUA, Brasil, Argentina e Chile, por exemplo, estão colocando redes *Wi-Fi* em metrôs, praças, *shoppings centers*, pontos de ônibus e portos, sem contar aquelas iniciativas no meio rural e nos centros comerciais das *urbes*. O processo de complexificação das redes atinge cada vez mais as cidades contemporâneas. Através de algumas dessas iniciativas, é possível perceber de forma contundente que não há mais motivos para opor as esferas *on-line* e *off-line* como algumas vezes foi feito. Complementares, eles se alimentam e se inspiram reciprocamente.

As infraestruturas de informação e comunicação já são uma realidade e as práticas daí advindas engendram uma nova urbanidade. Como exemplo disso, vale citar um projeto apresentado em setembro de 2006 durante a realização da Bienal de Veneza, desenvolvido pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) em parceria com a Telecom Italia Mobile (TIM), batizado como Realtime Roma. O objetivo do projeto é monitorar o trajeto das pessoas em Roma, mostrando os fluxos de informação produzidos por elas durante os seus deslocamentos pela cidade, conforme pode ser visto na imagem a seguir.

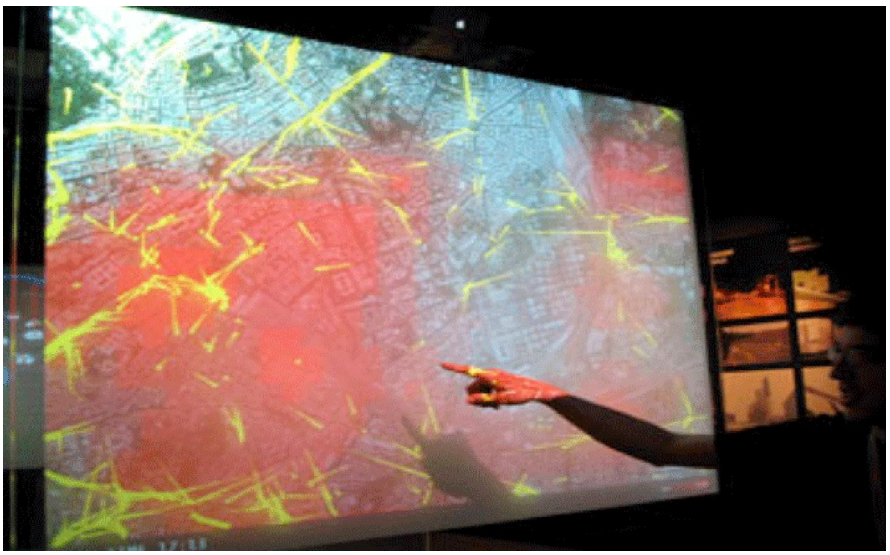

Figura 1: Mapa de Roma elaborado pelo projeto Real Time.
Fonte: http://senseable.mit.edu/realtimerome/

No mapa dá para visualizar algumas linhas amarelas que representam o fluxo de ônibus em tempo real, e através da cor vermelha exibe-se a densidade de pessoas portando dispositivos móveis, movimentando-se pelo espaço urbano, enviando e recebendo informações. A partir dele vale destacar o afluxo avassalador de dispositivos móveis na Itália, bem como a íntima relação entre ciberespaço, cidade e redes telemáticas, onde o índice de usuários corresponde a quase 100% da população (LEMOS; LÉVY, 2010).

Outro exemplo é o projeto Undersound (www.undersound.org), no qual música, compartilhamento de arquivos pessoais e mobilidade são aliados no metrô de Londres. O projeto oferece aos usuários a possibilidade de realizarem *upload* de suas músicas com a identificação das estações do metrô. Já o projeto CitMedia (http://citmedia.org) permite com que informações sejam enviadas via SMS e visualizadas em mapas por meio dos quais os indivíduos podem identificar o local onde um determinado evento está acontecendo. Há ainda sistemas como o Placeblogger (www.placeblogger.com) que utilizam marcações a partir de dicas publicadas em *blogs* pessoais sobre cafés e pontos turísticos das cidades.

Na imagem a seguir dá para visualizar um exemplo da prática do *geotag* a partir do Foursquare. Nesta, em específico, há uma espécie de guia de Fortaleza-Ce, elaborado por um usuário, onde constam opções de restaurantes, cafés e bares existentes na cidade.

Figura 2: Geotag de usuário do Foursquare.
Fonte: https://foursquare.com

O Foursquare transforma-se, assim, num interessante modo de contextualização do espaço físico. As opções de lazer na cidade são assinaladas através de marcações que redirecionam os usuários para informações acerca de determinados detalhes sobre os lugares, tais como localização, atendimento, cardápio, preços médios cobrados pelas refeições, especialidades gastronômicas, tipos de *drinks etc*. A maior parte das *tags* agregam, dentre outras coisas, valores subjetivos como "lugar para se comer bem", "cerveja gelada", "música agradável", dentre outros.

A partir desses exemplos dá para perceber como a paisagem informacional contemporânea possibilita com que as referências da cidade não estejam mais vinculadas unicamente às marcas territoriais físicas; ao invés disso, ressalta-se nesse contexto a importância de eventos informacionais dinâmicos, embarcados tanto nos próprios objetos como nas localidades (LEMOS, 2007; 2008)[36]. A novidade que reside em cada uma dessas experiências, efetivamente, não é a mera transformação dos espaços urbanos por meio de diferentes artefatos tecnológicos, e sim a especificidade de tais mudanças socioculturais no cenário contemporâneo. Nesse sentido, trata-se de perceber nas cidades a conformação de uma nova feição, derivada da relação entre as esferas da mídia e as do espaço urbano.

Os fluxos de informação que decorrem dessa relação não emergem nem dos ditos meios de massa, tampouco de um ciberespaço no qual o acesso é realizado em espaços fechados, reservados e íntimos, como a nossa casa, quarto ou escritório; ao contrário, provém de *gadgets* cada vez mais portáteis, utilizados em locais públicos, e que, a todo instante, enviam e recebem informações sobre lugares, pessoas e objetos.

Como observou Rheingold (2002) acerca das práticas de jovens nórdicos e japoneses, é cada vez mais comum cidadãos trocarem informações sobre suas posições e em seguida encontrarem-se em algum lugar público, como uma praça ou um *shopping center*. A conexão entre os indivíduos através de *gadgets* portáteis possibilita a geração de uma rede de mobilizações onde diferentes nós de uma mesma rede ou de redes diferentes podem interagir e rapidamente combinar um encontro em algum ponto da área urbana.

Rheingold (2002) observa que esse tipo de fenômeno ocorre com mais frequência entre jovens que incorporam o uso dessas tecnologias não só a fim de interagirem com uma variedade maior de pessoas, mas também com o objetivo de congregar outras pessoas que

[36] Mais exemplos sobre essa relação entre espaço urbano, informação digital e dispositivos móveis podem ser encontrados no artigo de André Lemos (2007), intitulado "Mídia locativa e territórios informacionais", num livro organizado por Priscila Arantes e Lucia Santaella, publicado pela PUCSP, em 2007.

possuem gostos, práticas de consumo, visões de mundo ou mesmo estilos de vida semelhantes. As experiências dos jovens nórdicos e japoneses são assinaladas pelo autor como exemplos de mobilizações instantâneas, podendo ser adjetivadas, também, como *smart mobs,* que vêm ocorrendo ao redor do mundo desde o início dos anos 2000.

O termo *smart mob* (em português: "mobilização inteligente") está diretamente associado ao adjetivo *smart*, das chamadas "tecnologias *smart*", como cartões de memória e outros equipamentos que utilizam dispositivos considerados como "inteligentes". A esse respeito, duas mobilizações famosas podem ser citadas. A primeira foi a manifestação que agregou milhares de pessoas via SMS em protestos realizados nas Filipinas; e a segunda ocorreu em Madri, após o atentado à estação de metrô em Atocha, em março de 2004.

Em ambos os casos, as trocas de mensagens por SMS causaram o deslocamento de uma multidão para protestar, tendo como resultado: nas Filipinas, a deposição do então presidente, Joseph Estrada (na época indiciado por ter embolsado mais de 80 milhões de dólares, recebidos através de propinas e comissões em seus dois anos e meio de mandato); e, na Espanha, a derrota do partido da situação. Mais de cinco mil pessoas se reuniaram em frente a sede do Partido Popular exigindo transparência nas investigações. O evento foi relatado por Rheingold (2002) da seguinte maneira:

> […] Dezenas de milhares de filipinos convergiram para Av. Epifanio de Los Santos, conhecida como "Edsa", uma hora após a primeira mensagem de texto ter sido lançada: "Vá para 2EDSA. Use preto". Durante quatro dias mais de um milhão de cidadãos apareceram vestidos de preto. Estrada caiu. A lenda da "geração *txt"* tinha nascido. Derrubar um governo sem disparar um único tiro era uma demonstração prematura e momentânea do surgimento do comportamento smart mob (RHEINGOLD, 2002, p. 157).

Com relação a indignação que gerou a *smart mob* no país europeu, cabe observar que ela ocorreu pouco tempo depois do pronunciamento do então primeiro ministro, que, em seu discurso, responsabilizou o grupo separatista ETA (Euzkadi Ta Azkatasuna, que significa em português: Pátria Basca e Liberdade) pela explosão das bombas que atingiram quatro comboios da estação ferroviária de Madri. Atribuir o ataque ao ETA parecia algo bastante conveniente para o governo, visto que a eleição estava relativamente próxima e

responsabilizar um grupo ligado ao partido de oposição pelo atentado poderia ser uma boa estratégia política para lograr êxito na campanha à reeleição. Contudo, a população não aceitou a acusação dirigida pelo primeiro ministro à oposição e foi às ruas protestar.

Além das chamadas *smart mob* outras formas de mobilização surgiram desde então, como a prática do *toothing*, na Inglaterra (contatos em transportes públicos onde os indivíduos, sem se conhecerem, estabelecem conexão via *bluetooth* através de seus aparelhos celulares e podem, a partir daí, começar uma conversa ou agendar um encontro íntimo)[37]. Embora faça uso das mesmas tecnologias das *smart mobs*, porém com uma finalidade diferente – menos política e mais hedonista ou lúdica – a prática do *toothing* pode ser apontada como um outro tipo de *mob*, conhecido como *flash mob*.

As primeiras *flash mobs* foram realizadas em 2003, com o objetivo de subverter o caráter *blasé* da sociabilidade urbana (SHIECK, 2005). Sua principal característica é a instantaneidade, não só na sua *performance*, como também na sua organização. A partir das tecnologias móveis, pode-se reunir, num local específico, uma multidão de pessoas e rapidamente dispersá-las, sem deixar qualquer rastro dos participantes envolvidos na mobilização. Um exemplo famoso de *flash mob* é a guerra de travesseiros, ocorrida desde o ano de 2011, sempre no mês de abril, sendo realizada ao mesmo tempo em mais de 20 cidades brasileiras. Abaixo apresento uma imagem extraída de um portal de notícias na *web* onde é retratada a realização da *flash mob* citada[38].

[37] Acerca da prática do toothing, ver matéria publicada no *site* da revista *Wired*, em 22 de março de 2004: http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2004/03/62687. Link acessado em 14 de setembro de 2012.
[38] Imagem obtida em: http://g1.globo.com/vc-no-g1/noticia/2011/04/jovens-fazem-guerra-de-travesseiros-no-parque-ibirapuera-em-sao-paulo.html. Link acessado em 02 de abril de 2013

Figura 3: Guerra de travesseiros no Parque Ibirapuera.
Fonte: http://g1.globo.com/

A partir de conexões às redes telemáticas globais, como a internet, por exemplo, esse dispositivos transformam-se numa espécie de "casa remota para comunicações, uma casa móvel, um *pocket hearth*, um meio de viagem da mídia" (LEVINSON, 2004, p. 53), podendo ser usados tanto para fins políticos, como também lúdicos ou hedonistas. Com as tecnologias da mobilidade que pervadem ambientes físicos, não se trata mais de experienciar evasões do real, mas é o ciberespaço, como um lugar em si próprio, que cada vez mais se agrega ao mundo físico, requalificando o urbano de outras propriedades. As *flash mobs* podem ser vistas como manifestação de uma vida tecnicizada, porém, que também se rebelam contra ela, contestando as formas instituídas e cristalizadas da própria técnica, através de eventos marcados por um caráter espontâneo e desinstitucionalizado.

As experiências descritas acima acerca da relação entre espaço urbano, informação e redes sem fio apontam para o surgimento de misturas interativas entre a vida *on-line* e a *off-line*, as quais atuam conectando a imaterialidade dos dados às qualidades híbridas do mundo físico. Através de *gadgets* dos mais variados tipos – algumas vezes, miniaturizados, portados na mão, enquanto em outras trazidos junto ao corpo (do tipo: *handless*, *wearable*) – qualidades do ambiente material se mesclam a dados e interfaces que permitem agir em coexistências nos espaços físico e digital.

Assim, tomando como ponto de partida a obra de Néstor García Canclini, chamada "Culturas híbridas", e o livro de Peter Anders, intitulado "Envisioning cyberspace", Santaella (2007) afirma que um dos adjetivos que melhor descreve a dinâmica cultural

produzida pela mídia contemporânea é o híbrido. Com efeito, híbrido refere-se às misturas que se processam no interior do ciberespaço. A palavra decorre da aglutinação dos termos ciber e híbrido, e foi cunhada inicialmente por Peter Anders para destacar a possibilidade oferecida pelas tecnologias para interagirmos em "dois mundos" simultaneamente.

Todavia, para Peter Anders, a ubiquidade não é privilégio apenas do ciberespaço, mas é própria do pensamento humano. Desde o pensamento podemos desfrutar de uma experiência ímpar, pois a partir dele nos é permitido estar aqui e em algum outro lugar ao mesmo tempo. Essa coexistência é cada vez maior em decorrência do papel desempenhado pelas redes telemáticas na mundo contemporâneo. Acerca disso, o autor afirma: "os sistemas híbridos que nascem das interconexões entre espaços físicos e as redes de informação, materializam e expandem o potencial que é próprio da consciência humana" (ANDERS apud SANTAELLA, 2007, p. 132).

Com a miniaturização e a portabilidade cada vez maior de equipamentos conectados a redes sem fio, vive-se uma experiência *sui generis*, na qual se tem a sensação de onipresença, engendrando um ambiente de interação do tipo *always on*. Segundo Pellanda (2009), a onipresença se dá justamente pela possibilidade de estar conectado a vários espaços simultaneamente, contando com um mínimo de deslocamento físico.

Esse fenômeno de mistura entre o espaço físico e o ciber possibilita com que um vasto conjunto de tecnologias se integrem a processos nos quais é possível vincular conteúdos, mensagens e informações a lugares específicos. Tais operações são efetuadas a partir da ação de determinados artefatos tecnológicos, denominados por André Lemos (2008) como "mídias locativas". Para o autor, as "mídias locativas" correspondem a dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Tratam-se de processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local, tendo como principal função desde agregar conteúdo digital a uma localidade, servindo ainda para funções de monitoramento, vigilância, mapeamento ou geoprocessamento (GIS), até favorecer anotações ou jogos interativos (LEMOS, 2008).

Dessa forma, pessoas, lugares e objetos passam de forma cada vez mais intensa a interagir com uma quantidade bastante variada de dispositivos, os quais possibilitam a transmissão e o processamento de dados através de uma estreita relação entre informação, espaços urbanos e artefatos digitais móveis. A fusão dos limites entre os espaços físicos e o ciberespaço compõem espaços conectados, com fronteiras embaralhadas.

> [...] Agora o ponto de parada não é a fonte de água, mas o *coffee shop* ou sua zona de conexão sem fio ao ciberespaço no espaço urbano público. O território do Beduíno *high-tech* não é o deserto, mas o território informacional criado pela intersecção do espaço físico com o ciberespaço nas metrópoles contemporâneas. Eles trabalham e vivem de conexão *wireless* em conexão *wireless*. Os novos "beduínos", munidos de tecnologias sem fio como *laptops,* Wi-Fi e *smartphones*, aliam mobilidade física no espaço público com a mobilidade informacional pelo ciberespaço, redimensionando as práticas e a constituição do (no) espaço físico. O seu objetivo não é o *intermezzo*, o que fica entre os pontos, não é abandonar os lugares, mas buscar o seu território informacional de onde ele se conecta à rede. Fisicamente ele se desloca entre pontos para, eletronicamente, poder passear pelo ciberespaço (LEMOS, 2010, p. 162).

Para André Lemos (2010), é por meio desse modo diferenciado de apropriação e resignificação das cidades que se pode observar a existência de "mídias locativas" analógicas e digitais dividindo um mesmo ambiente.

> Podemos dizer que uma placa informando que um determinado lugar é uma pizzaria, um hotel ou uma loja de departamentos pode ser considerada uma mídia locativa. Ela contém informação agregada a uma localidade. Mas, a informação é estática, não sensitiva, limitando-se a dizer o que é aquele lugar (uma pizzaria, uma loja ou um hotel). Ela não é "*smart*", isto é, não processa informação, não sabe quando foi vista, nem por quem, nem para que uso. No caso das mídias locativas digitais, esse mesmo painel ou letreiro, enviaria informações digitais (como o menu da pizzaria, as promoções da loja ou os descontos do hotel) por redes sem fio para dispositivos móveis. Essa informação poderia ser indexada a outras (*websites,* comentários de usuários), identificando o usuário e promovendo ações efetivas, presentes e futuras, como reservas de mesas, compras de mercadorias similares às compradas anteriormente ou reserva de um quarto no hotel (LEMOS, 2008, p. 208).

No atual cenário da convergência tecnológica e midiática, dá mesmo para crer que estamos imersos no que alguns autores identificam como uma outra relação com o tempo e, consequentemente, com o espaço, para além de qualquer tentativa de compreensão linear dessas coordenadas (esta questão será tratada mais adiante, no próximo capítulo, através da noção de espaço de fluxos, desenvolvida por Manuel Castells). Aqui, no entanto, entra em jogo a ideia de que há um intenso embaralhamento das fronteiras: dentro e fora, tempo e espaço, individual e coletivo, espaço físico e ciber se misturam e se reconfiguram. Assim, à medida em que vivenciamos uma sensação de desterrirorialização, podemos experienciar também processos constantes de reterritorialização a partir das tecnologias móveis.

3.3.2 Mídia social

Conforme foi visto até aqui, o ciberespaço converte-se, cada vez mais, em um espaço híbrido marcado por experiências socioculturais das mais variadas ordens, onde vida *on-line* e *off-line* se imbricam. Contudo, nesta parte do texto, vale atentar para o fato de que, além da crescente propagação dos dispositivos móveis no cotidiano – porém de algum modo relacionado a ela –, um outro aspecto contemporâneo do ciberespaço vem chamando atenção, sendo por vezes nomeado como *social computing*, *social software*, *social media* ou *web social*, dentre várias outras expressões possíveis.

Não há consenso entre os autores para denominar o fenômeno, e isto pode ser observado a partir da diversidade de termos adotados para descrever um uso "social" da mídia. Além disso, também é necessário destacar que nem todas as regiões do planeta participam desse fenômeno com a mesma intensidade. Conforme André Lemos e Pierre Lévy (2010), os países asiáticos estão em primeiro lugar com mais de 50% dos internautas implicados em pelo menos uma atividade de computação caracterizada como social. Já os Estados Unidos seguem, juntamente com outros países do continente americano, como Brasil e Canadá, com 30% de utilizadores, enquanto os europeus contabilizam 20%.

O atributo "social" advém do fato de que as ferramentas utilizadas promovem conexões e trocas de vários tipos entre os indivíduos. Para Kiso (apud TERRA, 2010), tais expressões descrevem as tecnologias e práticas empregadas pelas pessoas para compartilhar opiniões, ideias e experiências, referindo-se ao uso de ferramentas da *web* a fim não só de publicar ou disseminar conteúdo, como também de interagirem entre si e com os próprios sistemas.

De acordo com Alex Primo e Ana Maria Bambilla, o adjetivo "social" alude a "um número de tecnologias empregadas para a comunicação entre pessoas e grupos por meio da internet" (PRIMO; BAMBILLA, 2005, p. 397). Por sua vez, para Raquel Recuero (2009a), vale apontar como traços principais desse uso "social" de determinadas ferramentas da *web*: apropriação criativa (sua construção compreende uma espécie de artefato social); conversação (há um engajamento coletivo entre os atores, seja de modo síncrono ou assíncrono); diversidade de fluxos de informação que circulam de forma desordenada pelas estruturas sociais estabelecidas; e, por fim, emergência dos *sites* de redes sociais na internet – o que será abordado mais adiante nesta pesquisa.

Seja *social computing*, *social software*, *social media* ou *web social*, tanto num termo como no outro, evoca-se um cenário marcado pela construção compartilhada de

"memórias coletivas" em escala global, quer se trate de fotografias, vídeos, músicas, textos ou mesmo de conhecimentos enciclopédicos, hospedados em *sites* como Flickr, Instagram, Foursquare, Youtube, Vimeo, Twitter, Facebook, Wikipedia e vários outros. Em cada um desses *sites*, as distinções de papéis desempenhados entre produtores, consumidores, críticos, editores ou mesmo gestores de conteúdos informacionais se ocultam, podendo cada indivíduo desempenhar o papel que desejar, conforme o contexto.

Com base em Primo e Bambilla (2005), Raquel Recuero (2009a) e Carolina Terra (2010), a expressão mídia social ajuda a definir, mesmo com alguma imprecisão, como as tecnologias de informação possibilitam aos indivíduos compartilhar opiniões, bem como disseminar ideias, produtos e serviços. Seus diversos formatos podem englobar desde textos até imagens, contendo, ainda, áudio e vídeo. Nesse contexto, os conteúdos são criados, consumidos e veiculados, na maioria das vezes, pelos próprios indivíduos. Em boa parte dos casos, são eles – os indivíduos – os principais responsáveis por organizar, etiquetar (no sentido de atribuir *tags*), categorizar, indexar, descrever, mediar e, também, recuperar os documentos que contem essas "memórias coletivas". Sobre isso, André Lemos e Pierre Lévy (2010) escrevem:

> No clima intelectual da computação social, a avaliação, a crítica, a categorização não são mais reservadas aos mediadores culturais tradicionais (clero, professores, jornalistas, editores), mas retorna às mãos da multidão. São os utilizadores de Digg que fazem montar ou descer as informações afixadas sobre o sítio, na primeira ou na última fila. São os utilizadores de Delicious, de Flickr ou de Youtube que decidem anotar um *link*, uma fotografia ou um vídeo com tal ou tal *tag*. São os leitores que categorizam e criticam os livros na Amazon ou no Librything (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 11).

À proporção em que o acesso à informação passou a se desprender dos "filamentos de suas âncoras geográficas" (SANTAELLA, 2003), *modems*, cabos, *desktops* deixaram de ser ferramentas indispensáveis aos processos informacionais suscitados pela mídia contemporânea. No entanto, a capacidade de deslocar práticas sociais da sua coincidência com os limites do espaço geográfico não é exclusividade das tecnologias móveis.

Antes delas, outros meios também já haviam proporcionado a interligação entre distintas partes do globo, como: o telégrafo elétrico, inventado por Morse e Cooke, em 1837; a instalação do primeiro cabo telegráfico transatlântico, em 1866; a invenção do telefone, em 1876, por Graham Bell, assim como a comercialização do aparelho pela Bell Telephone Company, em 1877; a invenção do cinematógrafo, em 1892, pelos irmãos

Lumiére; a criação da antena radioelétrica, em 1893, por Popov; a descoberta da radiocomunicação, por Marconi, gerando, dentre outras coisas: as primeiras emissões regulares de rádio, em 1922; as experiências iniciais de televisão, empreendidas por V. Zworykin, nos Estados Unidos, em 1930; o advento do Intelsat (International Communication Satellite); e o lançamento, pela URSS, do seu primeiro satélite de comunicações, em 1964, seguido, em 1965, do lançamento do primeiro satélite geoestacionário do sistema Intelsat (SILVA, 2005).

Entretanto, a partir dos dispositivos portáteis, ruas, praças, parques, lanchonetes, restaurantes – enfim, espaços públicos de toda sorte – foram gradativamente adquirindo contornos até então inusitados para as "funções" que desempenhavam no tecido urbano das cidades. Em decorrência das atuais possibilidades, observa-se um desejo mútuo de conexão contínua. Estar desconectado, nesse contexto, representa um mal-estar cada vez mais comum, que, em algumas vezes, independe de fatores como gênero, faixa etária, classe social ou escolaridade, por exemplo (LEMOS, 2005).

Juntamente com a mobilidade fomentada pelas tecnologias e seus dispositivos portáteis, cabe mencionar ainda um outro fator que contribui diretamente para a mobilidade experienciada na vida contemporânea, qual seja, a paisagem das nuvens, ou *clound computing*. O armazenamento e processamento da informação não necessitam mais ocupar os *clusters* dos discos rígidos.

Sites já anteriormente citados, como Flickr, Instagram, Foursquare, Facebook e Youtube, dentre outros, constituem apenas alguns dos pontos aos quais interconectam-se uma infindável quantidade de computadores e demais artefatos tecnológicos. Ao se aliarem à *cloud computing*, tais *sites* possibilitam com que dados pessoais ou corporativos, como mensagens, planilhas, textos, fotografias, vídeos, músicas, estejam distribuídos por várias partes do planeta, armazenados em servidores espalhados por todo o globo. Além disso, muitas das aplicações que permitem manipulá-los estão dispersas pelo ciberespaço, posicionando-se, às vezes, em vários pontos de diferentes redes.

Contudo, de todas estas coisas, um aspecto negativo decorrente desse fenômeno se refere ao embotamento de distinções entre a esfera pública e o espaço privado. Mensagens pessoais, imagens – sejam elas fotografias ou vídeos – ou mesmo sons, discursos, falas, por pouco que tenham sido capturadas, podem rapidamente conquistar a rede, mesmo que não

haja qualquer manifestação explícita de exposição por parte dos envolvidos; todavia, deve-se considerar também os casos em que há um intenso desejo de exibição.

Fernandes e Saldanha (2012) ratificam essa realidade ao colocarem que, nesse contexto, todos são convocados a ser informantes de alguma coisa, em algum momento. Segundo os autores, "[...] até aqueles que ainda não ingressaram na carreira profissional são convocados ao trabalho de informantes e mesmo aqueles que não fazem aí depósitos voluntários de informação acabam sendo informantes contra vontade" (FERNANDES; SALDANHA, 2012, p. 22). Percursos, compras e rotas de navegação são instantaneamente capturados como dados que alimentam, por exemplo, estudos de perfis de consumidores.

Independente do grau de intimidade que alguns indivíduos podem possuir em relação a outros usuários das redes em que se conectam, acontecimentos do cotidiano, opiniões pessoais sobre determinados assuntos públicos, fotos, expressões de afeto, declarações de amor são diariamente compartilhadas. O mais sutil deslocamento no ciberespaço, quer se trate do uso de certo *site* de busca, da visualização de algum produto em um portal de comércio eletrônico ou o envio de um *email* para um colega de trabalho, tudo é registrado de uma maneira ou de outra, e pode servir a finalidades diversas.

Cada uma dessas coisas constitui parte do resultado da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura, a mídia, as redes telemáticas e as tecnologias de base microeletrônica. Para cada época histórica, pode-se observar uma cultura técnica correspondente. A contemporânea, tem como marca a fluidez. Metaforicamente caracterizada como líquida, a cultura contemporânea traz em sua teia uma complexa relação entre a técnica e a vida social, na qual uma afeta diretamente a outra.

Desse modo, o que as tecnologias de informação e a mídia fazem circular são linguagens dos mais variados tipos, independentemente do meio ou suporte em que se materializam. A linguagem do jornal, por exemplo, possui peculiaridades que a distinguem da linguagem do cinema, que consequentemente é diferente da adotada na televisão, da do rádio e assim por diante. Através do jornal, por exemplo, texto, imagem, formas, colunas e vários outros elementos gráficos passam a conviver em gramáticas polimorfas, resultado da capacidade de manipulação da linguagem, tanto de forma visual como espacial.

Assim, de maneira semelhante ao jornal, pode-se citar na sequência o cinema, recorrendo-se principalmente ao poder que ele tem de pôr em movimento a imagem estática da fotografia, possibilitando com que sons (falas, músicas, ruídos *etc.*) sejam

acrescidos às cenas. Na televisão e no rádio, em especial na realidade brasileira, pode-se perceber o poder que esses meios têm de envolver a audiência em tramas engendradas, na maior parte dos casos, baseadas em fatos do cotidiano, narradas através de personagens os quais a maioria dos espectadores se identificam – porém, no primeiro há uma excitação maior da visão, enquanto no segundo as sensibilizações ficam a cargo da imaginação individual, mediada por sons e silêncio.

Tudo isso assinala um rápido exemplo do modo por meio do qual as tecnologias potencializam a produção, a recepção, a mediação e a mistura de linguagens das mais variadas. Da mesma forma como as tecnologias eletromecânicas podem ser apontadas enquanto uma das marcas da cultura de massa, as tecnologias digitais, de base microeletrônica, podem ser tomadas como verdadeiras máquinas produtoras de linguagens líquidas, fluidas, que se volatizam em urdiduras nas quais convivem diferentes tipos de mídia. Conformam, assim, a formação de espaços mesclados pela constante interação entre ambientes até então distintos e não contíguos, como o espaço físico e o ciberespaço.

A convergência que se testemunha atualmente não corresponde apenas aos variados cruzamentos técnicos, mas alude a um contexto complexo, no qual além de haver intricadas conexões entre as diversas tecnologias disponíveis, é possível também a disposição de comportamentos que ratificam o interesse dos indivíduos em experienciar essa convergência, produzindo, consumindo, compartilhando e fazendo circular entre si, e entre usuários dispersos nas diferentes redes constituídas em torno do ciberespaço, informações de toda sorte. Compreender o fenômeno das redes sociais constitui o tema do capítulo a seguir, entretanto, é necessário passar por alguns conceitos antes, como o de espaço de fluxos e o de rede, de modo geral.

4 FLUXOS, REDES E ATORES

> Há várias semelhanças entre as Ongs e a Al Qaeda. Ambas formam redes abertas muito pouco centralizadas, não tem sede fixa e usam tecnologias modernas para divulgar sua mensagem.
>
> Anthony Giddens

Depois de ter abordado a expressão sociedade da informação e, em seguida, a composição atual do sistema de mídia, meu intuito aqui é, num primeiro momento, discutir a noção de rede num sentido amplo, afunilando-a ao longo do capítulo. O conceito de rede não se reduz unicamente a ideia de redes sociais, tampouco ao efeito das tecnologias de informação. Estas, ao contrário, constituem apenas uma das manifestações possíveis de rede. Nesse sentido, para poder dar conta da investigação aqui proposta acerca do fenômeno das redes sociais na internet, também será discutida a teoria ator-rede, que tem como expoente Bruno Latour, bem como o conceito de espaço de fluxos, desenvolvido por Manuel Castells.

Fluxos e redes sugerem, acima de tudo, movimento. A constituição de uma sociedade que se assenta em fluxos e redes deve ser entendida como uma espécie de "camada" surgindo dentro e entre as nossas sociedades, engendrando uma outra lógica espaciotemporal. Para esta "camada" Castells (1999) dá o nome de espaço de fluxos e nos alerta que é preciso compreendê-la como um tipo particular de organização das práticas sociais contemporâneas. Passemos, portanto, a um breve arrazoado do que Castells e outros entendem por espaço de fluxos.

4.1 Espaço de fluxos

Conforme foi visto no capítulo 2, no qual se discutiu a expressão sociedade da informação, Castells (1999) busca erigir uma teoria sistemática acerca da sociedade contemporânea, tomando como ponto de partida os efeitos decorrentes das tecnologias de informação nas mais variadas esferas da vida, levando em consideração sua interação com a economia global e a geopolítica mundial.

Para tanto, o autor recorre a uma significativa variedade de fatos históricos e evidências empíricas coletadas pelo mundo para sustentar a tese de que a sociedade contemporânea tem como principais características, dentre outras coisas: a globalização das atividades econômicas; a interdependência entre as organizações; as instabilidades do atual mundo do trabalho; a formação de uma "cultura da virtualidade real" – construída por um regime ubíquo, fluido, interconectado e plural do sistema de mídia; e, por fim, a transformação constante do espaço e do tempo.

As redes, em Castells, não correspondem apenas a uma nova forma de organização desencadeada em parte pelas tecnologias de informação, mas tornam-se antes um traço-chave da vida contemporânea. Os processos socioculturais desenvolvem-se em âmbito global, assim como também a política e a economia passam a estar orientadas pelas trocas e fluxos contínuos de informação e capital. A metáfora adotada por Castells (1999) para descrever esse cenário é a do espaço de fluxos, expressão que evoca o sentido de uma lógica organizacional que independe de localizações geográficas específicas, bem como de marcações temporais precisas. O espaço de fluxos alude a novos conceitos de tempo, espaço e poder, conforme nos coloca o autor, na citação abaixo:

> […] Proponho a ideia de que há uma nova forma espacial característica das práticas sociais que dominam e moldam a sociedade em rede: o espaço de fluxos. *O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos* (CASTELLS, 1999, p. 501).

Na obra de Castells, além do termo rede, a noção de fluxo também compreende um conceito central, pois expressa os processos que podem ser considerados atualmente como dominantes nas esferas econômica, política e simbólica. Dessa maneira, os fluxos podem ser definidos como "[...] sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade" (CASTELLS, 1999, p. 501). Independem, portanto, de seus contextos locais de interação, formando-se e se reestruturando através de extensões espaciotemporais indefinidas.

No espaço de fluxos, nenhum lugar existe por si mesmo. Isto porque as posições dos atores são variáveis, definidas principalmente pelas trocas de fluxos em rede. Nesse sentido, cabe colocar que nessa dinâmica espacial, os lugares não desaparecem, mas têm sua lógica e seu significado absorvidos na rede, ou seja: "o espaço de fluxos é formado de

microredes pessoais que projetam seus interesses em macroredes funcionais em todo o conjunto global de interações no espaço de fluxos" (CASTELLS, 1999, p. 505).

Ainda que o seu contexto seja fortemente marcado pela presença das tecnologias de informação, o espaço de fluxos não corresponde unicamente ao espaço digital, mas contrapõe-se às noções simplistas que anunciam a morte das distâncias geográficas, ou mesmo apontam para o fim das cidades. Em oposição a isso, age reconfigurando o urbano, conferindo diferentes formas às cidades contemporâneas, como foi visto no capítulo anterior, tomando como exemplo o uso das tecnologias móveis no cotidiano.

Castells (1999) assinala que o tipo de rede de visualização mais fácil para representar o espaço de fluxos é a rede constituída pelos sistemas de processos decisórios da economia global, em especial aqueles que compreendem o sistema financeiro. Nesse contexto, as cidades possuem uma importância ímpar, sobretudo as ditas cidades globais. O estudo da cidade global como local de produção de uma economia informacional demonstra o papel decisivo das cidades na atual morfologia social. De acordo com o autor, "as megacidades são os pontos nodais e os centros de poder da nova forma/processo espacial da era da informação: o espaço de fluxos" (CASTELLS, 1999, p. 499).

Como exemplo disso, Castells (1999) cita o estudo de Saskia Sassen sobre a cidade global, no qual o segundo busca analisar o processo histórico vivenciado por algumas metrópoles ao redor do mundo que se transformaram em um importante ponto de interconexão da rede de fluxos da economia mundial. A noção de cidade global rapidamente se popularizou, passando a ser usada como um paradigma da integração das cidades no processo de globalização. Contudo, cabe ressaltar que essa expressão não se confunde com a noção de megacidades, que remete ao tamanho de aglomerações urbanas com mais de 10 milhões de habitantes. Em seu estudo, Sassen (2001) demonstrou o domínio de Nova York, Londres e Tóquio nas finanças mundiais. Juntos, esses três centros urbanos cobrem o espectro de fusos horários no tocante às transações financeiras.

Com o intuito de ilustrar a dinâmica do espaço de fluxos, Castells toma como exemplo o caso de uma região metropolitana emergente situada no sul da China, justamente por contar com um número elevado de megacidades em seu território, tais como Hong Kong, Guangzhou, Zhuizhou, Zhaoqing e Macau. Cidades estas que contam com uma população total entre 40 e 50 milhões de pessoas.

Baseando-se em dados relativos ao processo de reestruturação socioeconômica da região desencadeado principalmente nos anos 1990, Castells (1999) busca apontar como as megacidades desta área não devem mais ser entendidas de forma isolada. Em vez disso, elas exigem uma análise que tenha como pressuposto os pontos nodais de redes econômicas, culturais e políticas. É a partir de uma perspectiva relacional – ou seja, percebendo-as como pontos de conexão às redes globais de informação e capital – que o autor busca entender o modo por meio do qual essas cidades foram capazes de impulsionar o desenvolvimento da região.

Embora a análise das cidades globais forneça a ilustração mais direta do espaço de fluxos, essa lógica não está em absoluto restrita aos fluxos de capital, mas também se relaciona com as tecnologias de informação e com a "cultura da virtualidade" criada pela mídia contemporânea. Depois de discutir algumas das mudanças referentes às noções de espaço na sociedade em rede, sobretudo em decorrência da globalização dos mercados financeiros, Castells conduz sua análise às transformações em torno das noções de tempo. O tempo linear, irreversível, mensurável e previsível está cada vez mais fragmentado: "comprimir o tempo até o limite equivale a fazer com que a sequência temporal, e, por conseguinte, o tempo desapareça" (CASTELLS, 1999, p. 526).

Com isso, Castells (1999) não está afirmando que o tempo em si deixa de existir, mas sim que a flexibilização da temporalidade sobre os sistemas de gerenciamento da produção em rede age como um dos fatores responsáveis pela fragmentação de um tempo entendido anteriormente como absoluto. Para o autor, a desregulamentação global do sistema financeiro, aliada às tecnologias de informação, alteraram a natureza dos mercados formando uma economia com capacidade de funcionar em tempo real, e em escala planetária . Em decorrência disso, Castells afirma:

> Pela primeira vez na história, surgiu um mercado de capital global unificado, *funcionando em tempo real*. […] O mesmo capital é transportado de um lado para o outro entre as economias em questão de horas, minutos e, às vezes, segundos (CASTELLS, 1999, p. 528).

Nesse contexto, a arquitetura do sistema financeiro passa a ser construída tomando como base os fusos horários dos grandes centros urbanos financeiros mundiais, de modo a não cessar o funcionamento do sistema, ancorando, assim, os três turnos do capital. Conforme aponta Sassen (2001), a reorganização da economia mundial, ao longo das

décadas de 1970 e 1980, contribuiu diretamente para a constituição de um espaço transnacional, no qual circulam não só trabalhadores, mas capital, mercadorias, serviços e, principalmente, fluxos de informação.

Através de sua argumentação sobre o sul da China, Castells percebe que essas megacidades se desenvolveram num espaço de fluxos, e que este espaço está se tornando "[...] a manifestação de poder e a função espacial dominante em nossas sociedades" (CASTELLS, 1999, p. 468). A partir do caso chinês, o autor assinala que as noções clássicas de espaço e tempo, próprias da modernidade, já não constituem as ferramentas mais apropriadas para se analisar o mundo contemporâneo.

Como forma de preencher essa ausência, Castells propõe pensar o espaço e o tempo a partir de um espaço não-espacial (*placeless space*) e de um tempo intemporal (*timeless time*) (MOL; SPAARGAREN, 2005). No espaço de fluxos, o espaço não-espacial e o tempo intemporal assumem um sentido especial, ao engendrarem um novo tipo de espacialidade, bem como de temporalidade, relacionada às tecnologias de informação em interação com a economia global e a geopolítica mundial. Segundo afirma Castells,

> *O tempo intemporal pertence ao espaço de fluxos, ao passo que a disciplina tempo, o tempo biológico e a seqüência socialmente determinada caracterizam os lugares em todo o mundo, estruturando e desestruturando materialmente nossas sociedades segmentadas*. O espaço modela o tempo em nossa sociedade, assim invertendo uma tendência histórica: fluxos induzem tempo intemporal, lugares estão presos ao tempo. […] A *transformação* estruturou *o ser*; o tempo moldou o espaço (CASTELLS, 1999, p. 557).

A contiguidade física deixa de ser imprescindível para as práticas sociais do espaço de fluxos. Nas sociedades pré-modernas, onde prevaleciam os laços sociais de tipo comunitário, esta simultaneidade era restrita a contiguidade física. Porém, na sociedade informacional, e mais especificamente no espaço de fluxos, a proximidade geográfica deixa de ser um elemento necessário do espaço, uma vez que as práticas sociais na era da informação podem ser sustentadas por longas distâncias espaciotemporais.

Para Giddens (1991), o esvaziamento do tempo tem como consequência um esvaziamento também do espaço. A ideia de um "espaço vazio" deve ser compreendida em termos da separação entre espaço e lugar. Lugar é melhor conceituado por meio da ideia de localidade, referindo-se diretamente ao cenário físico da atividade social como algo geograficamente situado. Para o autor, naquelas sociedades que precederam a moderna,

“espaço e tempo coincidem amplamente, na medida em que as dimensões espaciais da vida social são, para a maioria da população, e para quase todos os efeitos, dominadas pela 'presença' — por atividades localizadas” (GIDDENS, 1991, p. 22).

O advento da modernidade dissocia o espaço do tempo, proporcionando cada vez mais relações entre ausentes, ou seja, entre entidades (pessoas, empresas, instituições, Estados), por vezes, localmente distantes de qualquer situação dada ou interação face a face. Por conta disso, na modernidade, o lugar se torna “fantasmagórico”. O que passa a estruturá-lo não é simplesmente o que está fisicamente presente, mas aquelas influências que o penetram e orientam o seu funcionamento mesmo estando localmente distantes dele.

Tanto o tempo intemporal, como o espaço não-espacial caracterizam o que Giddens (1991) entende como desencaixe, ou seja, o crescente processo de deslocamento das relações sociais de contextos locais de interação e sua reestruturação através de extensões espaciotemporais indefinidas. Segundo o autor, o desencaixe é o principal responsável por retirar “a atividade social dos contextos localizados, reorganizando as relações sociais através de grandes distâncias tempo-espaciais” (GIDDENS, 1991, p. 58). Boa parte desses deslocamentos são proporcionados tanto pelos sistemas peritos ou abstratos, como também pelas fichas simbólicas.

Na sociedade moderna, os indivíduos se encontram permanentemente vinculados a sistemas peritos, isto é, sistemas com os quais interagem cotidianamente, não necessitando diretamente de um conhecimento aprofundado acerca do seu funcionamento. Assim, como a maioria das pessoas não têm um conhecimento aprofundado, por exemplo, do modo como um avião decola, pousa e se desloca pelo ar, elas simplesmente confiam no saber perito do piloto para realizar essas operações, aliado ao funcionamento correto dos sistemas de navegação da aeronave, bem como do saber técnico de seu projetista. É justamente nesses sistemas de excelência técnica que depositamos nossa confiança, ancorando nossa segurança ontológica neles. Tais sistemas “criam grandes áreas de segurança relativa para a continuidade da vida cotidiana” (GIDDENS, 1991, p. 126).

Já por fichas simbólicas Giddens busca aludir aos meios de “intercâmbio que podem ser ‘circulados’ sem ter em vista as características específicas dos indivíduos ou grupos que lidam com eles em qualquer conjuntura particular” (GIDDENS, 1991, p. 30). Giddens aponta o dinheiro como um exemplo de ficha simbólica, justamente por se tratar de um meio de distanciamento espaciotemporal. “O dinheiro possibilita a realização de

transações entre agentes amplamente separados no tempo e no espaço" (GIDDENS, 1991, p. 32), sendo fundamental para o desencaixe da atividade econômica moderna. O dinheiro, tal como o conhecemos no mundo contemporâneo, possibilita uma pluralidade de intercâmbios amplamente difundidos, constituindo um modo de adiamento, no qual é possível "conectar crédito e dívida em circunstâncias em que a troca imediata de produtos é impossível. O dinheiro, pode-se dizer, é um meio de retardar o tempo e assim separar as transações de um local particular de troca" (GIDDENS, 1991, p. 27).

A noção de desencaixe desenvolvida por Giddens acerca da modernidade subsidia as teses de Castells sobre o estatuto do tempo e do espaço na sociedade informacional. Tanto os sistemas peritos, como as fichas simbólicas atuam enquanto mecanismos de desencaixe, deslocando as relações sociais das imediações do seu contexto original de produção, possibilitando-lhes reconfigurações diversas no espaço e no tempo.

Outro autor que também corrobora com as ideias de Manuel Castells é John Urry. Apesar de tomar a trilogia de Castells como uma das melhores tentativas que se tem acerca do surgimento e desenvolvimento de uma sociedade informacional, Urry (2003) se propõe a reelaborar e refinar parte de suas ferramentas conceituais, lançando-se também na difícil tarefa de problematizar o espaço e o tempo do mundo contemporâneo.

Ainda que as análises de espaço e tempo desses dois autores sigam caminhos semelhantes, John Urry opta em substituir parcialmente a noção de espaço de fluxos por outra ainda mais imprevisível, denominado pelo autor como espaço dos fluidos. De acordo com Urry (2003), as teorias da globalização ainda não conseguiram ir longe o suficiente em suas observações acerca de um mundo hiperconectado. Por conta disso, propõe a noção de fluidos por acreditar ser necessário um conceito mais volátil que possa dar conta das várias redes, bem como dos nós que orientam a dinâmica das sociedades contemporâneas.

Castells (1999) e Urry (2003) se assemelham bastante nas críticas às teorias sociais clássicas acerca da modernidade, interpretando-as como estáticas e centradas em questões que merecem um reexame urgente, como, por exemplo, o Estado-nação. Por força, sobretudo, da globalização e das tecnologias de informação, uma outra conjuntura se encontra em construção. Na visão dos autores, devido a dinâmica da modernidade global, conforme pode ser percebida através da ideia de um espaço de fluxos, o conceito de estrutura deve ser substituído pelo conceito de fluxos, fluidos e redes.

Dito isso, cabe apontar que, em suas teorias, os Estados não se tornam entidades irrelevantes, pelo contrário, tornam-se dependentes de uma rede de poder mais ampla, constituindo-se apenas como um dos nós dessa rede. Isto significa que os Estados têm se tornado entidades cada vez menos soberanas e mais interdependentes. Fomentam a produtividade e a competitividade de suas economias, orientando-as por interesses determinados por fluxos globais de capital e informação.

Desse modo, conforme escrevem Mol e Spaargaren (2005, p. 43) acerca desse contexto, "a governabilidade não pertence mais ao vocabulário dessa interpretação da Sociologia dos Fluxos. Com a agência, o Estado se distancia do estágio de modernidade global, sendo reduzido as estruturas, atratores e interação". Ao voltar sua atenção para a questão da agência humana no desenvolvimento das redes, Urry (2003) se refere diretamente às interações entre seres humanos e tecnologias. Seu argumento acerca da agência humana pode ser comparado àqueles encontrados nos meandros da teoria da estruturação de Giddens (1984), onde há já no próprio termo a ideia implícita de que a sociedade está em contínuo processo de transformação[39].

Em sua discussão com Giddens acerca da dualidade da estrutura, Urry (2003) assinala que dentro da teoria da estruturação é enfatizado o caráter recorrente da reprodução social, ao mesmo tempo em que o desenvolvimento dos sistemas sociais é analisado tomando como base a conexão com as intenções dos agentes humanos. Segundo ele, "[...] a interação é que faz com que, através de bilhões de ações repetidas, a menor das mudanças 'locais' possa gerar resultados caóticos, imprevisíveis e inesperados" (URRY, 2003, p. 47). Nem a estrutura, nem os agentes têm qualquer autonomia sobre o outro, mas dependem um do outro e negociam poderes.

Ao se tentar pensar em termos de dualidade da estrutura, deve-se admitir que a estrutura não é detentora de uma força geradora de práticas que impedem a capacidade de mobilização do agente humano. É preciso evitar a ideia de que os atores desfrutam de uma completa autonomia em relação à estrutura, pois não há uma estrutura que define tudo, tampouco agentes com autonomia plena. O espaço de fluxos e as práticas que nele se

[39] De um modo geral, agência refere-se a eventos dos quais um indivíduo é o perpetrador. Segundo Giddens, "agência não se refere às intenções que as pessoas têm ao fazer as coisas, mas à capacidade delas para realizar essas coisas em primeiro lugar" (GIDDENS, 1984, p. 10). Portanto, a ação dos agentes não é determinada por restrições externas aos atores, mas constantemente negociadas com a própria dinâmica da estrutura. Na teoria proposta por Giddens, a importância do ator é destacada sem, contudo, desconsiderar o papel da estrutura na sociedade. A perspectiva é a de atenuar os elementos de coação externa aos indivíduos sem ignonar a sua existência.

desenvolvem têm uma relação ambígua, tanto com as tecnologias de informação, a economia e as relações de interdependência entre os Estados, como também dependem das ações individuais dos atores, de complexas habilidades que os agentes detém para coordenar os contextos cotidianos de interação.

Assim, para Urry (2003), não existem "redes sociais puras", ou seja, de ordem exclusivamente material ou técnica, mas sim mundos híbridos que envolvem complexas sociabilidades com os objetos. As redes e os fluxos provenientes delas têm em parte um caráter social, em parte material e técnico. Isto porque os agentes humanos, como apontam Mol e Spaargaren, "estão entrelaçados e interconectados de forma complexa a máquinas e tecnologias que, por meio do espaço de fluidos, literalmente 'trazem para casa' um espectro de redes, fluxos e fluidos diversos" (MOL; SPAARGAREN, 2005, p. 38).

Tanto em Urry, como em Castells, percebe-se a forte presença do argumento de que o mundo atual tem como principal característica a formação de redes diversas, bem como de fluxos que intervêm diretamente na dinâmica da vida contemporânea. Com o termo rede, ambos os autores buscam aludir a um contexto eminentemente marcado pelas forças da globalização e da reestruturação do sistema capitalista. Contudo, faz-se necessária a realização de um debate mais amplo do termo rede. Isto porque, antes de se discutir o fenômeno das redes sociais na internet, cabe tentar entender a natureza das redes, independente do papel das tecnologias de informação, assim como da interligação que podem estabelecer entre os mercados financeiros globais.

4.2 Redes que importam

> Um dos principais *insights* do novo entendimento da vida que está emergindo nas fronteiras avançadas das ciências é o reconhecimento de que a rede é um padrão comum para todo tipo de vida. Onde quer que haja vida, vemos redes.
>
> Fritjof Capra

Embora a citação acima, posta como epígrafe, faça referência a importância de se entender a natureza da vida e sua organização a partir da ideia de rede, cabe assinalar que esta palavra tem sido recorrentemente evocada como ferramenta de análise para a compreensão de fenômenos diversos, não só biológicos, mas também técnicos, sociais e

culturais. As tentativas de compreensão do modo como se organizam as distintas estruturas reticulares existentes em nossa sociedade podem indicar a maneira através da qual as redes se tornaram um dos fenômenos mais proeminentes da contemporaneidade.

Temos desde as redes biológicas, que envolvem reações químicas desencadeadas por fluxos de energia e matéria, até redes culturais, formadas por linguagens, signos relações de poder e inúmeras outras coisas. Desde a questão informacional contemporânea até a mídia, a política e os atuais regimes de gestão adotado nas organizações, tudo isso pode vir a ser interpretado com base no "paradigma das redes". Na maior parte do tempo, não conseguimos identificar a complexidade das redes que convivemos no cotidiano. Poucas vezes é possível observar a maneira como seus elementos interagem entre si.

Nesse sentido, como anunciado na introdução deste capítulo, pretendo explorar a partir daqui a noção de rede, bem como me debruçar também sobre os quadros gerais da teoria ator-rede. Isto para tentar perceber em que medida tanto uma como a outra podem contribuir para a compreensão da flexibilidade espaciotemporal experienciada no espaço de fluxos, auxiliando também a enquandrar melhor o objeto desta pesquisa.

4.2.1 De que redes estou falando?

Ao tratar sobre a relação entre sociedade e indivíduo, Norbert Elias (1994) se utiliza de uma metáfora já encontrada em Aristóteles para descrever a complexa teia que há entre o singular e o coletivo, tomando como análise a dependência mútua existente entre a casa e suas pedras. Para ele, nem se pode compreender a casa enquanto a soma de várias pedras, portanto, como uma unidade somatória, assim como também é em vão contemplar, de forma isolada, cada uma das pedras, sem atentar para o modo como elas se articulam e atuam no interior da estrutura da casa.

Elias tenta demonstrar que para se compreender a sociedade, não se pode relegar a segundo plano o estudo do indivíduo, e vice-versa. Não se pode tentar compreender isoladamente, de um lado, os indivíduos, e, do outro, a sociedade, se são os próprios indivíduos que formam a sociedade, assim como também é esta quem dá aos indivíduos a sua individualidade. Segundo o autor, ao se buscar explicar a estrutura de uma casa, deve-se também fazer referência à relação que há entre suas pedras, as quais desempenham papéis diferenciados conforme a posição em que ocupam na própria estrutura da casa.

Para seguir tentando explicitar as interações entre os elementos de uma estrutura, Elias (1994) utiliza ainda como exemplo o tecido. Na composição de um tecido, faz-se necessário que muitos fios isolados se liguem uns aos outros, entretanto, afirma o autor: "nem a totalidade da rede nem a forma assumida por cada um de seus fios podem ser compreendidas em termos de um único fio, ou mesmo de todos eles, isoladamente considerados" (ELIAS, 1994, p. 35). O tecido nada é além de uma ligação de fios individuais, onde cada fio constitui uma unidade em si, ocupando uma posição e uma forma singular dentro do conjunto de fios que o compõe.

Assim como a casa e suas pedras, o tecido e seus fios se assemelham à imagem de uma rede. E uma ideia bastante comum que vem à tona toda vez em que se evoca a palavra rede, é a de cooperação. Uma rede é responsável direta pela articulação entre diferentes nós, que por sua vez podem se relacionar entre si. Ao interagirem, os nós auxiliam no fortalecimento das redes, permitindo-lhes se expandirem em novas formações: "cada nódulo representa uma unidade e cada fio um canal por onde essas unidades se articulam por meio de diversos fluxos" (MANCE apud TOMAÉL, 2005, p. 93).

Para Salancik (1995, p. 1), a teoria acerca da composição de redes a entende como "uma malha de múltiplos fios, que pode indefinidamente se espalhar para todos os lados", consitituindo tanto redes formalmente organizadas, como também redes informais. Ambas congregam desde pessoas e coisas até empresas e Estados, dentre várias outras coisas. Nesse sentido, as redes formalmente organizadas existem quando há uma intenção explícita e consciente para uma interligação em rede de pessoas e/ou organizações. Já as redes informais se definem por uma rede pessoal, compreendida como o conjunto de seres com quem interagimos de maneira regular. Na mesma perspectiva, Marteleto (2001, p. 72) entende como rede "um conjunto de participantes autônomos, unindo idéias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados".

Outra acepção para o conceito de rede a tem como algo oriundo da topologia. Conforme é definida por Kastrup (2010), a rede é um desses objetos onde o que aparece nela como elemento exclusivo de sua constituição é o nó. Pouco importam suas dimensões. Com facilidade, "pode-se aumentá-la ou diminuí-la sem que perca suas características de rede, pois ela não é definida por sua forma, por seus limites extremos, mas por suas conexões, por seus pontos de convergência e bifurcação" (KASTRUP, 2010, p. 80). Diretamente relacionado aos nós, as redes têm como característica a autogeração, que

compreende teias de relacionamentos entre elementos heterogêneos por meio de processos diversificados de ligação, ou seja, elas se criam e se recriam continuamente, transformando-se ou substituindo seus componentes.

De modo bastante semelhante ao da definição acima, Pierre Musso conceitua rede como "uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento" (MUSSO, 2010, p. 31). A partir dessa definição, o autor distingue três corolários de seu próprio conceito:

> 1. A rede é uma estrutura composta de elementos em interação; estes elementos são os picos ou nós da rede, ligados entre si por caminhos ou ligações, sendo o conjunto instável e definido em um espaço de três dimensões. 2. A rede é uma estrutura de interconexão instável no tempo; a gênese de uma rede (de um elemento de uma rede) e sua transição de uma rede simples a outra mais complexa são consubstanciais a sua definição. A estrutura de rede inclui sua dinâmica. Que se considere o desenvolvimento de um elemento em um todo-rede ou de uma rede em uma rede de redes, trata-se sempre de pensar uma complexificação autoengendrada pela estrutura da rede. 3. Enfim, terceiro elemento da definição da rede, a modificação de sua estrutura obedece a alguma regra de funcionamento. Supõe-se que a variabilidade da estrutura em rede respeita uma norma – eventualmente modelizável – que explica o funcionamento do sistema estruturado em rede. Passa-se da dinâmica da rede ao funcionamento do sistema, como se o primeiro fosse o invisível do segundo, portanto seu fator explicativo (MUSSO, 2010, p. 31-32).

Por meio da definição de rede elaborada por Pierre Musso, é possível perceber o modo como a noção se tornou uma espécie de chave-mestra que recobre uma estrutura composta de elementos variados em interação. Ainda que instável, ela é, ao mesmo tempo, o vínculo de um elemento com um todo, assim como também a ligação entre diversos estados de um todo.

Segundo assinala Pierre Musso (2010), o surgimento do conceito moderno de rede é contemporâneo à obra de Claude-Henri de Saint-Simon. Para ele, Saint-Simon é responsável por elaborar uma epistemologia do organismo-rede colocando a contradição como uma das principais essências do fenômeno: "todos os fenômenos são efeitos da luta existente entre os sólidos e os fluidos" (MUSSO, 2010, p. 23). Sendo todo fenômeno o resultado de uma luta, ele próprio se constitui como resultado de um movimento. De natural, a rede se torna artificial; e, de dada, ela se transforma em algo construído.

Apesar da noção de rede ter se popularizado nos últimos anos, o seu uso enquanto metáfora não é novo. A ideia de rede existe desde a mitologia através do imaginário da

tecelagem. E, na Antiguidade, a medicina de Hipócrates a associou à metáfora do organismo em que "todas as veias se comunicam e escoam de umas para as outras; com efeito, umas entram em contato com elas mesmas, outras estão em comunicação pelas vênulas que partem das veias e que nutrem as carnes" (MUSSO, 2010, p. 18).

Todavia, de acordo com a tentativa empreendida por Pierre Musso de uma genealogia da palavra rede, o termo só surge na língua francesa através da expressão *réseau*, em meados do século XII, oriundo do latim *retiolus*, diminutivo de *retir*, e do francês antigo *réseuil*. Nesse período, a palavra rede estava diretamente associada à trama das fibras têxteis e era evocada principalmente pelas pessoas que trabalhavam com o tear: "a rede designa, então, redes de caça ou pesca e tecidos, uma malhagem têxtil que envolve o corpo. Fios entrelaçados para os tecidos, os cordéis ou cestas, as malhas ou tecidos estão em torno do corpo" (MUSSO, 2010, p. 18).

O seu significado atrelado ao tecido, bem como às peças de vestuário, como rendas, por exemplo, permanece durante os séculos XVI e XVII. A renda apresenta uma disposição visível semelhante a do tecido, contudo, enquanto "renda-rede", configura-se como algo externo ao corpo, rodeando-o e cobrindo-o, sendo qualificada pelos tecelões para adjetivar a trama que compunha os filamentos das peças. No entanto, Musso (2010) aponta que essa relação de exterioridade desaparece justamente no momento em que a expressão passa a ser utilizada também por médicos para aludir a atividade do aparelho sanguíneo, bem como as demais fibras que compõem o corpo humano. Paulatinamente, rede e corpo se misturam. A rede deixa de ornar o corpo, passando a estar dentro dele, sendo evocada constantemente como forma de descrever o seu funcionamento.

Até o fim do século XVIII a palavra rede permanece como uma das expressões favoritas do vocabulário dos médicos em geral. Contudo, a noção começa a se expandir para outros campos, assinalando a sua "saída" do corpo humano: "distinguida do corpo natural, ela se torna um artefato, uma técnica autônoma" (MUSSO, 2010, p. 20). Conforme aponta Barabási (2003), como exemplo disso, pode-se citar Leonard Euler, quem primeiro empregou a expressão no âmbito da matemática, em 1736.

Euler publicou um artigo sobre o enigma das pontes de Köningsberg, uma pequena cidade prussiana, localizada em meio às ilhas do Rio Pregolya. A cidade continha, ao todo, sete pontes, e folcloricamente conta-se que, na época, atravessar Köningsberg cruzando cada uma das sete pontes constituía um divertido desafio para seus habitantes. Euler

demonstrou que cruzar as sete pontes sem jamais repetir um caminho era algo impossível de ser feito. Para tanto, o matemático conectou as quatro partes terrestres com as sete pontes, revelando, assim, a impossibilidade da referida rota e formulando o primeiro teorema da teoria dos grafos (RECUERO, 2009a).

O teorema, essencialmente simples, partia do princípio de que para entrar e sair da cidade sem cruzar pela mesma ponte seria necessário a existência de, pelo menos, duas pontes localizadas na mesma região. O problema formulado pelo matemático é graficamente representado a seguir, onde cada círculo indica uma região da cidade de Köningsberg, e as conexões entre elas representam as pontes:

Figura 4: Köningsberg e sua localização em meio ao Rio Pregolya.

Fonte: Recuero (2009a)

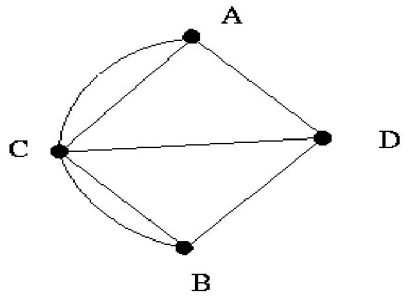

Figura 5: Representação gráfica do problema de Euler.

Fonte: Recuero (2009a).

Um grafo é a representação de uma rede, constituindo-se de pontos (nós) e arestas (conexões) que ligam os pontos entre si. Essa representação de rede, no entanto, pode ser utilizada como metáfora para descrever o funcionamento de diversos sistemas, como, por exemplo, um conglomerado de rotas de voo e seus respectivos aeroportos em interação, gerando fluxos variados de informação a fim de monitorar decolagens, aterrissagens e previsões climáticas, dentre outras coisas (RECUERO, 2009).

De modo semelhante, as relações entre os indivíduos também podem ser observadas por meio do emprego da metáfora da rede, sobretudo através da expressão redes sociais. A partir dessa constatação, a teoria dos grafos e suas implicações ganharam força dentro das Ciências Humanas, principalmente por meio de estudos empíricos, chamados atualmente de Análise de Redes Sociais (tais estudos são conhecidos também pela sigla em inglês: SNA, que significa: *Social Network Analysis*).

Através da geração de matrizes e gráficos, a ARS permite com que modelos e teorias baseadas numa dada realidade social possam ser matematicamente testados, possibilitando com que as interações sejam quantitavamente demonstradas. Segundo Souza e Quandt (2008), existem basicamente três fundamentos teóricos em Análise de Redes Sociais, a saber: a teoria dos grafos; a teoria estatística; e, os modelos algébricos. A teoria dos grafos é adotada de modo a privilegiar uma análise descritiva dos dados; enquanto a teoria estatística, juntamente como os modelos algébricos, são evocados com uma finalidade probabilística, sobretudo para testes objetivos de hipóteses.

Assim, dentre as pesquisas sobre fluxos de informação em redes sociais na Ciência da Informação, vale destacar aqui o estudo realizado por Marteleto (2001), intitulado "Análise de redes sociais – aplicação nos estudos de transferência da informação", que teve como recorte as redes de movimentos sociais situadas na região da Leopoldina, subúrbio do Rio de Janeiro. Seu objetivo principal foi compreender a informação como um importante instrumento de mobilização nos movimentos sociais locais.

Para auxiliar na análise dos dados coletados, Marteleto contou com o auxílio do UCINET, um *software* criado especificamente para Análise de Redes Sociais, que tem como objetivo demonstrar graficamente os elos existentes entre os nós de uma rede. Por meio dele foram exploradas as medidas denominadas "cliques" e "centralidade", visando compreender, entre outras coisas, os papéis que cada indivíduo desempenhava no interior das redes em questão, bem como sua popularidade, levando em conta suas conexões.

Outra pesquisa mais recente e que também se pautou no método da Análise de Redes Sociais, realizada no campo da Ciência da Informação, foi a de Tomaél (2005). Nela, a autora buscou investigar as redes que se configuram no âmbito de um consórcio de exportação, conhecido como Conex Forniture Brazil, que atua no setor moveleiro de Arapongas, na região norte do estado do Paraná (na época, considerado como um dos maiores polos do Brasil, reunindo em torno de 17 indústrias do setor).

Em linhas gerais, seu objetivo constituía em abordar as redes sociais de informação existentes num determinado setor moveleiro na região sul do país, estudando seus fluxos e suas relações. Durante a pesquisa, a autora identificou que o principal propósito do setor era não só ampliar o mercado para os produtos nacionais, como também exportar parte de sua produção para o exterior.

Para a consecução da investigação, Tomaél recorreu ao método da Análise de Redes Sociais, utilizando – de modo semelhante àquele empreendido por Marteleto acerca dos movimentos sociais do subúrbio carioca – o *software* UCINET. Para tanto, levou em conta as seguintes propriedades: relações, ligações, composição e abertura estrutural, que, por sua vez, proporcionaram, na visão da autora, a descrição de medidas, como coesão social, densidade, transitividade, distância geodésica, fluxo máximo, centro e periferia.

Além das pesquisas de Marteleto (2001) e Tomaél (2005), também vale destacar os trabalhos desenvolvidos por Silva et al (2006), Matheus (2006) e Silva, Barbosa e Duarte (2012), os quais buscaram apresentar a Análise de Redes Sociais como um método relevante para a Ciência da Informação, recorrendo aos *softwares* NETDRAW e PAJEK, além do já citado UCINET.

Embora os trabalhos citados concentrem-se em pesquisas realizadas nos anos 2000, o estudo de redes sociais não é uma proposta tão recente como parece ser para a Ciência da Informação. Um exemplo disso é o trabalho de Grosser sobre a temática, publicado em 1991, no qual o autor "aborda as redes humanas como um contexto informacional, destacando a importância de os profissionais da informação reconhecerem sua existência e aprenderem a trabalhar com elas" (TOMAÉL, 2005, p. 143), a fim de sofisticarem saberes e fazeres relacionados a disseminação da informação.

Contudo, a maioria das investigações realizadas na área adotam um método com viés quantitativo. Preocupam-se em captar o fenômeno em nível macro, no qual boa parte dos resultados tendem a generalidades essencialmente descritivas. Diz-se algo sobre o todo, mas muito pouco ou nada sobre os elementos menores dessas redes, raramente conseguindo captar as sutilezas das conexões e os aspectos socioculturais destas. Assim, uma crítica que pode ser feita refere-se ao fato de a maioria das pesquisas realizadas que tomam como base o método de Análise de Redes Sociais tender a reduzir as relações sociais a causalidades simples, apontando detalhes gerais sobre os nós e suas relações no interior de uma rede.

Assim como um antropólogo, por exemplo, jamais teria condições de discutir as formas de vida numa cidade recorrendo tão somente ao mapa de suas ruas, o estudo das redes sociais requer do pesquisador um mergulho efetivo em suas tramas. Grafos gerados por *softwares* comumente adotados no método conhecido como Análise de Redes Sociais podem oferecer dados relevantes para o estudo da interação mediada por computador,

porém, da mesma forma como o mapa sozinho não representa o território, nem os aspectos socioculturais de sua dinâmica, um grafo raramente pode evocar a vida que há por entre as teias de uma rede.

4.2.2 Conceitos e teorias sobre redes sociais

Enquanto a noção de rede carrega consigo uma ideia que, em alguns casos, baseia-se fortemente em fatores eminentemente tecnológicos; a de redes sociais, na maioria das vezes, é descrita a partir da sua manifestação no plano das relações humanas, e, dessa forma, nem sempre está intimamente vinculada a técnica, e sim aos indivíduos. Redes sociais podem ser descritas como estruturas dinâmicas e complexas compostas por pessoas com valores e objetivos – em alguma medida – compartilhados, ligadas umas às outras através de laços construídos geralmente de forma descentralizada.

Como exemplo prático de redes sociais, é possível citar desde as redes islâmicas como a Al-Quaeda e a Al-Shabab, as associações de classe, os comitês políticos internacionais, até as redes compreendidas por pesquisadores de uma determinada área científica – conforme está exposto em Silva, Barbosa e Duarte (2012), onde o objetivo é analisar as redes de colaboração entre pesquisadores do campo da Ciência da Informação no Brasil. Cada um desses exemplos se refere a um tipo específico de rede social na qual o que pode ser apontado como principal característica é a ligação entre os seus atores.

Nessa perspectiva, Emirbayer e Goodwin (apud MARTELETO, 2001, p. 75) escrevem que uma rede social pode ser definida como um “conjunto de relações ou ligações sociais entre um conjunto de atores (e também os atores conectados entre si)”. A partir dessa ideia, surgem alguns conceitos fundamentais para a compreensão de um estudo de redes sociais. Em primeiro lugar, emprega-se o termo ator para se referir às pessoas, organizações ou grupos sociais que compõem uma determinada rede; e, em segundo, com o termo conexão, alude-se às relações que esses atores estabelecem entre si e com outras redes (BARABÁSI, 2003; RECUERO, 2009a).

Embora se saiba que, para existir, uma rede social deve ser formada por atores, bem como por conexões, não se pode apontar uma teoria dominante para o estudo de redes sociais. Conforme assinala Marteleto (2001, p. 72), “desde os estudos clássicos até os mais recentes, concorda-se que não existe uma [única] 'teoria de redes sociais' e que o conceito

pode ser empregado com diversas teorias sociais", necessitando, entretanto, de ajustamentos e análises empíricas, as quais levam em conta os atores e suas conexões.

Em artigo de revisão sobre o tema, Mizruchi (2006) afirma que o estudo de redes sociais tem suas origens em perspectivas teóricas que vão desde a Psiquiatria até a Sociologia e a Antropologia. Segundo o autor, dentre algumas das referências mais citadas, aponta-se o trabalho de J. L. Moreno, que, em meados de 1934, desenvolveu uma abordagem conhecida como Sociometria, na qual se podia representar graficamente as relações interpessoais entre os indivíduos.

De acordo com Mizruchi (2006), ao se lançar no estudo das redes, deve-se considerar que as relações sociais podem exercer alguma influência sobre o comportamento individual, assim como também uma ação individual pode vir a acarretar consequências sobre o coletivo; ou seja, faz-se necessário considerar que a estrutura das relações sociais pode orientar o conteúdo dessas relações. O estudo de redes sociais propõe um paradigma diferente na pesquisa sobre a estrutura social, pois a estrutura é apreendida não apenas enquanto uma rede de relações, mas também de limitações, que podem pesar sobre as escolhas, as orientações, os comportamentos e as opiniões dos indivíduos (MARTELETO, 2001; MIZRUCHI, 2006; SILVA, 2010a).

Nesse sentido, tomando como referência os trabalhos de Buchanan (2002), Watts (2003) e Barabási (2003), Raquel Recuero (2009a) aponta a existência de três diferentes tipos de redes sociais. São elas: "redes igualitárias"; "redes dos mundos pequenos"; e, por fim, "redes sem escalas".

No primeiro modelo, intitulado como: "redes igualitárias", concebe-se que seu processo de formação se dá de maneira randômica, ou seja, os nós se agregam de forma aleatória uns aos outros. Partindo dessa premissa, pesquisadores como Paul Erdös e Alfred Rényi (apud SILVA, 2010a) concluíram que todos os nós de uma determinada rede deveriam ter, aproximadamente, a mesma quantidade de conexões, assim como ter condições iguais para contrair novas conexões.

Paul Erdös e Alfred Rényi publicaram vários trabalhos sobre a teoria dos grafos, dentre os quais vale destacar sua teorização sobre "grafos randômicos" (*random graphs*). Ao tentar compreender como se formam as redes sociais, os pesquisadores perceberam que quanto mais *links* são adicionados a uma rede, maior é a probabilidade de serem gerados *clusters*: grupos de nós hiperconectados. Para isso, bastava que um dos nós de uma rede

estivesse conectado a outro nó para que todos os demais também pudessem, de modo geral, estabelecer relações entre si. A figura a seguir apresenta um exemplo de “rede igualitária”, conforme foi concebida pelos matemáticos Paul Erdös e Alfred Rényi:

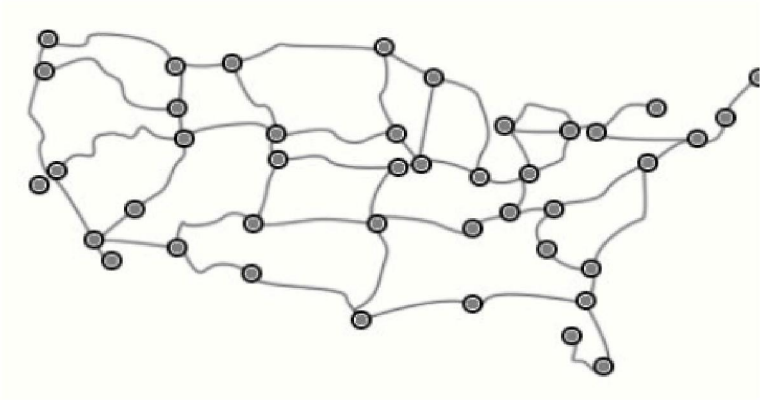

Figura 6: Exemplo de rede igualitária.

Fonte: Barabási (2003).

O trabalho de Paul Erdös e Alfred Rényi é considerado fundamentalmente importante, podendo ser apontado como um dos primeiros a relacionar grafos com redes sociais, tentado aplicar suas propriedades e características para grupos humanos (BARABÁSI, 2003). Segundo Barabási (2003), esse modelo representa a principal rede viária dos Estados Unidos, onde a quantidade de estradas que cada cidade (representada no grafo como nó) possui é relativamente a mesma. Contudo, como afirma Heloiza Dias da Silva (2010a, p. 128), “atualmente, a idéia de que as redes seriam construídas aleatoriamente não é mais aceita para as chamadas 'redes reais'”, justamente porque tais redes não são entendidas como estruturas estáticas, mas, ao contrário, constituem-se enquanto fenômenos dinâmicos que estão em constante desenvolvimento.

Um segundo modelo corresponde às “redes dos mundos pequenos”, bastante citado em estudos que tomam a ARS como método de pesquisa. A partir do experimento de Milgram (1967) e, posteriormente, por meio das teorias de Granovetter (1973), pesquisadores como Duncan Watts e seu orientador Steven Strogatz (WATTS, 1999; 2003) perceberam que as redes sociais apresentavam padrões nos quais seus nós se encontram intimamente conectados uns aos outros. A ideia principal deste modelo é perceber as redes sociais como interdependentes umas das outras, de modo que seus nós estejam conectados

em algum nível. A perspectiva desse modelo é a de que o mundo é formado por uma grande rede, onde todas as pessoas, de uma forma ou de outra, estão conectadas entre si.

Stanley Milgram (1967) é apontado como o primeiro pesquisador a realizar um experimento empírico para observar os graus de separação entre as pessoas (RECUERO, 2009a). Para isso, enviou de modo aleatório uma determinada quantidade de cartas a vários indivíduos, solicitando-lhes que tentassem fazer o mesmo, de forma que a mensagem encaminhada inicialmente atingisse um alvo específico. Como advertência, foi sugerido aos remetentes que, caso não conhecessem o destinatário indicado pelo próprio Milgram, enviassem as cartas para alguém que acreditassem estar mais próximo dessa pessoa.

Através desse experimento Milgram (1967) descobriu que, dentre as cartas que chegaram ao seu destinatário final, a maioria delas havia passado apenas por um pequeno número de pessoas, levando-o a crer que, através de seus vínculos, as pessoas estavam, efetivamente, a poucos graus de separação umas das outras. Ou seja, o pesquisador provou em seu estudo que existiria somente uma pequena cadeia de conexões entre duas pessoas quaisquer. Isso indiciaria que estaríamos vivendo, efetivamente, num "mundo pequeno".

Além de Milgram, outro pesquisador que também colaborou com essa abordagem foi Mark Granovetter (1973). Em seus estudos sobre redes, o sociólogo descobriu que os laços fracos (noção que será abordada mais adiante, quando se for tratar do conceito de capital social) são mais importantes na tarefa de manutenção de uma rede do que os laços fortes, para os quais a Sociologia habitualmente conferia maior valor (RECUERO, 2009a).

Granovetter (1973) demonstrou que pessoas que compartilhavam laços fortes, onde suas relações estavam circunscritas aos amigos mais próximos, por exemplo, participavam de um mesmo círculo social; ou seja, de um mesmo grupo, portanto de uma rede altamente "clusterizada". Por sua vez, aquelas pessoas com quem se estabelecia um laço fraco ajudavam a conectar vários grupos sociais, pertencentes a diferentes redes. Dessa maneira, sem os laços fracos, os vários *clusters* existiriam mais como espécies de ilhas isoladas do que como uma rede propriamente dita.

Conforme aponta Recuero (2009a), o trabalho de Granovetter traz à tona a importância das tríades nas redes sociais. Dois desconhecidos que têm em comum um amigo possuem mais chances de virem a se conhecer do que um padeiro argentino e um agricultor chinês. Todavia, as redes sociais não são simplesmente randômicas, ao contrário, existe algum tipo de ordem nelas (RECUERO, 2009a). Amparando-se no experimento de

Milgram e nas teorias de Granovetter, Watts e Strogatz perceberam que as redes sociais apresentam complexos padrões de conexão, possibilitando a formação de diferentes níveis de ligação entre os indivíduos (WATTS, 2003). Disso, concluíram que bastavam poucos *links* entre vários *clusters* para formar um mundo pequeno numa grande rede.

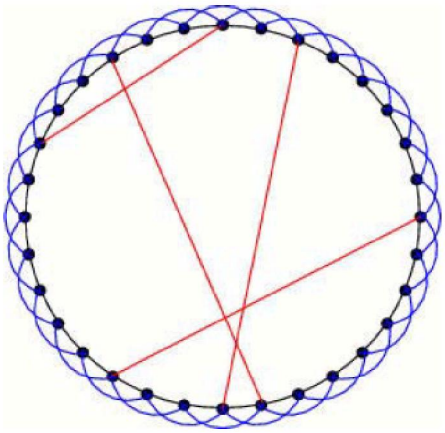

Figura 7: Exemplo de rede mundos pequenos.
Fonte: Barabási (2003).

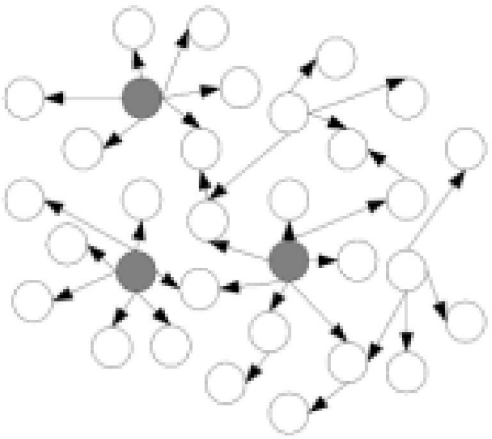

Figura 8: Exemplo de rede sem escalas.
Fonte: Barabási (2003).

Além dos "mundos pequenos", cabe assinalar ainda o modelo da "rede sem escalas". A ideia de uma "rede sem escalas" surgiu como uma espécie de alternativa de compreensão da questão das redes para além dos dois modelos existentes e anteriormente apresentados. De acordo com Barabási (2003), tanto no caso das "redes igualitárias", como também no âmbito das "redes dos mundos pequenos", as redes sociais são tratadas não só como redes randômicas, ou seja, redes em que as conexões entre os nós são estabelecidas de modo aleatório, como também obedecem a um número limitado de relações.

Para Barabási (2003), faz-se necessário compreender o modo como as redes se formam tomando como base o padrão "rich get richer" (que quer dizer, "ricos ficam mais ricos"). Quanto mais conexões um nó possui, maiores são as suas chances de contrair novas conexões e assim se expandir. Essa assertiva implica noutra premissa fundamental: as redes não são constituídas exclusivamente de nós igualitários, isto é, não são dotadas do mesmo número de conexões; ao contrário, possuem *nodos* que possibilitam tanto nós altamente conectados, como também nós com poucas conexões.

Entretanto, mais importante do que considerar uma rede social exclusivamente a partir de seus tipos ou das conexões que se estabelecem em seu interior, é tentar captar parte das ambivalências que emergem de suas teias, sobretudo os seus aspectos subjetivos. Desconsiderando isso, também se está a ignorar as dinâmicas culturais das redes sociais, ou seja, exatamente aquilo que elas possuem de social. Assim, pesquisar redes sociais tomando como base as interações – técnicas e sociais – deve-se admitir que os indivíduos possuem alguma autonomia sobre si, bem como sobre suas relações.

Embora as redes sociais sejam dotadas de uma estrutura formal, como acreditam Marteleto (2001), Tomaél (2005) e Souza e Quandt (2008), nem sempre seus indivíduos obedecem às regras, normas ou procedimentos padronizados de interação, podendo, a qualquer momento, redefinir identidades, comportamentos e práticas. Por vezes, renunciam a rede de relações e de limitações que pesa sobre suas escolhas, orientações e opiniões, transformando-a, formando novas redes que melhor se adequam aos seus interesses.

Em virtude disso, cabe realizar aqui um exame da teoria ator-rede (em português, conhecida pela sigla: TAR; e, em inglês, pela sigla: ANT, relativa a expressão "actor-network theory"[40]), principalmente em decorrência do modo por meio do qual ela busca se diferenciar das concepções mais comuns acerca de redes sociais. De modo geral, a TAR pode ser apresentada como uma corrente de pesquisa em teoria social originada em estudos críticos, que tem como tema a ciência, a tecnologia e, sobretudo, a sociedade.

Dentre as principais contribuições da teoria ator-rede, cabe apontar a compreensão que confere tanto à noção de ator, como também à própria ideia de rede que adota para si[41]. Nela, os atores são entendidos para além do sentido que a Sociologia tradicional atribui ao termo; já redes referem-se às conexões entre os elementos e podem ser formadas tanto por elementos materiais como imateriais. Por conta disso, métodos que privilegiam princípios estatísticos são de pouca utilidade para os seus quadros. Conforme apontam Lemos e Santaella (2010, p. 28), "as redes sociais são certamente incluídas nas redes de atores, mas sem proeminência. Além disso, suas ferramentas quantitativas são de pouco uso para a

[40] Apesar de estranho e, por vezes, confuso, Latour (1987; 1988b) entende que o termo merece ser mantido, isso porque a "actor-network theory" (ANT) nem pretende a universalidade de uma teoria absoluta sobre o social, tampouco privilegia o que normalmente se conhece como atores sociais. Além disso, a sigla ANT e seu significado em inglês – formiga – se adequam perfeitamente como analogia para a importância das pequenas conexões.

[41] Embora a teoria ator-rede tenha sido já brevemente apresentada no tópico 2.2.2.2 deste trabalho, intitulado "Sociologia da Técnica", será melhor detalhada no tópico 4.2.3.

TAR". Nesse sentido, importam mais as condições indeterminadas de elementos simultâneos e imprevisíveis do que a sua quantificação e representação gráfica.

Na teoria ator-rede, a noção de rede refere-se sim a fluxos, circulações, movimentos; entretanto, propõe que uma rede de atores não seja compreendida como uma categoria redutível a um só ator, tampouco a uma só rede. Ao invés disso, ela é composta de séries heterogêneas de elementos animados e inanimados, materiais e culturais, naturais e sociais, dinamicamente conectados e complexamente agenciados. Uma rede de atores é, ao mesmo tempo, um ator, cuja atividade consiste em estabelecer conexões com novos elementos, assim como também uma rede, cujas ações podem redefinir e transformar constantemente seus componentes (CALLON, 1986; MORAES, 2004).

4.2.3 Teoria Ator-Rede (TAR)

A abordagem acerca do modo por meio do qual se estruturam as redes fornece ferramentas importantes para o estudo de determinados aspectos socioculturais no ciberespaço. Ela possibilita estudar desde as estruturas sociais e suas dinâmicas a partir do modo como se dá a produção, o consumo e o compartilhamento de informações no espaço digital, até a emergência de formas de interação, cooperação ou mesmo de competição entre os atores. Contudo, poucas pesquisas enfatizavam a noção de rede para compreender o social quando em meados dos anos 1980, na École Nationale Supérieure des Mines de Paris, Bruno Latour, Michell Callon e John Law formularam a ideia de ator-rede.

Diferentemente das redes descritas no tópico anterior a partir de Marteleto (2001), Tomaél (2005), Souza e Quandt (2008) e outros, as redes de que falam esses autores franceses não possuem nós estratégicos, "cuja circulação é feita de modo compulsório através de um conjunto de passos compulsórios [...]" (LEMOS; SANTAELLA, 2008, p. 28), tampouco se restringem a critérios objetivamente verificáveis, como frequência, distribuição e proximidade, por exemplo; mas, ao contrário, tratam de configurações-outras onde os atores e seus nós dificilmente podem ser objetivamente identificados. O conceito de ator-rede amplia a noção de atores para além do domínio humano, abrangendo quaisquer entidades não humanas e não individuais.

Em oposição ao seu uso corrente, o termo rede, ao qual Latour conferiu destaque em sua teoria, é oriundo dos escritos de Leibniz e Diderot, e permite evitar a divisão

cartesiana entre matéria e espírito, ou, atualizando a questão: entre homem e máquina, sociedade e tecnologia. Desse modo, possibilita questionar a noção de rede como um tipo de vínculo que liga de modo previsível elementos estáveis e definidos; ao contrário, faz-se necessário compreendê-la como uma entidade formada por elementos sociais e técnicos que podem, a qualquer instante, redefinir sua identidade e suas mútuas relações, atraindo constantemente para si novos elementos (MORAES, 2004).

Ao tentar entender as formas como operam as redes, Bruno Latour (2005) empreende uma análise minuciosa delas, tomando como ponto de partida as variadas interações que ocorrem em seu interior. As interações importam na medida em que podem fomentar conexões capazes de produzir mudanças, provocadas, em parte, pelo modo por meio do qual distintos elementos nelas presentes se articulam e se afetam. Sistemas, objetos, indivíduos e coletividades constituem parte da rede de relações de interação sem que um determine o outro.

Segundo afirma Latour (2005), na teoria ator-rede,

> […] Redes não designam algo lá fora que teria grosseiramente a forma de pontos conectados por linhas, algo similiar a redes de telefone, rodovias, esgotos. […] Ela qualifica a habilidade de cada ator de fazer com que outro ator faça coisas inesperadas (LATOUR, 2005, p. 129).

As redes de que fala Latour não se restringem a uma determinada infraestrutura técnica, pautada em engenharias objetivas e demasiadamente racionais, tampouco estão diretamente ligadas a protocolos, códigos ou programas computacionais, mas constituem antes sistemas abertos, livres de concepções dadas e acabadas. Sua tessitura depende mais das interações e associações entre as próprias redes e seus atores do que de sua fisicalidade.

Assim, "não sendo humanocentrada, nem linguocentrada, nem praxiocentrada, mas atentando para essas esferas e tantas outras, a TAR parece ser uma opção viável para dar conta das múltiplas entidades ou actantes, sem quaisquer morfismos específicos". Para isso, "[...] é preciso ir além do repertório homogêneo dos humanos, de um lado, e dos mecanismos, de outro, de modo a delinear os híbridos antropomórficos, fisiomórficos, logomórficos tecnomórficos, ideomóficos, quer dizer, (x)mórficos" (LEMOS; SANTAELLA, 2010, p. 48).

Nesse sentido, Kastrup (2010) define a TAR como uma espécie de versão empírica para a ideia de rizoma, presente nos escritos de Deleuze e Guattari. Para a autora, são seis

os princípios pelos quais opera um rizoma: conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura, cartografia, e, por fim, decalcomania. Apresento brevemente cada um deles a seguir.

O primeiro princípio assinalado é o de conexão. De acordo com Kastrup, qualquer ponto de um rizoma se conecta a qualquer outro. Esta é a principal distinção entre o rizoma e o modelo da árvore, no qual é possível observar a existência de um centro, a partir do qual se realizam todas as ramificações. Como um sistema acentrado, o rizoma possibilita o estabelecimento de conexões sem obedecer necessariamente a uma ordem hierárquica ou de filiação. Ao contrário, "conecta-se por contato, ou antes, por contágio mútuo ou aliança, crescendo por todos os lados e em todas as direções" (KASTRUP, 2010, p. 81).

Consequentemente, cada uma dessas conexões atua provocando modificações nas linhas conectadas, dando-lhes novos contornos, direções, condicionamentos, contudo, sem determinar as futuras conexões. Por conta disso, Kastrup afirma que o princípio de conexão se levanta contra o princípio de causalidade, sendo avesso ao determinismo e à previsibilidade. Nele, "não vigoram a cronologia, a sucessão e a reversibilidade, necessárias ao funcionamento por causa e efeito" (KASTRUP, 2010, p. 81).

O segundo é o princípio de heterogeneidade. De acordo com Deleuze e Guattari, "um método de tipo rizomático é obrigado a analisar a linguagem efetuando um descentramento sobre outras regiões e outros registros" (apud KASTRUP, 2010, p. 81). Deleuze e Guattari se posicionavam de modo singular em relação ao estruturalismo, acreditando que o rizoma não é algo de natureza linguística, que pode ser compreendido como um conjunto estruturado, onde as analogias definem os seus termos. Para eles, a linguagem surge como uma das linhas que o forma, permitindo-lhe se conectar com cadeias materiais, biológicas, políticas e econômicas diversas, contudo sem poder ser reduzido a cada uma delas por meio da própria linguagem.

O princípio de multiplicidade surge logo a seguir e aponta que o rizoma não deve ser percebido como uma totalidade unificada, dotada de uma estrutura coesa e lógica linear de funcionamento. Mas, ao contrário, na análise de Kastrup (2010, p. 81), o rizoma é "pré-subjetivo e pré-objetivo, isto é, composto de singularidades pré-individuais que, dotadas de velocidade, estabelecem entre si conexões, agenciamentos, relações recíprocas [...]", compondo suas linhas. Portanto, é aquilo que possibilita ao rizoma sua autocriação, sem necessitar recorrer a qualquer instância supostamente exterior.

Para a autora, a ideia de multiplicidade se configura como um dos princípios ontológicos mais importantes, pois é a partir dele que Deleuze e Guattari sustentam que "o campo das existências atuais – sujeito, objeto, *etc*. – resta imerso, desde sempre e para sempre, num campo movente de singularidades pré-individuais, que assegura sua situação no devir" (KASTRUP, 2010, p. 81), ou seja, no desejo, naquilo que pode vir a ser.

O quarto é o princípio da ruptura a-significante. Esse princípio é responsável por fornecer ferramentas conceituais para a compreensão da tensão permanente que há entre o movimento de criação de formas e organizações, e de fuga e desmantelamento destas mesmas formas (KASTRUP, 2010). Ou seja, a ideia de uma ruptura a-significante possibilita ao rizoma ser quebrado, destruído em algum ponto, e, sem demora, recomeçar em suas linhas anteriores ou formando novas linhas, adquirindo um formato diferente.

Assim, elegendo como ponto de partida o plano informe das multiplicidades, as formas e organizações passam a ter um caráter contingencial, isto é, temporário, não só podendo ser rompidas, como também refeitas. "A forma surge como uma linha que se fecha, abolindo temporariamente o movimento criador. Mas ela sempre pode encontrar uma linha de fuga que a recoloque no devir" (KASTRUP, 2010, p. 82).

O quinto princípio é o da cartografia e aponta para o fato de que o pensamento sobre o rizoma não é meramente representacional, mas inventivo. O princípio da cartografia é um dos principais aspectos do método adotado por Deleuze e Guattari, a partir de suas leituras particulares da obra de Michel Foucault. Cartografia evoca o sentido de mapa, porém num outro plano. Não se trata de mapas físicos, ao contrário, referem-se àqueles mapas micromilimetrados pelos devir. Ao se constituir como parte importante do rizoma, o mapa fomenta a criação de um sistema aberto de conexões em todas as suas dimensões. O mapa faz parte do rizoma, e cada conexão possibilita a modificação, o desmonte e a reversibilidade do pensamento.

Por fim, o sexto princípio é o da decalcomania e está intimamente relacionado ao anterior, o da cartografia. Na abordagem de Kastrup (2010), ele emerge, à primeira vista, mais como uma espécie de antiprincípio, do que de um princípio propriamente dito. Sua importância está em valer mais pelo que recusa do que pelo que afirma. De acordo com a autora, "o decalque é uma figura da representação e corresponde à lógica da árvore, que 'consiste em decalcar algo que se dá já feito'" (KASTRUP, 2010, p. 82).

Todavia, a relação entre o mapa e o decalque é mais complexa do que pode parecer. Ambos se constituem como métodos e encontram apoio nas propriedades do rizoma. Enquanto o mapa é responsável por apreender suas linhas, seus movimentos e tendências, o decalque capta justamente o contrário, detendo-se nos impasses, bloqueios ou pontos de estruturação. Disso decorre uma exigência, qual seja, iniciar o processo pelo mapa para, depois, projetar o decalque sobre ele. Na perspectiva da autora, isto se faz necessário, pois,

> Os pontos de estruturação são entendidos como estabilizações temporárias do funcionamento criador do rizoma. Fala-se então de criação de organizações, de estabilização de movimentos, de neutralização de multiplicidades. Daí ser preciso religar os decalques ao mapa, relacionar as raízes ou as árvores a um rizoma. Com a estratégia inversa, ou seja, começando pelo decalque, torna-se impossível encontrar explicação para o movimento criado (KASTRUP, 2010, p. 83).

A noção de rizoma fornece ferramentas importantes para se poder trabalhar em um outro domínio, que, de certo modo, excede o domínio das formas, onde tanto é possível perceber as misturas que ocorrem entre o que, aparentemente, permanecia distinto, como também possibilita conectar o que estava separado. Em síntese, rizoma pode ser entendido como um sistema aberto, anterior mesmo às dicotomias: sujeito e objeto, pensamento e ser, interior e exterior, objetividade e subjetividade.

Ao se caracterizar como aberto, o sistema ao qual o rizoma pertence rechaça a causalidade linear, alterando as coordenadas espaciotemporais e promovendo hibridismos das mais variadas ordens. De forma semelhante ao rizoma, "a rede destaca-se por ser vazada, composta por linha de fuga e não de formas espaciais" (KASTRUP, 2010, p. 80). No *continuum* da rede, o que importa são os mecanismos mistos postos em ação e interação.

Herdeiras do rizoma, as redes da teoria ator-rede significam, antes de tudo, uma guinada topológica significativa, ou seja, "em vez de superfícies 2-D ou de esferas 3-D, valem os nós que têm tantas dimensões quanto conexões" (LEMOS; SANTAELLA, 2010, p. 31). A exposição de Latour acerca das redes de atores é aparentemente simples. Para compreender sua teoria é necessário apenas erigir algumas das propriedades das redes, e, em seguida, acrescentar-lhes os atores, cujas ações alteram constantemente a sua tessitura. Assim, uma coisa não se sobrepõe a outra, mas a relação entre atores e redes engendra um ambiente complexo, no qual a ação de um pode modificar o contexto do outro.

Cada um dos seis princípios apresentados por Kastrup (2010) reforçam a ideia de que a teoria ator-rede tem como principal traço possibilitar a percepção de elementos híbridos atuando como constituintes de uma rede. Desse modo, não caracteriza uma rede como sendo exclusivamente social, natural ou técnica, mas admite múltiplas associações e conexões entre elementos variados. Em virtude disso, uma rede de atores jamais deve ser redutível a um único ator, nem tampouco a apenas uma rede; ao contrário, é necessário atentar para o fato de que sua tessitura é formada por "séries heterogêneas de elementos animados e inanimados, conectados e agenciados" (MORAES, 2004, p. 323).

Por conta de sua amplitude, principalmente no que concerne ao entendimento de ator, a teoria ator-rede foi submetida a inúmeras críticas. Como resposta, o próprio Bruno Latour (2005) apresentou uma síntese dessas críticas, distribuindo-as em dois polos, que numa primeira leitura, parecem antagônicos: o excesso de política e o excesso de conformismo.

> A TAR foi acusada de dois pecados simétricos e contraditórios: o primeiro é que ela estende a política para tudo, incluindo o santuário interior da ciência e da tecnologia; o segundo é que ela é tão indiferente a desigualdades e lutas de poder que não oferece qualquer proveito crítico, contentando-se em conviver com aqueles que estão no poder. Embora as duas acusações devessem anular uma a outra – como se pode estender tanto a política e, apesar disso fazer tão pouco com ela? –, elas não são necessariamente contraditórias. (LATOUR, 2005, p. 251).

As palavras de Latour assinalam não só um incômodo com as críticas, mas sobretudo uma espécie de alerta para a necessidade de se tentar entender a cena cultural contemporânea para além de uma perspectiva essencialista do social. Deve-se levar em conta que o atual contexto, principalmente no que se refere ao fenômeno informacional, é formado por complexas associações entre humanos, tecnologias e objetos. E isto pode ser observado a partir do sentido que Latour dá ao termo ator. Um ator não é necessariamente um indivíduo, mas, em alguns casos, pode ser compreendido também como um coletivo.

Uma observação importante que Moraes (2004) traz acerca da teoria ator-rede sinaliza para a diferenciação que deve ser feita entre o termo ator presente nos escritos de Bruno Latour, e aquele pertencente à tradicional categoria sociológica de ator. Em seu entendimento, o sentido tradicional dado ao termo ator exclui qualquer componente não-humano e extra-individual de sua composição. E, ainda, de acordo com Lemos e Santaella

(2010, p. 35), "não se pode encontrar nenhum modelo do ator humano nem nenhuma lista básica de competências a serem estabelecidas pelo simples fato de que o humano, o Eu, o ator social das Ciências Sociais tradicionais não fazem parte da agenda da TAR".

Na teoria ator-rede, o termo ator possui um sentido semiótico[42], sendo definido como qualquer pessoa, instituição ou coisa que tenha agência, isto é, que possa de alguma maneira produzir efeitos no mundo. Contudo, Latour utiliza algumas vezes o termo *actant* como sinônimo de ator. Um ator ou *actant* é caracterizado pela heterogeneidade de sua composição; ambos, são, antes, uma ambivalente articulação de elementos extra-individuais formados por humanos e não-humanos, tendo como base para a sua construção uma organização em rede.

Nenhum ator ou *actant* é tão frágil que não possa incorporar outro(s), pois, conforme escreve Latour, "os dois se juntam e se tornam um para um terceiro que eles podem movimentar mais facilmente. Um redemoinho se forma e ele cresce ao se tornar muitos outros" (LATOUR, 1988a, p. 159). Assim, emergem "redes actanciais" nas quais cada ator está diretamente ligado, bem como depende, influencia e fortalece a posição de qualquer outro. Em síntese, é basicamente isso que um ator-rede opera: ações que se conectam e se imbricam. Entretanto, mesmo estando interligados, os atores de uma rede são independentes e autônomos ao mesmo tempo. Isto significa que eles podem se relacionar uns com os outros conforme as contingências – ou mesmo, ao sabor da vontade.

Ao trazer a teoria ator-rede para este trabalho, cujo foco são as redes sociais digitais, tenho como intuito pensar alguns dos modos por meio dos quais os indivíduos interagem entre si, assim como com as próprias redes digitais e os processos informacionais gerados a partir dos usos destas. Desse modo, busco atentar mais para o caráter híbrido dessas relações, e menos para o seu aspecto infraestrutural. Tal empreendimento se justifica pelo caráter que se pretende dar ao estudo das relações entre indivíduo, sociedade, cultura, tecnologias de informação e mídia aqui proposto.

De fato, caso as redes sejam observadas apenas conforme sua fisicalidade, engenharia e racionalidade, as contribuições da teoria ator-rede passam ao largo de qualquer tentativa de compreensão das redes sociais digitais em seus aspectos socioculturais. No entanto, se, concomitante a isso, também se analisar a outra ponta do

[42] Na análise de Lemos e Santaella (2010), as ideias de Latour, em especial o seu entendimento de ator ou *actant*, são herdeiros da semiótica de A. J. Greimas.

fenômeno, atentando-se para o modo como os indivíduos se utilizam e até mesmo reinventam as funcionalidades previstas para as plataformas e os aplicativos nelas inseridos, a TAR se constitui como uma perspectiva privilegiada para se interpretar a complexa teia de significados que se forma no âmbito das redes sociais na internet.

Portanto, quando as redes são vistas por um ponto de vista meramente tecnológico ou infraestrutural, há entre elas e a teoria ator-rede um mar de diferenças. Todavia, se compreendidas desde sua composição técnica até o modo como os indivíduos a agenciam, pode-se dizer que a TAR parece ser uma boa opção teórica, sem quaisquer morfismos específicos, quer se tratem de artefatos, tecnologias, códigos, *softwares*, humanos, discursos, plataformas ou dispositivos, que movimentam e são também movimentados pelas redes sociais digitais.

Dito isso, cabe agora abordar o fenômeno das redes sociais na internet, discutindo a forma pela qual a *web* impulsionou sua popularização, assim como também as diferentes modalidades de interação advindas com tais redes. Conforme tentei demonstrar em outras partes deste texto, com as alterações sofridas pelo sistema de mídia não se trata mais de tentar compreender a relação entre sociedade, tecnologia e cultura de maneira linear – a partir de um panorama no qual o acesso à informação se dá de modo unilateral, ou centralizado –, mas acredito que os espaços interativos engendrados pelas tecnologias de informação proporcionam um cenário informacional cada vez mais complexo, avesso a definições estanques.

Em virtude disso, os processos informacionais desencadeados pelas redes sociais digitais, potencializam os efeitos da mídia contemporânea, ampliando o seu caráter convergente e global. Paralelamente, sistemas e indivíduos interagem para a constituição desse cenário. Híbridos de humanos e máquinas, como nos ensina a teoria ator-rede, são, de certa forma, responsáveis pela composição dessa realidade. Portanto, em primeiro lugar, entender no que consiste a *web*, e, em seguida, perceber como ela auxiliou o fenômeno das redes sociais na internet a se popularizarem entre os indivíduos compreende os objetivos da próxima seção.

4.3 Redes Sociais na Internet (RSI)

Desde a abertura da internet em 1984 para o público em geral por meio das redes BBS[43], e de sua popularização a partir da emergência da *web*, muitas previsões e especulações foram tecidas acerca de sua composição. Em seu início, a *web*, denominada como 1.0, tinha como característica possibilitar com que um grande número de pessoas tivesse acesso a conteúdos disponibilizados na rede em âmbito mundial. Mais a frente, uma nova fase da *web*, apelidada de 2.0, veio proporcionar aos seus utilizadores formas diferentes de se relacionar com a informação. Isto decorre, principalmente, dos diversos tipos de interatividade que emergiram na rede a partir de suas ferramentas, dentre elas, os *blogs* e *sites* de redes sociais.

Embora seja um termo discutível, a *web* 2.0 pode ser tomada como uma segunda geração de serviços, tendo como objetivo criar diferentes possibilidades de produção, consumo e compartilhamento de informações *on-line*. O termo assinala um trocadilho com o tipo de notação em informática que indica a versão mais recente de um *software*, confirmando que aquilo que entendemos como *web* 2.0 alude, de fato, a uma outra versão da *web,* na qual a ênfase não reside apenas na publicação de conteúdos (que marcou os primeiros anos do sistema), mas foca também na colaboração entre os usuários.

Assim, de acordo com Siony da Silva, "enquanto na *web* 1.0 o usuário baixava conteúdos que lhe interessavam, na *web* 2.0 ele também pode enviar arquivos de textos e outras mídias, além de escrever no texto elaborado por outras pessoas" (SILVA, 2010b, p. 129). Nesse sentido, *web* 2.0 tem sido uma das expressões adotadas para evocar os modos de interação, bem como os modelos de negócios que sobreviveram à crise enfrentada pelas empresas do setor de tecnologia no início dos anos 2000. Uma de suas principais características é sinalizar para a emergência de transformações que afetaram diretamente a estrutura e a forma de organização da *web*, alterando também várias das maneiras por meio das quais os indivíduos se relacionam entre si, com a informação e, ainda, com o próprio sistema (O´REILLY, 2005; MANESS, 2007).

---

[43] Originalmente conhecidas como Bulletin Board System, as redes BBS permitiam a interação entre usuários através de conexão via telefone. Os usuários trocavam entre si mensagens através de redes de correio, conhecidas como *echomail*. Qualquer usuário de BBS poderia enviar uma mensagem pública para um fórum e esta seria distribuída para os outros usuários, circulando entre aqueles que faziam parte da mesma rede BBS. Tais redes serviram de base para a criação dos *newsgroups* da internet. No Brasil, a Rede Brasileira de Teleinformática (RBT), criada em 1992, chegou a ter 130 redes BBS filiadas a ela.

A partir de mudanças sofridas pela *web* no início do século XXI, provocadas sobretudo por um fenômeno que ficou conhecido como "bolha da internet" (ou, do inglês: *dot-com bubble*), a forma de se desenvolver *sites* mudou. Com o estouro da "bolha", as ações das empresas ditas "dot-com" começaram a desabar em 2001, e logo depois delas, todas as ações das demais empresas do setor de tecnologias as acompanharam. Numa comparação com base no ano anterior, em março de 2001 o índice Nasdaq caíra nada menos que 60%, sendo seguido pelo Standard & Poor com queda de 23%, acompanhado do Down Jones, que fechou o ano com saldo negativo de 12% (CASTELLS; INCE, 2003). Entretanto, enquanto muitas empresas quebraram, outras conseguiram se manter no mercado, assinalando uma nova fase na constituição da própria dinâmica da *web*.

Em 2004, a partir de uma conferência organizada pela O´Reilly, em parceria com a Media Live International, cunhou-se o termo *web* 2.0 com o intuito de descrever o contexto de companhias, serviços e tecnologias que conseguiram sobreviver ao *crash* do setor. Além disso, o termo também sinaliza para o fato de que a maioria dessas empresas possuía algumas características em comum, a saber: "eram colaborativas por natureza, interativas, dinâmicas, e a linha entre criação e consumo de conteúdo nesses ambientes era tênue" (MANESS, 2007, p. 44). Os usuários criavam conteúdos tanto quanto os consumiam.

Contudo, a *web* 2.0 está longe de ter sua principal significação circunscrita às transformações mercadológicas ocorridas no setor de tecnologias, como muitas vezes o debate encabeçado pelos integrantes da O´Reilly Media tenta fazer crer. Nesse sentido, Alex Primo (2008) assevera que o termo *web* 2.0 pode ser compreendido de duas maneiras diferentes. A primeira se refere a uma combinação de técnicas computacionais, envolvendo um conjunto de novas estratégias mercadológicas voltadas para o comércio eletrônico; e a segunda, e mais importante, relaciona-o aos contemporâneos processos de interação social mediados pelo computador, enfatizando o surgimento de uma *web* mais participativa.

Com o grande volume de informações que se multiplicam dia após dia, além dos termos *web* 1.0 e *web* 2.0, um outro conceito intenciona assinalar uma fase mais recente da *web*, é o caso da expressão *web* 3.0, também conhecida como *web* semântica. Em linhas gerais, para Lago e Cacheiro (apud SILVA, 2010b, p. 132), a *web* 3.0 "permite incorporar informação sobre o significado de cada recurso, assim como sua relação com outros dados disponíveis na rede". Dessa forma, permite com que a pesquisa se realize de modo mais rápido e preciso, dando importantes passos na solução de dois grandes problemas

decorrentes do enorme volume de informações disponíveis, quais sejam: a sobrecarga de informação e heterogeneidade de fontes; e, ainda, oferece meios para uma melhor comunicação entre sistemas diferentes, favorecendo a interoperabilidade entre eles.

Um dos principais benefícios da *web* 3.0 é favorecer o surgimento de máquinas cada vez mais "inteligentes", dotadas de componentes de *softwares* capazes de atuar de forma a resolver algumas tarefas em nome do usuário. Por meio de metadados e ontologias, busca-se definir os termos que serão utilizados para descrever e representar determinadas informações, podendo ser utilizados tanto por usuários comuns, como também por organizações. A *web* 3.0 é responsável por compor um ambiente no qual as máquinas conseguem interagir mais com os indivíduos e vice-versa, possibilitando aos usuários não só decodificarem informações, como, principalmente, agregar-lhes significados.

Abordo agora o fenômeno das redes sociais digitais e os tipos de interação proporcionados por elas, tentando compreender de que maneira a *web* colaborou com o surgimento dos *sites* de redes sociais; e, ainda, como as redes sociais digitais atuam reconfigurando constantemente o sistema *web*.

4.3.1 *Web*: nas teias da participação

Independente de sua versão – ou seja, se agora estamos experienciando a edição 1.0, 2.0 ou 3.0 do sistema – o que importa destacar aqui sobre a *web* é a sua topologia aberta, que favorece cada vez mais a interação de seus utilizadores entre si, com suas ferramentas e com as informações que circulam em suas teias. Pouco tempo depois das discussões sobre o formato da *web* terem sido iniciadas por Tim O´Reilly e Dale Dougherty, dois importantes exemplos citados por Antoun (2008) acerca do movimento dos *blogs* ilustram o que marca a diferença da *web* para outras mídias.

> Em 2003, essa nova *web* mostra o seu poder político auxiliando os movimentos contra a Guerra do Iraque a promoverem a primeira manifestação internacional descentralizada de massas através do *blog* do *Move On*. Pouco depois, ela mostra sua força novamente, arrecadando, através do *blog Dean for America*, 40 milhões de dólares em contribuições de 50 e 100 dólares para o candidato à indicação do partido democrata Howard Dean. Independente de serem considerados os espaços de uma personalizada "escrita de si", os *blogs* guardavam o poder organizador das páginas *web* reunido ao poder noticiador dos grupos de discussão (ANTOUN, 2008, p. 22).

O pulular de *blogs* na internet é uma das mais recorrentes caracterizações da *web*, tendo como marca principal a participação. Comumente descritos como uma espécie de espaço de uma personalizada "escrita de si", Autoun (2008) apontam que é possível observar nos *blogs* a existência de um ambiente de sociabilidade alimentado pela troca, consumo e compartilhamento de informações diversas. Nele, pequenas redes de amigos podem interagir, ou mesmo formar uma infinidade de grupos a partir de interesses específicos, gostos ou experiências comuns. A interconexão entre esses grupos pode gerar efeitos em rede, como foi o caso dos *blogs Move on* e *Dean for America*, citados acima.

Boa parte dos conteúdos disponibilizados na rede refletem um singular esforço de criatividade coletiva justamente por sua criação e disponibilização se dar fora da prática e da rotina de profissionais da mídia. Tanto de uma maneira como de outra, a inserção das tecnologias de informação na dinâmica da sociedade expressa os contornos de um momento histórico marcado pelo advento de novas formas de trabalho coletivo, de trocas afetivas, de produção e circulação de informações (PRIMO, 2008; 2013). Nesta sociedade que se embebeda cada vez mais com a *web,* o que está em jogo é tanto produzir como consumir e compartilhar bens imateriais, dos quais é possível apontar a informação como um dos mais relevantes.

Conforme aponta O'Reilly (2005), um dos princípios do funcionamento da *web* está pautado em sua "arquitetura de participação". Em linhas gerais, é possível assinalar que não se trata mais de uma *web* unicamente voltada para a publicação de conteúdos com caráter eminentemente textual, mas sim de um sistema que reivindica para si e para seus usuários outras modalidades informativas e comunicacionais. Na visão de Jack Maness (2007), o atual formato da *web* corresponde mais a uma "matriz de diálogos" do que a uma mera e exclusiva "coleção de monólogos". A *web* que experienciamos cotidianamente induz seus usuários tanto ao consumo, como principalmente a uma maior participação, sobretudo no tocante à produção, uso e compartilhamento de informações.

Segundo Alex Primo (2006), a internet marca o surgimento de um outro formato para a circulação de informações. Para ele, desde o advento da internet, celebrou-se sua tecnologia *pull*, ou seja, o conteúdo é "puxado" pela audiência. Tal tecnologia contrasta com a prevalecente no modelo *push*, característica da tradicional comunicação de massa, na qual o conteúdo é "empurrado" até a audiência. Contudo, com o advento da *web,*

desenvolveu-se uma forma híbrida dos modelos *push* e *pull*, resultado das constantes reinvenções do próprio sistema, bem como dos usos empreendidos pelos indivíduos.

Com base nessa forma híbrida dos modelos *push* e *pull,* é possível apontar com frequência que a *web* propicia um aumento nos canais de comunicação. Ao contrário do que se pode imaginar, a partir dela, longe de qualquer separação entre eles, TV, rádio, jornal e cinema imbricam-se cada vez mais. Distribuídos pelos cabos de fibra ótica e pelas ondas eletromagnéticas que se propagam pelo planeta, esse hibridismo se atualiza nos ecrãs dos computadores e nas telas sensíveis ao toque dos *gadgets* portáteis, podendo-se não só acessar informações independente da localização geográfica de quem se interessa por elas, como também alterar e compartilhar conteúdos produzidos pelos próprios indivíduos ou por outrem. Isto confere à informação a possibilidade de fluir em dois ou mais sentidos.

Em estudos recentes acerca dessa atual composição da *web*, Silva e Blattmann (apud NUNES et al, 2010) afirmaram que esta "pode ser considerada uma nova concepção, que passa agora a ser descentralizada, e na qual o sujeito torna-se um ser ativo e participante sobre a criação, seleção e troca de conteúdo postado em um determinado *site*". Esta proposta de *web* trouxe consigo diversas ferramentas e recursos que dão aos usuários variadas possibilidades interativas, seja entre si, entre estes e os sistemas, ou, ainda, entre os indivíduos e as informações que circulam livremente na rede.

Através de suas variações, a *web* propiciou o aparecimento de ferramentas e plataformas diferentes, como *blogs*, listas de discussão, fóruns e, em especial, as redes sociais digitais. Cada uma de suas ferramentas e plataformas contribuiu diretamente para a consolidação do formato participativo da *web*. Num primeiro instante, a partir dos *blogs*, e num segundo momento, por meio das redes sociais digitais, a *web* vem progressivamente desferindo duros golpes contra a mídia tradicional, obrigando-a cada vez mais a lançar mão de diferentes estratégias para conseguir atrair e manter seus espectadores[44].

O surgimento de *sites* de redes sociais pode ser considerado hoje como um dos mais marcantes fenômenos da *web*, podendo ser acessados não apenas por meio de computadores pessoais, mas também através de aparelhos celulares do tipo *smartphone*, *tablets* e demais dispositivos portáteis. Apesar de não serem algo tão recente assim, os *sites*

[44] Algumas das práticas comuns nesse cenário tem sido a adoção de *blogs*, serviços de mensagens instantâneas, criação de perfis institucionais em *sites* de rede sociais e, dentre outras coisas, endereços de *email* exclusivos à participação dos espectadores, possibilitando uma maior interação entre a audiência e a programação das emissoras.

de redes sociais conquistaram ampla aceitação em meio aos mais variados públicos, atingindo desde adultos e jovens, até crianças e idosos.

Segundo Boyd e Ellison (2007), pode-se definir *sites* de redes sociais como aqueles sistemas que permitem: a) a construção de uma *persona* por meio de um perfil ou página pessoal; b) a interação através de comentários ou recados; e, por fim, c) a exposição pública da rede social de cada indivíduo, como também daquelas feitas por outras pessoas dentro do próprio sistema. A principal vantagem desses *sites* em relação a outras formas de comunicação mediada por computador é o modo como permitem a visibilidade e a articulação das redes sociais *on-line*, tanto quanto a manutenção de laços estabelecidos na esfera *off-line*, ou seja, no espaço material.

Raquel Recuero (2009a) se propõe a observar as redes sociais na internet tentando compreendê-las como agrupamentos complexos formados a partir das interações sociais que se constroem apoiadas em ferramentas técnicas constituintes da própria *web*. Nessa direção, não é suficiente falar em redes sociais na internet levando em consideração somente os fatores tecnológicos da questão; isto é, de modo algum se pode deixar de observar que os indivíduos interagem uns com os outros a partir de tais ferramentas. Ao contrário, deve-se sempre salientar o fato de que o social e o tecnológico se entrelaçam mutuamente nesse ambiente ímpar de fluxos de informação e trocas culturais.

A *web* tem um interessante aspecto tecnológico, entretanto não se reduz a isso. Como já foi assinalado, uma rede social digital não se limita às mediações de ordem técnica necessárias ao seu funcionamento, mas é necessário considerar também suas implicações socioculturais. Como a própria expressão alude, trata-se de redes formadas com base em pessoas, em *softwares*, em cabos de fibra ótica e em ondas eletromagnéticas. As redes sociais digitais podem ser tomadas como uma espécie de plataformas-rebento desta *web* que se transforma a cada dia (LEMOS; SANTAELLA, 2010).

Uma das principais marcas das redes sociais digitais está relacionada ao modo como suas ferramentas permitem a visibilidade, bem como a articulação de laços sociais entre os seus utilizadores a partir das informações produzidas, consumidas e compartilhadas em seus ambientes. Contribuem não apenas com a criação de novas relações, como favorecem a manutenção de sociabilidades construídas no espaço material.

Embora os *sites* de redes sociais atuem como suporte para as interações que constituirão as redes sociais, eles não são, *per si*, redes sociais. Ou seja, os *sites* de redes

sociais podem apresentar as redes sociais de cada autor, assim como auxiliar a percebê-las, no entanto, é importante assinalar que são, em si, apenas sistemas que operam a partir de fluxos informacionais. O sistema sozinho não constrói redes, apenas oferece as ferramentas necessárias a tal operação. Na verdade, são os próprios indivíduos quem constroem essas redes, bem como as utiliza de modos variados.

4.3.2 Fenômeno e transformação das redes sociais digitais

Dentre as diversas transformações ocorridas na *web*, cabe apontar as várias modalidades de interações proporcionadas aos indivíduos como uma de suas mudanças mais marcantes. Nos primeiros anos do sistema, prevaleceu uma modalidade de navegação comumente conhecida como "navegação unidirecional"[45], caracterizada em especial pelo aumento exponencial de informações, bem como pela pouca interação entre os indíduos e as plataformas – uma consequência direta do formato adotado para a composição dos *sites*.

Nesse tipo de navegação, predominava o deslocamento de um ponto a outro em busca de respostas, notícias ou entretenimento, onde, na maioria das vezes, os desvios do trajeto inicial ocupavam um papel central na experiência de navegação do usuário. Isto proporcionou que seus utilizadores desejassem não apenas se relacionar cada vez mais com as informações e com o sistema em si, mas também com outros indivíduos, fato que acabou impulsionando a criação das redes sociais digitais. Não bastava apenas acessar conteúdos através de janelas e *links,* desejava-se mais. Além do acesso aos conteúdos, os indivíduos também queriam conversar com outros usuários sobre as informações acessadas, assim como ansiavam, eles próprios, produzi-las e compartilhá-las.

É a partir da segunda metade dos anos 1990 que surgem as primeiras redes sociais *on-line*. Boyd e Elisson (2007) apontam o ano de 1997 como o marco para o lançamento do primeiro *site* de redes sociais na *web*, batizado por seus desenvolvedores como Sixdegrees – uma alusão direta a "teoria dos seis graus de separação" desenvolvida por Stanley Milgran em meados dos anos 1960, nos Estados Unidos. De início, o *site* permitia

[45] De acordo com Lemos e Santaella (2010), a metáfora característica desse tipo de interatividade é a do *surf* e da navegação. Tal metáfora, aponta a ideia de que há um "barco" ou uma "prancha" que permite aos indivíduos navegarem pelo mar da informação. Para as autoras, "através desse veículo – a percepção mediada pelo computador, o piloto – nossa própria consciência segue de porto a porto, atravessa de uma onda a outra [...]" (LEMOS; SANTAELLA, 2010, p. 56), e isto pode promover a noção de que só é possível acessar determinada informação se se escolher os nós e as conexões que levarão os indivíduos até elas.

aos usuários apenas a criação de perfis individuais, juntamente com uma lista de amigos. No entanto, pouco tempo depois, teve suas funcionalidades ampliadas, e, a partir de 1998, foi possível navegar por essas listas de amigos, conferindo à plataforma tanto novas funcionalidades, como também uma maior interatividade.

De acordo com Carolina Terra (2010, p. 54), "tais funcionalidades existiam antes do Sixdegrees, porém de forma separada e pulverizada em outros *sites*". Como exemplo a autora cita o *site* Classmate, onde era permitida a conexão com outros usuários, porém sem a possibilidade de criação de perfis ou listas de amigos. De acordo com Boyd e Elisson (2007), os primeiros *sites* de redes sociais se baseavam em relações existentes previamente, que até não poderiam ter solidez, contudo, sustentavam-se em algum elemento comum.

Atualmente, percebe-se um aumento significativo na quantidade de *sites* de redes sociais na *web*. "De 2006 para cá até nos assustamos com a quantidade de novas ferramentas de mídias sociais que surgem diariamente", afirma Carolina Terra (2010, p. 54). Tal fato pode ser facilmente verificado ao se observar uma espécie de linha do tempo traçada por Boyd e Elisson (2007) acerca da "história dos *sites* de redes sociais":

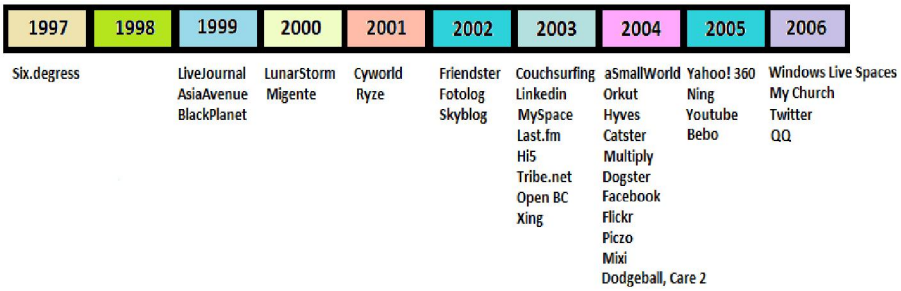

Figura 9: linha do tempo dos *sites* de redes sociais

Fonte: Boyd e Ellison (2007)

Alguns dos *sites* mencionados por Boyd e Ellison (2007), em seu início, eram restritos a grupos específicos de usuários, como foi o caso do Facebook e do Flickr. Ambas as plataformas eram dirigidas exclusivamente aos estudantes da Universidade de Harvard, nos Estados Unidos. No entanto, algum tempo depois de sua criação, tanto o Facebook, como o Flickr deixaram de ser restritos e passaram a abrigar usuários diversos, com interesses dos mais variados tipos.

Boyd e Elisson (2007) também citam casos de *sites* como o Last.fm (relacionado aos hábitos musicais dos usuários) e o Youtube (voltado ao compartilhamento de vídeos)

em que foi a quantidade de conteúdos gerados pelos usuários que fez com que as referidas plataformas passassem a ser consideradas redes sociais, incorporando, posteriormente, ferramentas de conexão entre os indivíduos. Talvez por conta disso, na linha do tempo elaborada pelas autoras também é possível perceber omissões, como é o caso do Delicious e Tumblr, dentre outros – o que é perfeitamente aceitável pela variedade de *sites* existentes. Além disso, vale ressaltar que, depois de 2007, ano em que Boyd e Elisson publicaram seu texto, inúmeros outros *sites* também surgiram, como é o caso do Digg, Plurk e Google +.

Em uma revisão do trabalho de Urgate (2008), Carolina Terra (2010) afirma que as redes do ciberespaço podem ser classificadas conforme seus fluxos de informação, tomando ainda como base as inter-relações entre os seus integrantes. De acordo com Recuero (2009a), são três os tipos mais comuns de redes encontradas, a saber: a rede centralizada, a rede descentralizada e a rede distribuída, conforme a figura abaixo.

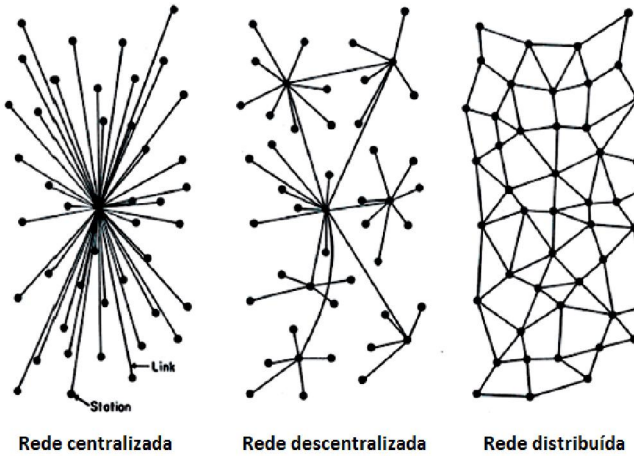

Figura 10: Formas estruturais de redes.

Fonte: Carolina Terra (2010).

Em linhas gerais, classifica-se como rede centralizada aquela rede que possui em sua estrutura um centro distribuidor dominante, e, ao seu redor, formam-se laços associativos; já as redes identificadas como descentralizadas, ao contrário das primeiras, não possuem um centro distribuidor, mas diversos centros em que são compartilhados os fluxos de informação; e, por fim, as redes tidas como distribuídas, apresentam certo equilíbrio entre seus nós e laços, promovendo uma simetria maior entre seus participantes.

As topologias identificadas por Recuero (2009a) são interessantes para o estudo de vários elementos das redes sociais, dentre eles, os modos por meio dos quais se pode

compartilhar as informações. No entanto, é preciso ter em mente o fato de que uma mesma rede social pode ter características de várias dessas topologias. No caso dos *sites* de redes sociais, a rede que mais prevalece é a do tipo descentralizado.

Em seu livro "Cultura da convergência", Henry Jenkins (2008) assinala que as mudanças que se pode testemunhar da *web*, sobretudo aquelas ocorridas na última década, favoreceram com que a circulação de conteúdos obedecesse a uma lógica difusa. E isto se deu em virtude, principalmente, das redes sociais digitais, por possibilitarem com que boa parte dos conteúdos que circulam em suas teias pudessem ser gerados, consumidos e distribuídos pelos próprios usuários de maneira fácil e rápida. Quem lê, também escreve, publica, opina e compartilha informações em distintos formatos, meios e plataformas.

4.3.3 Interatividade, compartilhamento e convergência

Além da classificação em relação ao modelo e estrutura de uma rede, Lemos e Santaella (2010) elaboram uma outra classificação para as redes sociais digitais. De modo semelhante àquela classificação atribuída à *web* e apresentada acima, as autoras afirmam existir redes do tipo 1.0, 2.0 e 3.0, distintas entre si pelo tipo de interatividade proporcionada entre os seus membros, pela possibilidade de compartilhamento de informações, e, ainda, por uma convergência cada vez maior entre meios e plataformas.

As redes categorizadas como 1.0 se restringem à possibilidade de interatividade em tempo real, tendo como exemplo o ICQ, o mIRQ e o Messenger, constituindo cada uma destas uma espécie de *chat*. Já o salto em direção às redes sociais digitais 2.0 foi dado a partir do compartilhamento público de arquivos pessoais, gostos e preferências. Exemplos dessas redes são o MySpace, o Orkut e o LinkedIn. E aquelas enquadradas como sendo do tipo 3.0, caracterizam-se pela integração com outras redes e dispositivos portáteis, bem como o uso generalizado de aplicativos e jogos *on-line*, como Angry Birds, Mafiawars e Farm Ville. As redes sociais digitais 3.0 têm como referência o Facebook e o Twitter. Assim, as três fases das redes sociais podem ser resumidas da seguinte maneira:

a) Redes 1.0: coordenação em tempo real entre usuários;

b) Redes 2.0: entretenimento, contatos profissionais e *marketing* social; e,

c) Redes 3.0: aplicativos, jogos e ferramentas que favorecem a mobilidade.

Com base nas considerações de Lemos e Santaella (2010), o cenário atual das redes sociais digitais se caracteriza pela transformação gradual das redes monomodais para aquelas denominadas como monomodais múltiplas ou híbridas, chegando até as multimodais. De acordo com as autoras, a transição do modelo monomodal de interação, típico do final dos anos 1990, para o modelo multimodal, da primeira década dos anos 2000, teve início em meados de 2009, realizando-se através dos processos de interação social desencadeados por um modelo de *web* mais participativa.

De modo geral, isto foi proporcionado pelas redes categorizadas como sendo do tipo 2.0, justamente por sua composição híbrida. Nem monomodal, nem multimodal, mas situam-se entre esses dois modelos por trazerem múltiplas monomodalidades de interação integradas numa mesma plataforma. Conforme escrevem Lemos e Santaella (2010, p. 58), as redes sociais digitais 2.0 "foram pioneiras em reunir em uma mesma interface todas as possibilidades de comunicação disponíveis até então". Dentre elas, vale citar comentários em arquivos pessoais, fóruns de discussão, *chats*, mensagens de membro para membro, quadro coletivo de recados, repositório coletivo de documentos, categorizações personalizadas e mensagens coletivas de toda sorte, dentre outros elementos.

As redes 2.0 marcam um interstício entre um modelo e outro de interação, que resultou na configuração das redes do tipo 3.0 e da interação multimodal. Pela palavra multimodal busca-se aludir a uma integração maior – ou, para usar um termo presente no capítulo anterior desta tese: convergência – entre múltiplas redes e plataformas por meio da utilização dos mais variados aplicativos. Dentre esses aplicativos, destacam-se *softwares* de rastreamento espacial em tempo real (geolocalização via GPS), *games*, programas de edição de imagens, recursos de *chat etc*.

Além da integração que os atuais *sites* de redes sociais proporcionam, as formas de acesso às plataformas não estão restritas a um ponto fixo no espaço-tempo. Diferentemente da fase anterior, o acesso fomentado pelas redes sem fio tem atributos cada vez mais nômades, o que se intensifica com o uso dos dispositivos móveis. Através dos aplicativos e da interoperabilidade que há entre eles, pode-se conectar às redes por meio de diversos *sites* ao mesmo tempo, pois existem tantas vias de acesso quantas vias de integração.

Outra diferença entre as redes 2.0 e as redes 3.0, conforme escrevem Lemos e Santaella (2010), refere-se à sua estrutura, estando diretamente relacionada à mobilidade.

As redes sociais caracterizadas como 3.0 intensificaram os princípios da computação ubíqua e instauraram o preceito de uma atenção contínua, levando os indivíduos a um desejo de conexão permanente (o que alguns autores assinalam pela expressão *always on*).

De acordo com as autoras, nas redes 2.0, a dinâmica de renovação de conteúdo é pontual, ou seja, organiza-se a partir de publicações localizáveis em "arquivos pertencentes a um passado catalogado através de datas, e da renovação periódica de conteúdo" (LEMOS; SANTAELLA, 2010, p. 61). Já nas redes 3.0, observa-se um interessante deslocamento temporal no tocante à experiência midiática contemporânea. A dinâmica de renovação de conteúdo passa a ser contínua e coletiva, onde prevalecem os diversos fluxos de informação que atuam entrelaçando textos, imagens, *links* e comentários.

O fluxo de informação gerado nessas redes é algo que se encontra em constante movimento e em contínua atualização. A cada instante uma nova informação se materializa nas telas do computador ou dos *gadgets* portáteis. Nessas redes, "[...] o mais importante é estar presente, literalmente fluir junto com o movimento temporal presente do fluxo contínuo de interação" (LEMOS; SANTAELLA, 2010, p. 62). As interações fluem junto com as informações, possibilitando diferentes modalidades de troca entre os indivíduos. Nesse sentido, impulsionam não só os fluxos existentes, como também podem proporcionar o desenvolvimento de novos fluxos numa dada rede, ou, entre várias redes.

Assim, pode-se citar ainda como exemplos desse outro modelo de *sites* de redes sociais plataformas como o Instagram, o Pinterest, o Foursquare e o Google Latitude. As duas primeiras estão diretamente relacionadas à publicação e compartilhamento de imagens entre seus usuários através de redes formadas tanto no próprio Instagram e Pinterest, como também em outras plataformas como o Facebook e o Twitter. Já as segundas permitem aos usuários indicarem onde se encontram naquele exato momento, permitindo-lhes, ainda, procurarem por contatos seus que estejam próximo desse local.

O modo de utilização de ambas as plataformas é bastante simples. Através de um dispositivo portátil, que pode ser um *smartphone* ou um *tablet*, por exemplo, o indivíduo cadastrado acessa ao *site* e ativa, de acordo com sua localização, a identificação do local onde está via GPS. Além disso, de modo semelhante ao do Instagram e do Pinterest, o usuário pode compartilhar sua localização com outras pessoas, via próprio Foursquare e Google Latitude, como também por meio do Facebook, Twitter ou Google +.

Para as empresas que atuam no setor de tecnologias da informação – em específico no desenvolvimento de plataformas voltadas à formação de redes sociais na internet – congregar um número elevado de indivíduos lhes proporcionam elevadas quantias de dinheiro, principalmente a partir da venda de espaços publicitários dentro dos próprios *sites,* com lucros cada vez mais exorbitantes.

Contudo, para os indivíduos, pouco importam as cifras arrecadas por uma ou outra plataforma de redes sociais. O que lhes interessa, de fato, é poder consumir, produzir e compartilhar informações conforme seus gostos e interesses específicos. Assim, embora ainda seja uma incógnita o que leva os indivíduos a aderirem a uma determinada plataforma, sabe-se que com a rapidez que aderem a um *site* de redes sociais, facilmente também podem deixá-lo e migrar para outro. Ou seja, a facilidade com que entram é a mesma com que saem em busca de novas experiências interativas, relacionadas tanto à questões técnicas como também culturais, levando as empresas a travarem verdadeiras lutas para manterem, ou, quem sabe, até ampliarem, a sua fatia no mercado.

Apesar da enorme quantidade de *sites* de redes sociais, dá para notar que a maioria deles opera de forma semelhante, pois "dependem do tempo disponível para a interação entre os atores sociais no computador, bem como de seu comprometimento e investimento em criar e manter um perfil [...]" (RECUERO, 2009a, p. 95). Por meio das trocas proporcionadas pela interação social e pela conversação, ocorrem não só as conexões entre os perfis, como também, a partir delas, engendra-se um espaço de interação mútua que fomenta a construção de laços dialógicos ao longo do tempo. Porém, cabe assinalar que não se está a afirmar que as modalidades de interação promovidas pelas redes 3.0 estão a reduzir o espaço de atuação das demais redes no ciberespaço, mas sim, que estão a promover um imbricamento maior entre os diversos tipos de mídia que temos a disposição.

Outro elemento que é diferencial nos *sites* de redes sociais alude aos modos por meio dos quais eles possibilitam a construção, assim como facilitam a emergência de tipos de capital social que não são facilmente acessíveis no espaço *off-line*. Em plataformas como o Facebook, por exemplo, um determinado usuário pode ter rapidamente trezentos, quatrocentos ou mais de mil contatos com a criação de apenas um perfil. Essa quantidade de conexões diretas e facilmente acessíveis através de um *click*, que dificilmente o indivíduo teria na vida *off-line*, pode torná-lo mais visível na rede social, como também tornar as informações produzidas e mediadas por outrem mais acessíveis a ele.

4.3.4 Redes sociais na internet e capital social

Ao se discutir o fenômeno das redes sociais na internet, um dos temas que frequentemente vem à tona é o da produção de capital social nesses espaços. A partir daqui, busco discutir não apenas o que significa a noção de capital social, como também tentar perceber como a noção tem sido operacionalizada no estudo das redes sociais na *web*. Embora o conceito de capital social abarque um campo diversificado de disciplinas, seu estudo tem como objetivo a identificação de um conjunto de valores criados e compartilhados por um grupo social. Ele está embutido nas relações sociais, podendo ser determinado pelo conteúdo delas.

Grande parte dos estudos realizados acerca da produção de capital social tem como referência a obra "A democracia na América", cuja autoria é de Alex Tocqueville (1987). Ao analisar as características das associações sociais na América do século XIX, Tocqueville aponta a existência de um conjunto de elementos que facilitaria a aproximação entre os indivíduos, tais como o tipo de eleição, as formas de governo local, a liberdade de imprensa e os modos de composição de júri popular.

Segundo o autor, esse conjunto de elementos facilitaria a aproximação entre os indivíduos, oferecendo-lhes a oportunidade do compartilhamento de problemas cotidianos através da composição de relações sociais cada vez mais interdependentes. Apesar da relevância dada as associações sociais na América do século XIX por Tocqueville, a expressão capital social parece ter sido empregada pela primeira vez por Hanifan em 1916, que a definiu como um "conjunto de relações sociais marcadas pela boa vontade, camaradagem e simpatia" (HANIFAN apud MATOS, 2009, p. 34-35).

Contudo, a primeira análise sistemática do conceito de capital social foi erigida por Pierre Bourdieu, no artigo "Le capital social: notes provisoires", publicado originalmente em 1980. Neste artigo, o sociólogo francês definiu capital social como "o conjunto de recursos atuais e potenciais que estão diretamente ligados à posse de uma rede durável de relações mais ou menos institucionalizadas de interconhecimento e inter-reconhecimento" (BOURDIEU, 1980, p. 2). Definido nestes termos, o capital social descreve circunstâncias nas quais os indivíduos podem se valer de sua participação em grupos e redes a fim de atingir determinadas metas em benefício próprio. Assim, além de componente da ação coletiva, o capital social é percebido também como um atributo individual.

A perspectiva adotada por Bourdieu difere substancialmente daquela desenvolvida por Colleman, autor que, segundo Matos (2009), primeiro explorou o potencial heurístico do conceito de capital social. Em seu artigo "Social capital in the creation of human capital", Colleman (1988) aponta que o capital social deve ser entendido como um bem público, como algo intrínseco à estrutura das relações entre os indivíduos. Para ele, o capital social não se localiza nos indivíduos de forma isolada, tampouco nos meios de produção, mas no interior de redes sociais densas que permitem a geração de solidariedade e relações de interdependência entre os envolvidos.

Apoiando-se em Mark Granovetter (1973), Colleman oferece uma importante distinção entre capital físico, capital humano e capital social, direcionando o debate para o contexto das redes sociais (RECUERO, 2009a). O capital social caracteriza-se por se erigir sobre três aspectos específicos e indispensáveis à sua produção. São eles: as obrigações e expectativas que ajudam a estruturar a confiança entre os membros de uma rede; a capacidade de determinada rede social para gerar e colocar em funcionamento fluxos variados de informação; e, por fim, as normas que regem o processo, levando em consideração os valores construídos entre os atores envolvidos.

Assim como o capital físico e o humano, o capital social não é perecível. Tanto Colleman como Bourdieu chamam a atenção para o caráter intangível do capital social se comparado, por exemplo, ao capital econômico, em sua forma física, atrelado diretamente aos bens financeiros e materiais. No entanto, de modo semelhante ao de outros tipos de capital, o capital social é igualmente produtivo, pois permite atingir certos objetivos que não seriam alcançados sem a sua existência.

Para Colleman (1988), o capital social pode assumir três formatos distintos, correspondendo: 1) às expectativas e obrigações recíprocas, que dependem do grau de confiança que permeia dada estrutura social; 2) às redes de comunicação na qual circulam as informações, que facilitam a articulação das ações coletivas; 3) às normas que garantem a aplicação dos itens apontados anteriormente (COLLEMAN, 1988). Nesse sentido, o capital social é relacional e visa promover, mutuamente, ações individuais e coletivas. A contribuição de Colleman na sistematização e definição do conceito de capital social é significativa não só por seu notável pioneirismo, mas, principalmente, pela forte influência que exerceu sobre o trabalho de outros teóricos, como Robert Putnam.

De um modo geral, o conceito de capital social conquistou importante notoriedade no meio acadêmico após a publicação dos estudos de Putnam (1993). Seu trabalho de maior impacto foi "Making democracy work", no qual o autor define o capital social como uma das principais "características das organizações sociais, de tal forma que são as redes, as normas partilhadas e a confiança que facilitam a coordenação e a cooperação visando um proveito mútuo" (PUTNAM, 1993, p. 36). Ele assinala, ainda, que tais redes, mantidas por meio da colaboração existente entre seus membros, constituem uma memória cultural que se torna fonte de orientação para ações futuras.

Na pesquisa que realizou sobre a Itália no período de 1960 a 1987, Putnam (1993) observou que aquelas regiões que contavam com um elevado volume de capital social possuíam instituições e governos que desfrutavam de um melhor desempenho de seu papel junto à sociedade. Conforme aponta Putnam (2006), os indivíduos têm mais chance de mudar sua vida quando fazem parte de uma comunidade cívica fortemente engajada. Desse modo, os laços sociais e o engajamento cívico teriam influência preponderante sobre a vida privada e pública, sendo decisivos para reverter, de maneira coletiva, condições individualmente desfavoráveis.

Assim, variáveis como a sociabilidade, a cooperação, a reciprocidade, a proatividade, a confiança e o respeito são fundamentais numa análise sobre como se dá a produção de capital social em determinado agrupamento. Disso decorre o fato de alguns estudos sobre capital social apontarem para a necessidade do levantamento de uma série de informações sobre o cotidiano das pessoas, como, por exemplo, identificar se elas conversam com seus vizinhos, freqüentam clubes, são engajadas em igrejas, trabalham voluntariamente em hospitais *etc*. (COSTA, 2008).

No entanto, cabe indagar: por que certos atributos como sociabilidade, confiança, colaboração, reciprocidade e respeito devem ser levados em consideração numa análise que tem como foco o capital social? Ora, conforme demonstrou Putnam (2006), as relações sociais passam a ser percebidas como um tipo de capital justamente quando o processo de crescimento econômico passa a ser determinado não somente pelo capital financeiro, mas, também, a partir das interações sociais entre os indivíduos. O capital social refere-se, portanto, aos recursos – como, por exemplo, as informações e ideias – que os indivíduos são capazes de produzir e compartilhar espontaneamente entre si.

Segundo Bertolini e Bravo (2001), uma das mudanças significativas que os *sites* de redes sociais proporcionaram está relacionada à produção de um tipo especifico de capital social, qual seja, o capital social relacional, que chama a atenção para as conexões construídas e mantidas entre os atores no ciberespaço. Conforme Granovetter (1973), os laços sociais construídos entre os indivíduos podem ser de dois tipos: fortes e fracos. Enquanto os primeiros – laços sociais fortes – conectam indivíduos que compartilham entre si desde intimidades, gostos e interesses comuns, atuando na configuração de grupos sociais próximos; os segundos – laços sociais fracos – conectam pessoas que não são tão próximas assim, referindo-se às interações entre indivíduos cujas relações focam menos o aprofundamento e a intimidade.

O capital social relacional motiva o surgimento de quatro tipos de valores bastante comuns em *sites* de redes sociais, a saber: visibilidade, popularidade, reputação e autoridade (poder de influência de um nó na rede). A identificação de tais valores é fundamental para se compreender como as informações são difundidas nesses *sites*. É justamente por estar intimamente associado às conexões existentes entre os atores (nós) que o capital social relacional determina, principalmente, a amplitude da difusão de informações no interior da rede.

Nesse sentido, cabe destacar também que, além da produção de capital social relacional, há, ainda, nos *sites* de redes sociais, a produção de capital social cognitivo (BERTOLINI; BRAVO, 2001). Muitas das informações que são difundidas no interior das redes sociais na internet possuem um forte apelo informativo. É o caso, por exemplo, das notícias e vídeos endemicamente divulgados na *web*.

O objetivo de difundir uma notícia de jornal em um *blog*, por exemplo, não é aprofundar laços sociais, mas informar ou, quem sabe, gerar algum tipo de conhecimento. Como exemplo, vale citar a difusão da informação em meados de 2006, entre os próprios usuários da plataforma, de que o Orkut se transformaria em um serviço pago. Apesar da informação não ter uma fonte confiável e sequer ser verdadeira, as pessoas se sentiram na obrigação de repassá-la aos seus conhecidos no intuito de que todos soubessem do fato e se mobilizassem contra a suposta decisão dos desenvolvedores da plataforma.

Segundo Raquel Recuero (2009a), as informações com apelo à produção de capital social cognitivo têm como característica possuir uma forma de difusão diferente das informações que recorrem ao capital social relacional. Enquanto as primeiras circulam

entre os diversos grupos nas redes sociais, aquelas informações que recorrem ao capital social relacional são difundidas mais dentro das mesmas redes; ou seja, a difusão de informações que recorre ao capital social relacional tende a se espalhar atingindo poucos nós em cada rede, porém com uma abrangência maior. Já aquelas informações que se valem do capital social cognitivo parecem perder a importância se atingirem muitos nós na mesma rede, ao invés de apenas um nó em cada rede.

Enquanto o capital social cognitivo parece perder valor se vários nós na mesma rede publicam a mesma informação, o capital social relacional parece ser mais valorizado quando uma informação é rapidamente repetida dentro dos nós mais próximos da rede. Em decorrência disso, pode-se dizer que o tipo de capital social produzido em determinada rede influencia diretamente na maneira através da qual as informações circulam em seu interior. E mais: que indivíduos e informações se conectam de uma maneira ímpar no âmbito das redes sociais na internet, podendo um afetar o outro.

Capital social é um dos elementos que permeia o debate acerca do estudo de redes. Por conta disso, busquei discutir aqui desde o que pode ser compreendido por redes sociais, passando pelo atual formato da *web* e chegando até sua manifestação na internet. Essa discussão auxilia a perceber como a sociedade contemporânea está alicerçada em três importantes pilares, sendo eles: a própria informação, compreendida como um dos insumos básicos de seus processos; a mídia através do seu imbricamento com a telemática, que tem como resultado a distribuição da informação em quantidades e velocidades cada vez maiores; e, por fim, as tecnologias de informação, tomadas hoje como as principais responsáveis pelo acesso às informações veiculadas na *web*.

Portanto, depois de tecidas estas considerações, cabe agora apresentar ao leitor os procedimentos metodológicos adotados nesta tese para proceder à verificação empírica do fenômeno.

5 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

> Devemos começar a dizer que o que temos a oferecer não são fórmulas simples e acabadas, mas, antes de mais nada, um conjunto de propostas provisórias […]
>
> Immanuel Wallerstein

Certa vez li em um texto de Pierre Bourdieu (1989) que nada é mais universal e universalizável do que as dificuldades. Realizar uma pesquisa implica em conseguir transpor vários obstáculos. Os desafios a serem vencidos podem compreender desde questões relacionadas a como articular as teorias escolhidas como lente para a interpretação – mesmo que parcial – do real, até os limites do campo, prazos para a conclusão do trabalho, recursos financeiros para realizá-lo e, em alguns casos, as distâncias geográficas e afetivas que se colocam entre o pesquisador e os que são "seus".

A pesquisa a ser realizada aqui é de cunho eminentemente qualitativo, recorre ao método etnográfico e parte do pressuposto de que o contexto em questão – ao ser cada vez mais povoado tanto por indivíduos quanto por plataformas, aplicativos e ferramentas – favorece não só o surgimento de variados fluxos de informação mediados pela técnica, como também carrega consigo traços simbólicos dos indivíduos que deles se utilizam, refletidos em suas práticas cotidianas no tocante a informação.

Dito isso, cabe assinalar que não se trata aqui de investigar sobre como se dá a oferta e a demanda de informações no espaço dos *sites* de redes sociais, tampouco analisar a satisfação dos indivíduos no que tange aos estoques de informação existentes no interior das plataformas (FIGUEIREDO, 1979; 1996; BARRETO, 2002), mas sim, de perceber de que maneira os fluxos de informação, traduzidos em linguagens híbridas – que envolvem texto, imagem e som – e aliados, ainda, aos sistemas informáticos e às ferramentas interativas disponibilizadas pela *web*, podem desencadear diferentes modos de agir relacionados a informação no atual contexto das plataformas de redes sociais na internet.

As redes sociais vêm crescentemente se constituindo como uma espécie de mural no qual constantemente publicamos nossas ações cotidianas. Através da etnografia, busco compreender tanto o modo como os indivíduos se relacionam com a informação – produzindo-a, consumindo-a e compartilhando-a –, como também perceber algumas das

maneiras pelas quais a informação pode afetar diariamente a vida dos indivíduos, através de suas adesões aos inúmeros *sites* de redes sociais disponíveis na *web*, tentando interpretar os sentidos que os próprios indivíduos conferem às suas práticas.

Embora sejam muitas as definições acerca do que pode ser entendido como etnografia, numa perspectiva didática, o conceito de Angrosino (2009) pode servir de auxílio: "a etnografia é a arte e a ciência de descrever um grupo humano – suas instituições, seus comportamentos interpessoais, suas produções materiais e suas crenças" (ANGROSINO, 2009, p. 30). Para descrever um grupo é necessário ir a campo e compartilhar experiências semelhantes às vivenciadas pelos indivíduos pesquisados. O campo, entretanto, não fornece dados absolutos sobre o real estudado, mas informações que se transformam em dados durante o processo reflexivo; portanto, posterior à sua coleta.

A etnografia surge como um dos principais métodos adotados na Antropologia, porém não só por ela. Mas o que é exatamente um "método"? *Grosso modo*, é uma forma de nos aproximarmos da realidade, mas também, conforme González de Gomes (2000), refere-se a uma forma de definir a direção da pesquisa a partir de um domínio epistemológico que acolhe as condições de produção do próprio objeto pesquisado. No fazer etnográfico é imprescindível a vocação por um desenraizamento crônico, onde se experiencia constantemente o sentimento de não se sentir em casa em lugar nenhum. Com efeito, no capítulo "Olhando para trás", do livro *Tristres Trópicos*, Lévi-Strauss (1979, p. 49) conta como a sua aproximação com a etnografia se deu pela vocação: "tal como acontece com as matemáticas ou com a música, a etnografia é uma das raras vocações autênticas. Podemos descubri-la dentro de nós mesmos sem nunca a termos aprendido".

Tendo como um de seus principais pilares a observação participante, a etnografia implica em tentar perceber as pessoas como seres inscritos em "teias de significado" (GEERTZ, 1989). Por meio da observação participante, concebe-se que só é possível compreender os aspectos de uma cultura vivenciando-os, entendendo, porém, que a teoria e a prática são inseparáveis. Antes de ir a campo, o pesquisador deve ter informações do saber já produzido acerca da temática, como também do grupo a ser pesquisado; no campo, seus olhos e ouvidos são disciplinados pela teoria; e, ao voltar e escrever o relatório final da pesquisa, pondo em ordem fatos e discursos, tem como responsabilidade traduzi-los numa teoria interpretativa. Todavia, afirmar que o campo é permeado pela teoria não implica dizer que ele está submetido a ela, ao contrário, a realidade sempre a superará.

Dentre os pesquisadores que tomaram a etnografia como principal método de pesquisa, cabe citar aqui o trabalho realizado por Malinowski (1976) entre 1914 e 1918 nas Ilhas Trobriand. Nele, o autor defende que é preciso não apenas observar os "nativos" e registrar todos os eventos em um caderno de campo, mas principalmente viver com "eles", buscando, por vezes, sentir-se como um "deles". A partir de Malinowski, a convivência com os "nativos" passou a ser considerada como um importante instrumento para se poder compreender "de perto" o significado das lógicas particulares de cada cultura. Na prática etnográfica, o pesquisador deve se deixar ser constantemente afetado: "os discursos e práticas nativos devem servir, fundamentalmente, para desestabilizar nosso pensamento (e, eventualmente, também nossos sentimentos) [...]" (GOLDMAN, 2008, p. 7).

Ainda que Malinowski não tenha sido o primeiro a realizar um trabalho de campo propriamente dito (STOCKING JR., 1993)[46], ele se consagrou como artífice deste método justamente por desenvolver uma abordagem que privilegiava uma aproximação maior entre o pesquisador e os indivíduos pesquisados, mesmo considerando o Outro um ente distante no espaço e no tempo de sua cultura. Para Malinowski, mais do que sair de seu gabinete para ir até o campo, o ofício de etnógrafo requer que se desenvolva um saber sensível, levando o pesquisador a participar ativamente da dinâmica do grupo que deseja estudar. Assim, sugeriu três questões para o trabalho de campo: o que os nativos dizem sobre o que fazem? O que realmente fazem? O que pensam a respeito do que fazem?

De acordo com Pierre Bourdieu, "a noção de campo é em certo sentido uma estenografia conceitual de um modo de construção do objeto que vai comandar – ou orientar todas as opções práticas da pesquisa" (BOURDIEU, 1989, p. 27). O campo lembra ao pesquisador que o objeto em questão não está isolado nem antecipadamente dado, mas faz parte de um conjunto de relações em constante transformação. Por esse motivo, é preciso pensar relacionalmente, e, ao atentar para o fato de que o "real é relacional", deve-se problematizar o objeto da pesquisa a partir de seu próprio contexto social, cultural, político e técnico. No entanto, como proceder quando o objeto de estudo não permite a

[46] Conforme Stocking Jr (1993), o trabalho de campo não é invenção da Antropologia, tampouco monopólio dela; também vão a campo pesquisadores de diferentes áreas, desde finais do século XIX, para testar as teorias com materiais empíricos. No entanto, o "campo" no sentido etnográfico supõe não apenas ir e ver ou ir e colher amostras, mas algo mais complexo, que implica numa co-residência extensa, uma observação sistemática, uma interlocução efetiva, uma mistura de aliança, cumplicidade, respeito e tolerância. Em suma, o trabalho de campo consiste em estabelecer relações com pessoas.

realização de um trabalho de campo clássico, nos moldes malinowskianos, tal como o escolhido aqui, constituiu uma das preocupações iniciais desta pesquisa.

Assim, algumas das questões que orientaram a análise empírica empreendida aqui foram: o que fazer quando o campo é a "rede"? Que deslocamentos – físicos e culturais – pode haver em uma etnografia que tem como foco compreender as práticas informacionais dos indivíduos na internet? Como capturar os fluxos que se formam a partir da relação entre usuários, *sites* de redes sociais e informações? Por conta de suas várias peculiaridades, foi necessário desenvolver não somente uma etnografia aplicada à *web*, como também pensá-la como algo que se transforma a partir da própria *web.* Isto requereu de mim lançar mão de outros entendimentos do que significa a palavra campo. As redes sociais na internet foram tomadas como campo de ação dos indivíduos que, por sua vez, transforma-se a partir da interação contínua dos usuários entre si, bem como entre estes e o sistema através dos diversos fluxos de informação que circulam em suas teias.

Não é novidade o uso da etnografia para tentar compreender a relação entre indivíduos e informação, tomando como base os espaços sociointerativos engendrados pelas tecnologias de informação. De acordo com Adriana Braga (2006), de maneira pioneira, em 1995, um grupo de pesquisadores norte-americanos recorreram a etnografia para conceber "novos equipamentos para o desenvolvimento de uma biblioteca digital da Universidade de Illinois, parte de um projeto de maior escala para o desenvolvimento de tecnologias de base para uma infra-estrutura de informação global" (BRAGA, 2006, p. 4). O grupo de pesquisadores responsáveis tinha como objetivo principal entender o uso das tecnologias de informação no contexto de uma biblioteca digital.

Outras duas pesquisas que se apoiaram na etnografia para compreender a relação entre indivíduos e informação a partir da comunicação mediada por computador são as de Adriana Amaral (2007) e Raquel Recuero (2009a). Na primeira, o objetivo é identificar e analisar os processos envolvidos nas práticas de categorização dos gêneros musicais por parte dos usuários da plataforma Last.fm; e, na segunda, Raquel Recuero (2009a) não só traz um referencial atualizado sobre o tema das redes sociais, como também recorre a etnografia para compreender a multirreferencialidade das relações informacionais construídas na *web*, tomando como base desde *blogs*, até *sites* como Fotolog e Orkut.

No caso desta tese, optei por me valer da etnografia como forma de captar determinadas sutilezas do universo da internet, sobretudo aquelas referentes ao uso das plataformas de redes sociais pelos indivíduos para poder produzir, consumir e compartilhar informações. Segundo escreve Canevacci (2009, p. 228), "ao ser aplicado na *web*, o método etnográfico não pode permanecer o mesmo ou ser levemente 'reformulado'", mas requer mudanças significativas, com implicações tanto na forma, quanto no conteúdo do que deve ser abordado.

A intenção de etnografar as redes sociais na internet, bem como as práticas informacionais de seus utilizadores – o que será debatido a seguir –, exigiu minha participação ativa nas redes pesquisadas, em especial na plataforma escolhida como campo empírico – o Facebook, a fim de me possibilitar empreender um verdadeiro mergulho nos fluxos de informação produzidos no interior dessas redes, captando parte de suas singularidades. E isto tanto me exigiu uma imersão maior nas complexas e híbridas tramas textuais, imagéticas e sonoras que compõem a *web* em toda a sua extensão, como também pôde me possibilitar compreender o fenômeno numa perspectiva "de perto e de dentro", como aconselha Magnani (2002) acerca da realização de uma etnografia.

Conforme assinala o autor, tentar captar as singularidades de determinados aspectos socioculturais numa perspectiva "de perto e de dentro" permite ao etnógrafo "apreender os padrões de comportamento, não de indivíduos atomizados, mas dos múltiplos, variados e heterogêneos conjuntos de atores sociais [...]" (MAGNANI, 2002, p. 17). No caso da presente pesquisa, não foi preciso, entretanto, que eu, na condição de etnógrafo, realizasse algum deslocamento físico até o grupo pesquisado para observar e registrar suas *performances* e discursos, mas, ao contrário, os deslocamentos empreendidos foram simbólicos. Pude fazer isso sem, necessariamente, ter que sair de "casa" e me aventurar em sociedades completamente "exóticas" ao meu olhar, como nas pesquisas etnográficas clássicas. Com isso, o Outro malinowskiano, distante no espaço e no tempo, desfez-se, permitindo-me estudar um "próximo" que vivencia a rede tanto quanto eu.

Uma das características que marcaram o início da etnografia ajudaram a defini-la como uma técnica voltada para o estudo de culturas distantes, requerendo do pesquisador sempre uma atitude de estranhamento e exterioridade em relação ao objeto. No entanto, no caso das redes sociais na internet, pesquisador e indivíduos pesquisados participam de um plano semelhante. Na maioria das vezes, têm faixas etárias próximas e compartilham de

experiências similares no tocante ao uso das tecnologias de informação que permeiam a *web*. Nestes casos, o pesquisador se torna um etnógrafo de sua própria sociedade, contrariando qualquer premissa que aponta a necessidade de grandes distanciamentos físicos e culturais para um empreendimento etnográfico.

Desse modo, não se trata apenas de uma questão de alteridade, ao contrário, refere-se, sobretudo, ao reconhecimento de si no objeto pesquisado. Uma expressão que talvez possa definir a estratégia metodológica que foi adotada aqui é: pesquisador *insider*. A pesquisa *inside* permite abordar situações de interesse semelhantes a partir de modos de vida próximos entre quem pesquisa e quem é pesquisado. Trata-se de um tipo de pesquisa marcada "por um grau significante de proximidade inicial entre as locações socioculturais do pesquisador e do pesquisado" (HODKINSON apud FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 193-194).

Embora a etnografia tenha sido concebida e historicamente aplicada tendo como principal "fonte de dados" a interação face a face, a maneira peculiar de interação propiciada pela comunicação mediada por computador tem um caráter recente e traz desafios metodológicos à sua aplicação, tornando-se necessário ajustar alguns dos seus pressupostos para abarcar – mesmo que não seja em sua totalidade – parte das especificidades do objeto a ser estudado. Assim, é preciso se render as possibilidades de pesquisa que se apresentam no contexto da *web,* pois, conforme escreve Magnani (2002, p. 17), "o método etnográfico não se confunde nem se reduz a uma técnica; pode usar ou servir-se de várias, conforme as circunstâncias de cada pesquisa; ele é antes um modo de acercamento e apreensão do que um conjunto de procedimentos" previamente definidos.

Desde as primeiras incursões a campo, a pesquisa etnográfica vem desenvolvendo e colocando em prática uma série de estratégias, conceitos e modelos que, apesar de já terem sofrido inúmeras revisões, críticas e releituras das mais variadas ordens, compõem um repertório capaz de inspirar e fundamentar abordagens sobre objetos até então não privilegiados por ela, ajudando a responder questões atuais, como a que esta tese se debruça. Os contatos *on-line* passam a ser um desafio tanto quanto as interações face a face foram durante muito tempo na constituição das Ciências Humanas e Sociais. Nesse sentido, cabe explicitar agora o que busco nomear com a expressão práticas informacionais.

5.1 Sobre a relação entre prática social e informação

> Usar uma fonte, pegar um livro na biblioteca, acessar um *site*, são todos comportamentos externamente observáveis. Para se ver o que efetivamente são, a "prática informacional" por detrás deles, é preciso estudar o significado dado pelo usuário que as usou.
>
> Carlos Alberto Ávila Araújo

De maneira geral, prática alude a ação ou modo de agir. Talvez por isso, não é raro nos depararmos com a palavra sendo adotada enquanto sinônimo de práxis. Contudo, se recorrermos à acepção marxista de práxis, é possível observar que práxis e prática possuem significados distintos, circunscritos ao contexto no qual são empregadas. No sentido que lhe atribui o marxismo – em especial, Gramsci (apud SEMERARO, 2006) –, é possível perceber que a primeira é geralmente definida como a atividade por meio da qual o homem pode transformar a si e ao mundo. Já a segunda, embora faça referência a uma dimensão da práxis, é caracterizada como uma ação cotidiana que tem como fim atender necessidades imediatas, sejam elas de alimentação, lazer, leitura ou informação, por exemplo.

Assim, toda práxis é uma atividade porém nem toda atividade pode ser entendida como práxis, isto porque a práxis reivindica para si a ideia de atividade social transformadora, seja da natureza, através da criação de objetos, ferramentas, utensílios, tecnologias *etc*, ou ainda do próprio homem e de sua sociedade. Todavia, a práxis não deve ser reduzida a um mero praticismo (a prática pela prática) mas deve envolver uma ação objetiva, onde o fazer deve ser racionalizado de modo a proporcionar uma reflexão acerca da própria ação, num movimento dialético que envolve o agir e o pensar. Para além da teoria, vale ressaltar que o que vai diferenciar práxis de prática não são somente as ações dos indivíduos, mas os sentidos que os próprios indivíduos vão conferir às suas atividades.

As práticas sociais nascem a partir da experiência comum de vida dos indivíduos "transformados em sujeitos sociais no processo histórico e cultural, não por fazerem parte de atos excepcionais, mas simplesmente por viverem a vida cotidiana" (GUARALDO, 2013, p. 36). As práticas sociais compõem, assim, um complexo espaço discursivo formado por redes de relações ordinárias onde os indivíduos estão o tempo todo interagindo entre si, conferindo e compartilhando, consciente ou inconscientemente, diferentes sentidos aos

seus fazeres diários. Dessa forma, as práticas sociais compreendem construções dos indivíduos em seus contextos de interação, estando situadas no tempo e no espaço.

A noção de práticas sociais é central no pensamento de Pierre Bourdieu. Nela, há uma recusa em reduzir as ações dos indivíduos a atos puramente subjetivos ou meramente instrumentalizados, aceitando, com isso, a ideia tanto de ações voluntárias, como também de que existem pressões objetivas que limitam essas ações. Bourdieu tem como base de seu pensamento o conceito de *habitus*, considerado como algo fundamental para o "funcionamento sistemático do corpo socializado" (BOURDIEU, 1989, p. 64).

De acordo com Setton (2002), Bourdieu desenvolveu a noção de *habitus* a partir da necessidade de "apreender as relações de afinidade entre o comportamento dos agentes e as estruturas e condicionantes sociais" (SETTON, 2002, p. 62). Isto porque o *habitus* diz respeito às disposições incorporadas pelos indivíduos ao longo de sua socialização; integra experiências passadas, atuando como uma matriz de percepções, de apreciações, de ações. Essa matriz (conjunto de disposições) fornece os esquemas necessários para a intervenção na vida diária. O *habitus* constitui, portanto, um conjunto sistematizado de princípios substitutíveis, geradores e organizadores de práticas e representações.

Através da noção de *habitus* Bourdieu (1983) tece uma forte crítica tanto ao subjetivismo, como ao objetivismo. Enquanto o primeiro seria responsável pela composição de experiências guiadas por relações que ultrapassam o plano da consciência e intencionalidades individuais, o segundo é marcado pela ideia de que os indivíduos são absolutamente autônomos nas suas ações e plenamente conscientes do sentido de suas práticas. No entanto, para superar essa antinomia, o autor defende um terceiro tipo de conhecimento, nomeado por ele como "conhecimento praxiológico" (BOURDIEU, 1989).

O "conhecimento praxiológico" permite compreender como as estruturas encontram-se interiorizadas nos indivíduos, constituindo um conjunto estável de disposições que, por sua vez, estruturam as práticas e as representações dessas práticas. Assim, o que essa forma de conhecimento busca apreender é a articulação entre o plano da ação e o plano das estruturas – ou, como repetidamente refere-se Bourdieu: o processo de "interiorização da exterioridade e de exteriorização da interioridade" (BOURDIEU, 1989, p. 09). A subjetividade dos indivíduos é, desse modo, algo socialmente estruturado, compondo uma espécie de matriz de comportamentos e práticas, formados a partir de uma tensão gerada tanto por seus desejos individuais, como por determinações sociais.

Contudo, outro autor que vale ser citado aqui por sua aguçada sensibilidade em olhar de perto a realidade social, especialmente as ações dos indivíduos, colocando-se ele mesmo no espaço das "interações infinitesimais" diárias, é Erving Goffman. Segundo Pierre Bourdieu (2004, p. 11), a principal contribuição de Erving Goffman foi atentar para "aquilo mesmo que os teóricos sem objeto e os observadores sem conceitos não sabiam perceber e que permanecia ignorado, porque muito evidente, como tudo o que é óbvio". Seu trabalho merece atenção por desconcertar ou até mesmo colocar sob rasura um *establishment* acostumado a analisar o mundo social a distância e de cima. O cotidiano se torna matéria de análise e reflexão ao serem abordados processos com os quais lidamos diariamente em nossas vivências.

Por meio de elementos sutis do cotidiano é possível, recorrendo a Erving Goffman, captar a lógica – ou, pelo menos, parte dela – que orienta as representações cotidianas dos indivíduos, o que alude ao conjunto de estratégias através das quais as pessoas esforçam-se para moldar e produzir suas práticas a partir de como imaginam que o Outro os enxerga. Apesar do trabalho de Goffman ter sido concebido numa dimensão sócio-histórica específica (a sociedade norte-americana entre 1950 e 1970), seus escritos têm contribuído para analisar vários fenômenos que ocorrem em diferentes contextos da atual sociedade. Sua originalidade foi justamente abordar a dinâmica das interações face a face, entretanto, partindo da ideia de que o plano *off-line* se mistura à esfera *on-line*, decidi me apropriar de suas noções para poder compreender como os indivíduos interagem entre si à medida em que se envolvem cada vez mais com as plataformas de redes sociais.

O *self* é um termo adotado por Goffman (2011) para aludir a representação de um indivíduo, levando em conta que sua constituição identitária se trata de um processo essencialmente social. De modo geral, o *self* é composto de duas fases distinguíveis, a saber: o Eu e o mim. O Eu se refere a parte comportamental do *self* e consiste na reação do indivíduo às atitudes do Outro; já o mim corresponde às atitudes do Outro que cada indivíduo adota para si. De modo simplificado, é como se o mim fosse a parte do Outro que foi incorporada pelo Eu. Nesse sentido, ao buscarmos a nós mesmos, encontramos também a imagem do Outro, formando nossas identidades a partir de um jogo paradoxal, e, ao mesmo tempo, idílico, na oscilação entre o Eu e o Outro.

Assim, o indivíduo introjeta em si o Outro para desenvolver o próprio *self*. O *self* é, portanto, social, à medida em que o Outro passa a ser incorporado contínuas vezes ao Eu,

complementando-o, dando-lhe constantemente novas formas e identidades. A noção de *self* permite atentar para como o desenvolvimento ou a socialização do indivíduo o vincula a sociedade, no entanto, sem prendê-lo, ou seja, sem subjugá-lo, já que existem aqueles aspectos que lhe são próprios, portanto, idiossincráticos. Cada usuário desenvolve maneiras de uso que lhe são próprias. Isso proporciona com que o internauta tenha, de certa forma, autonomia para decidir o que quer ver, consumir ou com quem deseja interagir.

Dessa maneira, duas obras de Goffman são bastante úteis nesse empreendimento, a saber: "A representação do Eu na vida cotidiana", e "Interaction ritual: essays on face to face behavior", publicadas, originalmente, em 1959 e 1967. Na primeira, o autor assinala a ideia de que as pessoas estão sempre fazendo uma representação de si para os outros; na segunda, seu intuito é captar as eventuais manifestações de regras cerimoniais, princípios de civilidade e expressões de consideração que podem estar presentes ou ausentes nas relações entre os indivíduos em contextos da vida cotidiana (GOFFMAN, 2011; 1967).

Assim, tanto a noção de *habitus* de Pierre Bourdieu, como também a ideia de representação – que aborda a forma por meio da qual os indivíduos dramatizam suas experiências ordinárias durante as interações sociais que participam – desenvolvida por Erving Goffman –, podem ser interpretadas à luz do que se denomina como identidade. De modo geral, a identidade é algo que se produz, transformando-se em uma mensagem, (re)elaborada pelo indivíduo para outrem. A atribuição da identidade está diretamente relacionada às práticas sociais e *backgrounds* culturais (repertórios culturais) dos indivíduos, permitindo-lhes construir uma narrativa sobre o próprio Eu, montando uma mensagem na qual é possível dizer para si, porém também para o Outro, quem se é.

O Outro – escrito com "O" maiúsculo – refere-se ao reconhecimento de que há algo para além do próprio Eu, porém que também orienta a sua constituição identitária. Assim, nas palavras de Habermas, "ninguém pode edificar sua própria identidade independentemente das identificações que os outros fazem dele" (HABERMAS, 1983, p. 22). Nesse sentido, é possível assinalar que a questão acerca da identidade é, ao mesmo tempo, reflexiva e autorreflexiva, pois as pessoas tanto podem se definir em relação a si mesmas, como também em relação aos outros, aos grupos com quem convivem, às situações sociais, tecnológicas, e, porque não dizer, midiáticas. Como o próprio termo parece sugerir, as mídias desempenham o papel de mediação entre os indivíduos e a realidade social, atuando diretamente no modo como (re)elaboram suas identidades.

Contudo, como pontua Silverstone (2005), o que a mídia parece oferecer não é a realidade em si, mas uma construção que permite aos indivíduos produzirem formas simbólicas de representação de si através tanto da sua relação com o Outro – ou com a multiplicidade de outros –, como também a partir do contexto no qual estão inseridos. Nesse sentido, a identidade é um efeito de pertencimento que tem em sua raiz o paradoxo constante da instabilidade. À medida que lugares, vivências, práticas e interações são permanentemente deslocadas pelos fluxos de informação e redes telemáticas de comunicação, torna-se cada vez mais difícil fixar-se em um território identitário único.

Defendo neste trabalho que intimamente ligadas às identidades e, sobretudo, às práticas sociais empreendidas pelos indivíduos estão, também, as práticas informacionais. Nesse sentido, para estudá-las, faz-se necessário focar naquelas ações ordinárias que se encontram diretamente relacionadas à informação, mas também atentar para o modo por meio do qual essas práticas são geradas e significadas, considerando os mais variados espaços sociointerativos dos quais esses indivíduos participam direta ou indiretamente. Disso decorre a necessidade de se levar em conta a dimensão social, cultural, histórica e, sobretudo, relacional da informação, dirigindo o olhar para o seu contexto de produção, consumo, uso e circulação, assumindo que sua existência, manutenção ou reformulação depende em grande parte dos indivíduos e dos meios técnicos (SILVERSTONE, 2005).

A informação passa a estar diretamente ligada às práticas sociais, engendrando uma experiência duplamente mediada. Ela não começa, tampouco se encerra num espaço particular como o da internet ou o dos *sites* de redes sociais, mas está além, pois implica movimentos descontínuos de significação e ressignificação. Assim, faz-se necessário um afastamento de toda ideia de informação que a tem como algo neutro ou exclusivamente subordinado aos sistemas técnicos, para se considerar os aspectos socioculturais que a constituem; isto porque qualquer transformação ou permanência das práticas informacionais configura-se antes de qualquer coisa como uma atividade sensível à cultura.

A partir da noção de prática informacional é possível perceber a maneira através da qual a informação passa a ser, ao mesmo tempo, nossa interface com o mundo e produto de nossa confrontação com a realidade; ou, em outras palavras, constitui e é constituinte do real. Conforme González de Gomez (2004), qualquer esforço de compreensão de uma mensagem não deve estar dissociado do seu contexto de produção, uso e distribuição, mas é diretamente dependente das práticas em que essas mensagens são geradas e

comunicacionalmente intercambiadas. De modo semelhante, Araújo (2014) aponta que a informação existe em um contexto; sua definição não abriga apenas as mensagens, mas uma situação específica, e uma ação, na qual a informação é cognitivamente processada.

Através da noção de prática informacional é possível partir da ideia de que os indivíduos constroem para si e para os outros suas próprias definições do que pode ou não ser considerado informação, do que querem ter acesso e do que merece ser descartado ou ignorado durante suas interações. Consumir, tanto quanto produzir ou compartilhar informação, pressupõe em seu ato, o reconhecimento direto por parte do indivíduo de que é ele o principal protagonista desse processo complexo que envolve tanto entidades humanas como não-humanas. Todavia, junto com suas definições também se encontram princípios hierarquizantes e distintivos que revelam tensões das mais variadas ordens.

Explicitado isso, cabe assinalar a seguir como se processou a etnografia empreendida aqui. Um traço distintivo dela é a percepção das tecnologias de informação e de suas infraestruturas – a partir dos *sites* de redes sociais – como entidades dotadas de aspectos humanos e materiais, onde se dão as misturas entre a técnica, o social e o cultural.

5.2 Como decidi fazer, selecionar e pensar

> Penso, ademais, que não há necessidade de muitos malabarismos pós-modernos para aplicar com proveito a etnografia a questões próprias do mundo contemporâneo […].
>
> José Guilherme Cantor Magnani

Seguindo o conselho de Magnani (2002), evitei seguir à risca um "manual" que me possibilitaria escolher a melhor forma possível de apreender os aspectos socioculturais referentes a participação dos indivíduos em *sites* de redes sociais e sua relação com as informações que circulam nas plataformas. Nesse sentido, foi preciso reconhecer que a pesquisa se trata de um processo em que é impossível prever com segurança todas as suas etapas. Isto porque o pesquisador está sempre em estado de tensão por saber não só que seu conhecimento é parcial e limitado, como tem conhecimento também que qualquer método constitui apenas um caminho possível a ser trilhado. Inúmeros outros podem ser adotados, porém sem quaisquer garantias de sucesso antecipado.

Através da etnografia acredito ter sido possível realizar uma análise mais subjetiva do fenômeno. Com isso, não quero dizer que dei margem para que o *bias* (traduzido livremente do inglês como viés ou parcialidade) tenha vindo a modelar os dados coletados, mas que houve um cuidado exacerbado em explorar o fenômeno em profundidade, de forma densa, como sugere Clifford Geertz (1989). O autor nos propõe um modelo de análise cultural que se apoia em pressupostos hermenêuticos, que possibilitam ao pesquisador realizar uma descrição em profundidade ("descrição densa") das culturas como "textos" vividos, pensando-as como "teias de significados" que devem ser interpretados.

Contudo, uma das principais dificuldades da pesquisa em Ciências Humanas e Sociais, sobretudo no tocante as investigações de cunho qualitativo, que tomam como campo e objeto elementos da própria internet, diz respeito aos limites e impasses que o pesquisador se depara ao traçar estratégias para conduzir a verificação empírica do fenômeno. Questões sobre como fazer, como selecionar e como pensar, dentre outras, permearam alguns dos desafios encontrados no caminho metodológico trilhado. De início, eu não sabia com precisão como abordar alguns aspectos relacionados a produção, consumo e compartilhamento da informação nos *sites* de redes sociais.

Todavia, conforme já foi assinalado anteriormente, o foco aqui concentrou-se nas práticas informacionais dos usuários de redes sociais na internet, ou seja, em suas ações cotidianas relacionadas a informação no espaço dos *sites* de redes sociais. Os fluxos de informação que circulam nesses espaços são carregados tanto quanto estão envoltos em concepções e significados que extrapolam o aparente, ultrapassando até mesmo os limites objetivos impostos pelas próprias tecnologias de informação. No entanto, quantos indivíduos pesquisar, como selecioná-los e que plataformas escolher foram questões que me preocuparam durante a pesquisa.

Minha intenção desde o princípio foi considerar a etnografia para além das "regras" de seu método, dos usos de suas técnicas e processos determinados, tomando-a dentro de uma perspectiva de análise própria. Assim, de início, pude me valer de uma observação participante das dinâmicas que se efetivam no interior dos *sites* de redes sociais, para em seguida poder "selecionar informantes" para aplicação de entrevistas abertas e semi-estruturadas, realizadas de forma presencial. Segundo Paul Thompson (1998), o argumento em favor da realização de uma entrevista fica mais forte quando o seu principal objetivo não é só a busca de informações ou evidências que valham por si

mesmas, mas um registro de como os indivíduos olham para trás, podendo enxergar suas próprias vidas, seja em sua totalidade, ou em apenas uma de suas partes.

As entrevistas foram realizadas em locais indicados pelos próprios participantes desta pesquisa. Alguns preferiram realizá-la em casa mesmo, enquanto outros optaram em marcar o encontro num local público, como um *shopping center* ou lanchonete, por exemplo. Em diversos momentos, a conversa entre mim e os entrevistados tinha um caráter livre, porém em outros era necessário recorrer a perguntas específicas de modo a atingir os objetivos pretendidos com esta investigação. Os encontros duraram em média duas horas e foram registrados através de um gravador digital de voz, acontecendo entre novembro de 2013 e abril de 2014.

Para conduzir as entrevistas, elaborei um guia, lançando mão dele sempre que julgava necessário. Tal guia foi centrado em um eixo de questões que abrangiam a relação dos indivíduos com a informação no espaço dos *sites* de redes sociais, bem como as interações estabelecidas entre seus contatos, e, ainda, entre estes e o próprio sistema, levando em conta suas ferramentas. Essa estratégia foi adotada para poder conduzir os entrevistados a analisar seus próprios atos, explicando-os.

Através da abordagem face a face foi possível privilegiar desde comportamentos discretos, até empreender intervenções mais diretas, com questões voltadas diretamente para o que eu buscava compreender. O encontro físico entre pesquisador e entrevistado foi importante porque auxiliou também na compreensão do que se pode chamar como não-dito, ou seja, daquilo que nem sempre é verbalizado pelos indivíduos durante uma entrevista. O face a face permitiu-me, portanto, ter acesso a um conjunto de discursos elaborados pelos próprios indivíduos acerca de suas práticas informacionais.

Todavia, o universo dos *sites* de redes sociais compreende não só uma quantidade considerável de plataformas (atualmente, algo em torno de cem *sites* diferentes, considerando apenas o atual momento de escrita deste texto), como congrega em torno de si um grande número de indivíduos. Estima-se que em 2012, dois anos antes de completar 10 anos de existência, o Facebook tenha conseguido atingir a incrível marca de 1 bilhão de pessoas cadastradas em todo o mundo, o que faz dele a plataforma mais popular entre internautas de diferentes países[47].

[47] O feito foi inclusive comemorado tanto por usuários, como por seu fundador e principal interessado nesse número, Mark Zuckerberg. Através de um vídeo publicado no Youtube, intitulado: "Facebook: the things that connect us", a notícia de 1 bilhão de membros foi dada, espalhando-se rapidamente pela *web*, sendo

Nesse sentido, para poder me orientar durante o processo de recorte, optei por iniciar a pesquisa a partir de minha própria rede pessoal, considerando a hipótese de Granovetter (1973) e de Watts e Strogatz (1998) de que, uma vez iniciado um estudo de redes sociais, alguns dos resultados encontrados podem se estender aos demais membros da rede pesquisada, uma vez que estaríamos, hipoteticamente, a poucos graus de separação uns dos outros. No entanto, apesar da ideia de que se pode observar determinadas regularidades nas práticas informacionais dos usuários, vale salientar que minha intenção com este estudo não foi estabelecer lei gerais para o fenômeno, bem como relações de causa e efeito, mas sim interpretar os sentidos que os indidíduos atribuem às suas ações.

A abordagem de redes pessoais tem raízes em variados estudos, dentre os quais posso destacar as experiências de Ithiel de Sola Pool e os trabalhos de Granovetter, relatados por Degenne e Forsé (1999). Esses estudos tomam como ponto de partida os contatos individuais e suas conexões, chamando atenção para o fato de que é possível compreender as dinâmicas de uma rede, sem, contudo, alimentar quaisquer preocupações generalistas no tocante a apresentação dos resultados. E isto veio ao encontro dos objetivos desta pesquisa justamente pelo fato de ter se tentado perseguir aqui uma modalidade de reflexão do real que busca trabalhar num nível microscópico, ou até artesanal – como preferem alguns autores, entre os quais posso citar Wright Mills (1980), por exemplo.

De acordo com Raquel Recuero (2009a, p. 70), "a abordagem centrada no ego (ou rede pessoal) é aquela que parte de um nó determinado e, a partir das conexões dele, em um determinado grau de separação, a rede é traçada". Portanto, centra-se em um indivíduo, e, através de suas conexões, chega-se até os outros usuários de um *site* de redes sociais. Nessa abordagem, os dados são obtidos por meio da classificação das relações estabelecidas entre os demais usuários entrevistados e o indivíduo central, em um número de graus de separação que podem ou não serem determinados pelo próprio pesquisador.

No caso desta pesquisa decidi não determinar os graus de separação entre os indivíduos entrevistados justamente porque em plataformas como o Facebook dá para se observar com frequência a formação de conexões recíprocas e simétricas, ou seja, para que alguém adicione outra pessoa à sua rede de contatos é necessário o consentimento desta. Além disso, segundo um estudo realizado em 2011 pelo próprio Facebook, juntamente com a Universidade de Milão, apenas 4,74 pessoas separam um usuário de qualquer outra

compartilhada mais de 15 mil vezes em menos de uma hora.

pessoa conectada à plataforma no mundo. No estudo foram examinadas as contas de 721 milhões de usuários ativos no *site* (mais de 10% da população mundial), com 69 bilhões de conexões de amizades entre si. Todavia, se os internautas envolvidos na análise pertencerem a um mesmo país, o número de intermediários pode cair para apenas três[48].

Nesse sentido, o que a abordagem de redes pessoais permite é a compreensão das práticas de um grupo pequeno de usuários de *sites* de redes sociais diante do imenso universo de internautas que fazem uso das plataformas. Isto porque mais do que meros dados objetivos sobre o uso dos portais e tipos de conteúdos publicados, o intuito aqui foi perceber como os indivíduos se relacionam com a informação na plataforma, interagindo entre si e com o próprio sistema, buscando interpretar os diferentes sentidos que os usuários podem conferir às suas práticas informacionais.

Como a abordagem escolhida aqui sugeriu-me selecionar um conjunto de nós definidos a partir de um ator central, parti inicialmente de minha própria rede pessoal no Facebook, já que se trata, atualmente, do *site* de redes sociais mais utilizado entre os internautas brasileiros. Escolhi alguém nela para iniciar as entrevistas, levando em conta o menor número de amigos que possuíamos em comum na plataforma; em seguida, solicitei que esse alguém me indicasse livremente uma outra pessoa de sua própria rede a ser entrevistada, e, assim, consecutivamente, respeitando apenas a limitação geográfica de Fortaleza-CE para facilitar o contato e a aproximação com os indivíduos pesquisados.

Ao final, no entanto, formaram-se dois grupos diferentes de entrevistados. Duas pessoas demoraram para sugerir contatos de suas próprias redes pessoais para que eu pudesse entrevistar, quebrando assim a "corrente". Suas demoras me impossibilitou esperar pelas indicações, já que isso poderia comprometer severamente o andamento e a realização deste estudo no tempo previsto. Contudo, a composição de dois grupos distintos trouxe um aspecto positivo, pois acredito que isso conferiu à pesquisa uma maior heterogeneidade em sua amostra. O primeiro grupo foi composto por cinco pessoas, enquanto o segundo por sete, de ambos os sexos, com idades e profissões variadas.

Essa técnica metodológica de seleção de uma amostra é também conhecida como Bola de Neve (*Snowball*), e é adotada em pesquisas onde os participantes iniciais do estudo indicam um segundo grupo, que, por sua vez, indicam um terceiro e, assim,

---

[48] Informações obtidas em: http://info.abril.com.br/noticias/internet/facebook-reduz-para-quatro-grau-de-separacao-entre-as-pessoas-23112011-9.shl. Link acessado em 14 de novembro de 2013.

sucessivamente, formando uma espécie de rede, até que sejam alcançados os objetivos da investigação (GOODMAN, 1961; ALBUQUERQUE, 2009). O trabalho de campo, ou seja, a realização de entrevistas no formato Bola de Neve, está diretamente ligado à pesquisa qualitativa, requerendo do pesquisador atitudes como abertura, flexibilidade, capacidade de observação e de interação com os indivíduos entrevistados.

A escolha da primeira pessoa a ser entrevistada se deu a partir de uma publicação em minha página pessoal do Facebook, na qual solicitei a participação de voluntários para contribuirem com uma pesquisa acadêmica sobre o uso de *sites* de rede sociais, comprometendo-me a repassar-lhes todas as informações necessárias sobre o estudo a ser desenvolvido por meio de mensagens privadas. Mais de trinta pessoas se candidataram, porém, para dar início as entrevistas, escolhi aquele usuário que possuía o menor número de amigos em comum comigo. Até o momento da seleção, compartilhávamos apenas doze amigos, entre os quase mil contatos que eu possuía em minha rede pessoal no Facebook. Assim, para prosseguir com a seleção do segundo grupo utilizei o mesmo critério.

O uso de *sites* de redes sociais em sua maioria não está limitado a um território geográfico determinado, tampouco é exclusividade de uma classe social ou faixa etária específica, mas abrange diferentes lugares, camadas e gerações. Dessa forma, como delimitar a quantidade de entrevistas a serem realizadas foi uma das questões na qual dediquei considerável atenção. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, a quantidade é, na maioria das vezes, um elemento secundário, embora seja necessário e inevitável a apresentação de um número amostral fechado depois de concluída a seleção.

Segundo Fontanella et al (2008), nesse tipo de investigação o pesquisador deve se preocupar mais com a qualidade das informações obtidas do que simplesmente com a quantidade de indivíduos a serem entrevistados. A representatividade dos dados está ligada à sua capacidade de possibilitar a compreensão dos fenômenos estudados em seus próprios contextos e não à sua expressividade numérica. Por esse motivo, a amostra caracteriza-se como não probabilística, pois nem todos os elementos da população têm a mesma chance de serem selecionados, o que torna os resultados não generalizáveis. Enfatiza-se, assim, as particularidades de um fenômeno em termos de seu significado para o grupo pesquisado.

Nesse sentido, guiei-me pelo que comumente se denomina como fechamento amostral a partir da saturação dos dados. Glaser e Strauss (apud FONTANELLA et al, 2008) conceituaram originalmente a ideia de fechamento amostral por saturação como a

constatação do momento em que o pesquisador decide interromper a captação de informações (obtidas junto a uma pessoa ou grupo) pertinentes a discussão de uma determinada categoria dentro de uma investigação qualitativa. Na expressão dos autores, trata-se da constatação empírica de que a categoria está saturada, levando-se em consideração uma combinação de critérios, tais como os limites empíricos dos dados e a integração de tais dados com a teoria, respeitando tanto a sua abrangência, como a sensibilidade teórica de quem os analisa.

O fechamento amostral por saturação é frequentemente definido como a suspensão de inclusão de novos participantes justamente no instante em que os dados passam a apresentar, na avaliação do pesquisador, certa recorrência entre si. Dessa maneira, durante a pesquisa, foi possível entrevistar indivíduos com idades distintas, variando entre 18 e 76 anos de idade, de ambos os sexos, bem como de diferentes níveis educacionais e socioeconômicos, com profissões que iam desde estudante, professor e jornalista, até artesão, músico e aposentado. Contudo, para assegurar o anonimato aos participantes, optei por atribuir-lhes nomes fictícios, alguns deles dados pelos próprios indivíduos para poder evocar os seus discursos durante o texto, enquanto outros escolhidos aleatoriamente, quando os indivíduos não me sugeriam como desejavam ser referenciados.

Optei em encerrar as entrevistas quando consegui conversar com doze pessoas acerca de suas experiências sociointerativas adquiridas por meio do uso frequente de *sites* de redes sociais. A partir daí, foi possível encontrar padrões de repetição, não sendo mais necessário persistir nas entrevistas. Todavia, vale salientar que não encerrei o número de entrevistas por vontade própria; ao contrário, precisei perceber e valorizar nos discursos tanto aqueles elementos que os diferencivam entre si, como também suas semelhanças e regularidades. Isto possibilitou o afastamento do senso comum e a necessária interligação entre a teoria e os dados empíricos, de modo a evitar a mera descrição de aspectos superficiais e descontextualizados do fenômeno aqui estudado.

Além das falas vale ressaltar que também recorri a imagens de páginas do Facebook, bem como a matérias publicadas em portais de notícias na *web* acerca da plataforma, ou de alguma forma relacionadas a ela, desde que interessassem diretamente aos objetivos aqui propostos. De um modo geral, procurei usar imagens para ilustar, fazendo-as operar como uma linha visual e uma costura cruzada em relação aos argumentos. Assim, no próximo capítulo, tenho como intuito compreender as práticas dos

indivíduos no tocante a informação, focando exclusivamente nas redes sociais na internet. Nele, busco perceber e interpretar o modo como os indivíduos se relacionam com a informação nesses espaços, considerarando tanto as plataformas analisadas, quanto suas ferramentas como elementos constituintes da cultura na qual estamos inseridos.

Evidentemente, fui acometido por muitas preocupações durante a realização da pesquisa, entretanto busquei seguir um conhecido conselho de Claude Lévi-Strauss (1979): deixar-se envolver pelo trabalho de campo. Embora o *site* já fosse bastante familiar para mim, fui navegando pelo campo aberto às inventividades do Outro, permitindo sempre que os indivíduos me apresentassem um "novo" Facebook, mais amplo e refleto de significados, a partir de usos e sentidos que por vezes eu mesmo desconhecia.

Portanto, se é verdade que vivemos sob os ditames de uma sociedade que se embebeda de informação, interpretar como as redes sociais na internet podem ser tomadas como uma das manifestações latentes dessa realidade faz parte do escopo do próximo capítulo. Nele, meu objetivo é compreender tanto o que fazemos com as redes sociais digitais, como também o que essas redes fazem conosco, sobretudo com nossas experiências interativas, o que envolve desde o modo como constituimos nossos laços no ciberespaço, até como nos damos conta dos fatos, percebendo, interagindo e representando o mundo no qual estamos inseridos.

6 PRÁTICAS INFORMACIONAIS

Do que vale olhar sem ver?

Johann Wolfgang von Goethe

Desde o início desta tese meu intuito tem sido perceber de que maneira a relação entre informação, sociedade, tecnologia e mídia transforma o mundo contemporâneo, alterando os modos de ação dos indivíduos, tomando como campo de estudo as redes sociais na internet. De maneira específica, meu objetivo aqui é abordar o modo como os indivíduos se relacionam com a informação no Facebook, assim como também com os outros usuários cadastrados na plataforma, levando em consideração as várias potencialidades interativas propiciadas por suas ferramentas.

A discussão que precedeu este capítulo teve como finalidade fornecer lentes teóricas para a compreensão do que nomeei no título deste trabalho como práticas informacionais. Com isso, mais do que uma mera coletânia de citações e comentários analisando o pensamento dos autores referenciados, acredito ter sido possível produzir uma macroteoria acerca do atual estatuto da informação a partir de sua imbricação com as redes telemáticas, chamando atenção para algumas das implicações socioculturais que este imbricamento pode acarretar. Dito isso, passemos, então, ao campo.

6.1 Sobre o Facebook

Há nove anos, nós tivemos uma missão: conectar o mundo. Conectamos mais de 1 bilhão de pessoas, entretanto para conectar as próximas 5 bilhões é preciso resolver um problema muito maior: a grande maioria das pessoas não tem acesso à internet.

Mark Zuckerberg

Antes de partir para a análise das entrevistas, uma breve apresentação do Facebook se faz necessária para poder situar o leitor. Ainda que uma quantidade significativa de internautas conheça o *site*, a plataforma mais utilizada hoje pelos indivíduos pode não ser a mesma amanhã. Assim, descrevendo-a, mesmo que resumidamente, acredito poder garantir

alguma contextualização ao fenômeno – em especial, para quem tiver acesso a esta tese futuramente, apresentando ao leitor desde já algumas de suas funcionalidades, muitas das quais serão evocadas ao longo do capítulo pelos próprios entrevistados. Nesse sentido, aponto parte do histórico do *site*, assim como as mudanças técnicas pelas quais passou o Facebook com o acréscimo de novas funcionalidades, inseridas ao longo dos seus dez anos de existência. Isto porque cada uma dessas coisas são de extrema importância para se poder compreender os sentidos das práticas informacionais de seus usuários.

Surgido oficialmente em 4 de fevereiro de 2004, o Facebook, em sua criação, contou com a participação de quatro alunos da Universidade de Havard, nos EUA. Foram eles: Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hughes e Eduardo Saverin – o único brasileiro da equipe, a despeito dos demais, todos norte-americanos. Quando desenvolveram o Facebook, os então estudantes direcionaram a plataforma para os alunos da universidade a qual faziam parte na época, inspirando-se no fenômeno dos *blogs* na *web*. Até o final de fevereiro, mais da metade dos estudantes de Harvard tinha aderido ao *site*. Em pouco tempo, o Facebook foi expandido para outras universidades, como Yale, Columbia e Stanford, chegando até ao Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT).

Desde sua criação o *site* tem como principal objetivo conectar pessoas. O nome da plataforma decorre de um termo coloquial adotado em algumas universidades nos EUA, e refere-se ao livro dado aos alunos no início do ano letivo para ajudá-los a conhecerem uns aos outros através das fotos de seus rostos. Inicialmente, o *site* estava restrito ao ambiente das universidades norte-americanas, entretanto foi posteriormente ampliado para abrigar estudantes secundaristas, até ganhar os contornos que possui hoje, podendo ser acessado por qualquer pessoa acima de 13 anos de idade (limite imposto pelos desenvolvedores)[49].

Para utilizar o *site* é preciso criar um perfil, inserindo nome, informações pessoais sobre escolaridade, trabalho e fotos, dentre outras coisas. No geral, o usuário assume a responsabilidade por toda e qualquer atividade realizada sob o seu cadastro. Entretanto, com exceção do nome, que não pode ser de alguém famoso como Coco Channel, Osama Bin Laden ou Barack Obama[50], as fotos e demais informações não são obrigatórias,

[49]No entanto, com base em dados de maio de 2011 do ConsumersReports.org, existiam 7,5 milhões de crianças menores de 13 anos de idade com contas no Facebook, violando os termos de serviço do próprio *site*. Informações obtidas em: http://www.consumerreports.org/cro/news/2011/05/five-million-facebook-users-are-10-or-younger/index.htm. Link acessado em 07 de janeiro de 2014.

[50] O Facebook se recusa a aceitar nomes de usuários que correspondam ao nome de outra pessoa conhecida publicamente ou que possam ser protegidos por marca comercial ou por lei de direitos autorais, ou que seja,

tampouco se exige que elas façam total alusão à realidade do usuário. Pode-se fabricar desde informações sobre a instituição de ensino frequentada, até dados sobre a orientação sexual, religião, local de trabalho, visão política *etc*. Assim, fica a cargo de cada um fornecer as informações que julgar necessárias, embora comumente sejam inseridas informações condizentes com a "realidade" do usuário.

Depois de cadastrado na plataforma, o usuário tem total liberdade para adicionar outras pessoas como amigos, podendo classificá-las como melhores amigos ou apenas conhecidos, além de poder categorizá-las também em grupos, tais como "familiares", "colegas de trabalho" ou "amigos íntimos" dentre outros. Tais classificações e categorizações não são essenciais, ficando a critério do usuário utilizá-las ou não. Na medida em que se navega pelo *site*, pode-se encontrar amigos que ou são amigos de outras pessoas ou amigos de seus amigos e, então, adicioná-los a sua lista de contatos também. Através de alguns *clicks* é possível mapear uma rede inteira de relacionamentos, construídos, muitas vezes, no plano da sociabilidade material.

As formas de interação no *site* são bastante diversificadas. Além de se construir laços, pode-se também trocar mensagens privadas tanto com quem faz parte de sua rede de contatos, como também com quem está fora dela, ou, ainda, participar de comunidades de interesses comuns, organizadas, na maioria das vezes, a partir de espaços dos quais o usuário participa na esfera *off-line*. As comunidades nada mais são do que fóruns modificados, com o diferencial de que sua estrutura foi planejada para facilitar o acesso e o uso, possibilitando a qualquer um lidar com os seus recursos com facilidade.

Outra atividade que tem relevância no *site* é a publicação de mensagens de texto, fotos ou vídeos que podem ser de acesso restrito, disponíveis apenas aos contatos de quem publicou, bem como abertos a todos os indivíduos que utilizam o *site*. Nelas, são expostas desde opiniões sobre fatos do cotidiano, até denúncias, pensamentos aleatórios, piadas, notícias de jornais ou demais banalidades da vida cotidiana.

No entanto, em setembro de 2006 foi criada no Facebook uma de suas ferramentas mais importantes, uma espécie de mural coletivo que para alguns representa a principal característica do *site*: o *feed* de notícias. Através do *feed* de notícias é possível ter acesso a tudo dos seus amigos. É ele o principal responsável por reunir as atualizações dos contatos de um usuário em uma página central, permitindo o acesso tanto às postagens que são

---

ainda, considerado vulgar, ofensivo ou impróprio.

publicadas na plataforma pelo próprio usuário, como também às ações desempenhadas por outrem na plataforma.

Por meio do *feed* de notícias, tudo é não só registrado, mas exposto publicamente. As postagens são exibidas à medida em que vão sendo criadas, ou a partir do instante em que os usuários começam a interagir com elas. Dentre as possibilidades de interação, há as opções "comentar" e "compartilhar", que podem ser acessadas através de botões específicos. Para essas opções diferentes sentidos são atribuídos pelos indivíduos, conforme veremos mais adiante. O "comentar" e o "compartilhar" possibilitam ao usuário expor aos seus contatos quais informações lhe interessam naquele instante, isto é, que tipo de informação está sendo acessada por ele naquele momento.

O ano de 2007 acarretou várias mudanças técnicas na plataforma. A partir de janeiro, o Facebook passou a permitir o uso de tecnologias móveis para acessá-lo, assim como a publicação de fotos e vídeos. Em junho, os desenvolvedores passaram a criar aplicativos integrados ao próprio *site*, permitindo, por exemplo, a criação de *games* como o FarmVille e o MafiaWars entre outros. E, em novembro, foi anunciada a criação de páginas para serem usadas por marcas e empresas como espécies de anúncios publicitários. De acordo com a equipe responsável pelo *site*: "os anúncios do Facebook são feitos para ajudar os anunciantes a exibir anúncios às pessoas que eles acham interessantes e importantes"[51].

Os anúncios não são exibidos ao acaso, ao contrário, obedecem ao histórico de interação do usuário no *site*, fazendo uso ainda de informações inseridas na plataforma, tais como a cidade atual do usuário ou sua faixa etária. Para que isso ocorra, os anúncios que o usuário visualiza são selecionados a partir do modo como o indivíduo utiliza a plataforma, atentando ainda para as informações que ele compartilha em sua rede de amigos. Por exemplo, se uma pessoa mencionar Star Wars em uma de suas postagens ou participar de grupos relacionados ao tema, com vários amigos em comum que também se interessam pela série, conclui-se que ela é uma fã de ficção científica, logo anúncios de filmes de ficção científica podem passar a serem exibidos enquanto anúncios para estas pessoas[52].

[51] Informações obtidas em: https://www.facebook.com/about/ads/. Link acessado em 15 de fevereiro de 2014.

[52] Planeja-se atualmente a criação de um laboratório de inteligência artificial destinado a tornar o *site* mais "interessante e relevante para os usuários". Segundo a equipe responsável pelo projeto, entrevistada pelo portal de notícias G1, "isso poderia incluir coisas como classificar (as mensagens) no 'feed' de notícias ou determinar os anúncios que são exibidos aos usuários para que sejam mais pertinentes". Informação obtida em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/12/facebook-usa-inteligencia-artificial-para-melhorar-seu-feed-de-noticias.html. Link acessado em 17 de janeiro de 2014.

Em 2008, mais especificamente no mês de abril, foi inserida outra importante ferramenta, voltada para possibilitar conversações *on-line* aos usuários: o *chat*. O bate-papo é em tempo real e pode ser usado por qualquer pessoa que possua cadastro na plataforma. No mesmo ano, os desenvolvedores do Facebook também resolveram disponibilizar o acesso ao *site* em outros idiomas além do inglês. Em dezembro podia-se acessar o Facebook em português, e isto foi uma das estratégias para atrair mais brasileiros.

Outra ferramenta bastante popular na plataforma foi criada em 2009, e juntamente com o *feed* de notícias, constitui uma das características marcantes do *site*, tendo sido batizada como "curtir". Assim como as opções "comentar" e "compartilhar", o "curtir" possibilita aos usuários interagirem com as informações que estão sendo disponibilizadas no *site*. A ferramenta é representada por um ícone contendo o desenho de uma mão com o dedo polegar para cima, em forma de botão, exibido logo abaixo do item disponibilizado. Através dela o usuário pode expressar para os outros que gostou de uma publicação, sem a necessidade de deixar um comentário ou mesmo precisar fixar a postagem em seu perfil.

Além dos perfis pessoais, há também páginas no Facebook que tanto podem ser relacionadas a marcas e empresas, como também a instituições, lugares, restaurantes, celebridades, figuras públicas da política *etc*. Os sentidos de "curtir" uma publicação de um perfil pessoal para o de uma página são distintos. "Curtir" uma página significa que você está conectado a ela. Por exemplo, se a página de uma marca está sendo anunciada, é exibida para o usuário e ele a curte, automaticamente o usuário passa a estar conectado a esta página. Quando um usuário se conecta a uma página, as publicações realizadas por quem a administra aparecerão constantemente para ele em seu *feed* de notícias.

O ano de 2009 também contou com um importante fato, qual seja, a visita de Mark Zuckerberg ao Brasil para conhecer mais sobre o país que registrava um crescimento de 133% na plataforma. Em 2010 alguns números importantes passam a marcar a história do Facebook, como mais de 100 milhões de pessoas que o acessam através de dispositivos móveis, bem como o número de 500 milhões de membros. Isto fez com que o Facebook continuasse se aperfeiçoando, introduzindo duas interessantes ferramentas. A primeira, denominada Place, permite aos usuários fazerem *check-in* em espaços físicos e compartilhá-los em sua rede; e, a segunda, possibilita a detecção de rostos nas fotos. Por meio dela o usuário pode criar marcações de seus amigos com o auxílio do próprio sistema.

A partir de 2011 os internautas brasileiros começaram a aderir em massa ao Facebook, colocando-o em primeiro lugar na preferência nacional, superando o *site* de redes sociais mais famoso no país até então, o Orkut[53]. O fenônemo fez com que Mark Zuckerberg decidisse abrir um escritório no país, mais especificamente em São Paulo, descentralizando a administração do *site*. Nesse período, os brasileiros somavam quase 30 milhões de usuários cadastrados na plataforma. E em setembro, o Facebook anunciou a criação de um recurso chamado linha do tempo.

Semelhante ao *feed* de notícias, a linha do tempo pode ser descrita também como um espécie de mural, porém individual, onde é apresentado numa única página tudo o que o usuário já publicou no *site.* Configura-se como uma espécie de *portfolio* de suas publicações, incluindo "compartilhamentos" e "curtidas" de páginas. Não aparecem na linha do tempo de seu perfil as publicações que o usuário curtiu de seus amigos, mas somente aquelas relacionadas as empresas ou marcas de modo geral, impulsionando a publicidade no *site*, já que esta se mostra como uma de suas principais receitas.

De início, a linha do tempo foi disponibilizada apenas para testes, contudo, a partir de 2012 todos os perfis aderiram automaticamente a ferramenta. Segundo Mark Zuckerberg, a linha do tempo foi criada com o objetivo de proporcionar aos usuários "um jeito [diferente] de contar todas as histórias importantes de sua vida em uma única página"[54]. Assim, a linha do tempo pode reunir desde aplicativos com os quais os usuários interagem no Facebook, até suas publicações e histórias pessoais como uma forma de identidade, que pode expressar quem o usuário é na plataforma, ou seja, através dela, o Eu pode ser inventado e exposto para o Outro contínuas vezes através da informação que se busca produzir, consumir ou disseminar na plataforma.

Em 2013 o Facebook disponibilizou seu novo sistema de buscas, denominado em português como busca social. O formato apresenta uma outra forma de explorar conteúdos compartilhados no *site*, o que permite maior precisão na localização de informações,

---

[53] Em outros países ditos emergentes, a rede social também cresceu a passos largos nesse período. No segundo semestre de 2011, o número de cadastrados na Índia, México e Tailândia aumentou 20%, o que coloca as populações dessas nações na lista das 15 maiores da plataforma. Por outro lado, apesar do sucesso, a plataforma sofreu certo arrefecimento em alguns mercados. Países como, por exemplo, os Estados Unidos e a Alemanha apresentaram números inferiores a 5% na base de cadastrados. Já outras, como Canadá e Inglaterra, registram até decréscimo. Informações obtidas em: http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/facebook-uma-rede-de-1-bilhao-de-usuarios#arte1. Link acessado em 08 de janeiro de 2014.

[54] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/09/facebook-apresenta-linha-do-tempo-para-registrar-vida-do-usuario-no-site.html. Link acessado em 15 de fevereiro de 2014.

baseando a busca nas atividades do próprio usuário. Como resultado, um recurso já utilizado por outras plataformas, como Twitter e Instagram, foi adotado pelo Facebook, chamado *hashtag*. A função transforma em *links* publicações marcadas com o símbolo "jogo da velha", reunindo-as num só local, facilitando, assim, o acesso a informações sobre temas específicos. Ao clicar em uma *hashtag* o usuário é direcionado para um mural onde é possível ler publicações de diferentes pessoas no *site* acerca de um mesmo assunto.

Além disso, um novo formato para o *feed* de notícias foi anunciado no ano passado, assim como uma interface própria que permite ascender à funcionalidades do *site* a partir da tela inicial de *smartphones* e *tablets*, sem a necessidade da utilização dos chamados *browsers* de navegação, seguindo a tendência mudial do uso cada vez maior de dispositivos móveis para o acesso a internet.

Pelos números que compõem o Facebook, pode-se afirmar que, embora a principal criação de Mark Zuckerberg não tenha sido a primeira iniciativa no território movediço dos *sites* de redes sociais, ele já ocupa um lugar de destaque na recente história da internet. As plataformas que eclodiram antes dele, contudo, contribuiram diretamente para estimular os internautas ao acesso e uso de *sites* baseados em relacionamentos sociais, que têm como base a produção, o consumo e o compartilhamento coletivo de conteúdos, proporcionando o surgimento de diversificadas práticas informacionais entre os indivíduos.

6.2 Navegar é preciso?

Navegar é preciso, viver não é preciso

Fernando Pessoa

A frase "navegar é preciso, viver não é preciso" – imortalizada pelo poeta português Fernando Pessoa – foi, na verdade, pronunciada pela primeira vez por Pompeu, um general romano que viveu, aproximadamente, entre 106 aC. e 48 aC., como forma de motivar aqueles marinheiros que estavam com medo de continuar a viagem frente a uma severa tempestade que os assolava no mar.

Conhecedor da história, Fernando Pessoa resolveu adotá-la em um de seus poemas e criar um interessante jogo semântico. Deste, pelo menos, duas interpretações podem ser extraídas, quais sejam: a primeira é a de que navegar, explorar o mundo ou ser um corajoso

combatente é mais importante até do que se levar uma vida monótona, sem correr riscos ou aventuras; já a segunda aponta para a ideia de precisão, e evoca o sentido de navegar como uma atividade majoritariamente racional, na qual é necessário recorrer a mapas e bússolas para se poder guiar a própria errância.

Mesmo após tantos séculos navegar e viver continuam exigindo alguma coragem. Os atos de navegar e viver têm sido constantemente atualizados, e, para muitas pessoas, encontram-se hoje diretamente associados às redes telemáticas de informação, especialmente a partir do advento da internet. Tais redes complexificam a questão e passam a envolver, em diferentes medidas, a racionalidade e a emoção, o social e o técnico. Navegar no ciberespaço acarreta um novo sentido para a vida, sem, contudo, deixar-se de observar as rotas que se formam a partir das informações acessadas e mutuamente trocadas. Talvez, por isso, navegar, atualmente, seja tão necessário quanto viver.

O trecho do poema colocado acima como epígrafe, em conjunto com algumas das falas que colhi durante a pesquisa, permitem-me iniciar as transcrições dos relatos atentando para os sentidos que as redes sociais na internet adquirem para seus usuários. Entrar e participar de um *site* de redes sociais, na maior parte das vezes, não é um ato vazio de sentidos; ao contrário, é real e intenso como a própria vida, envolvendo de modo bastante peculiar o cotidiano. Além de mero sistema, repleto de complexas ferramentas, a internet passa a ser um lugar onde habitamos e interagimos constantemente uns com os outros. Um lugar onde o ser e a informação se relacionam de forma cada vez mais íntima.

Ainda que a estrutura do ciberespaço permita uma navegação não-linear, sendo isso constantemente evocado como uma de suas principais características, os usuários dos *sites* de redes sociais costumam aderir às plataformas de acordo, primeiramente, com os seus contatos *off-line*, e, depois, considerando as suas experiências interativas na internet. Conforme já foi demonstrado nesta tese, a partir de Boyd e Ellison (2007) e Carolina Terra (2010), várias plataformas surgiram num intervalo curto de tempo, porém nem todas elas conquistaram o mesmo sucesso entre os internautas.

No caso do Brasil, como pude perceber em estudos realizados anteriormente (NUNES, 2004; NUNES, 2010), o *site* de redes sociais mais famoso durante, aproximadamente, seis anos foi o Orkut, sendo suplantado depois pelo Facebook[55]. A atual

[55] Tanto o Orkut como o Facebook surgiram em 2004. Porém, segundo estudos estatísticos realizados pelo instituto Comscore (www.comscore.com) acerca do uso da internet no Brasil – já mencionada na introdução deste estudo – somente em 2011 os internautas brasileiros despertaram o interesse pela plataforma criada por

experiência dos internautas brasileiros com *sites* de redes sociais é resultado do que foi possível ser vivenciado pelos indivíduos através do Orkut. Conforme assinalou Pedro, durante nossa conversa: "o Orkut educou a gente para o Facebook" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

O que fez com que os usuários deixassem de usar o Orkut e passassem a aderir ao Facebook foi uma das primeiras questões lançadas aos entrevistados, até como forma de contextualizar o acesso e uso das plataformas, bem como também observar o que foi aos poucos sendo modificado em algumas de suas práticas informacionais na internet. Todos os entrevistados já tinham alguma experiência anterior com *sites* de redes sociais, conquistada, em sua maioria, por meio do Orkut, porém, vale destacar, havia também quem já tinha utilizado *blogs* e *Fotolog*[56].

Através da experiência de João, Márcia e Fernanda, é possível perceber a partir de três casos particulares como se deu a passagem do Orkut ao Facebook, assim como também exemplificar algumas das diferenças percebidas comumente pelos usuários após sua adesão a plataforma criada por Mark Zuckerberg:

> Eu tive que ir para o Facebook, não teve jeito […]. O abandono da maioria das pessoas me obrigou a isso, mas eu pude me adaptar fácil devido alguns de seus mecanismos. Vários *sites* já estão dentro dele, o próprio MSN[57], o Youtube. Você não precisa abrir cada um separadamente, já está tudo conectado. E isso facilitou. O *chat* do Facebook para mim é muito mais cômodo. Mas o principal foi o fato de a maioria das pessoas ter ido para o Facebook, ninguém respondia mais no Orkut, então eu tive que mudar. (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

> Primeiro eu usava o *Fotolog* porque eu tinha lá uma página de artesanato (minha filha criou para mim para eu expor os meus trabalhos), mas depois eu comecei a conhecer outras pessoas e elas começaram a me chamar para o Orkut. Mas depois o Orkut foi ficando ultrapassado, e o Facebook foi passando dele. As pessoas começaram a falar para mim: "vai para o Facebook!", e assim eu fui mudando. Fui seguindo todas as amigas que eu já tinha no *Fotolog*. (Márcia, artesã, 52 anos de idade).

> Eu tinha conta no Orkut, só que deixei de usar por um tempo e fiquei sem. Quando eu entrei, as pessoas já não estavam usando tanto. Acho que por isso que

Mark Zuckerberg e começaram a migrar em massa para o Facebook.

[56] De modo geral, *Fotolog* pode ser definido como um *site* no qual os seus usuários podem publicar suas fotografias e compartilhá-las com os seus contatos.

[57] O entrevistado quis fazer referência a um aplicativo de conversação *on-line* criado pela empresa Microsoft, chamado MSN Messenger. Na verdade, o Facebook não incorporou o MSN em si, ao contrário, o que a plataforma fez foi disponibilizar aos usuários uma ferramenta de *chat* parecida com a da Microsoft, que permite o uso tanto de texto, como de imagem e som. Contudo, ao contrário do MSN Messenger, a ferramenta de *chat* do Facebook não precisa ser instalada em um computador local, fazendo com que ela possa ser usada apenas durante o período em que o usuário estiver *on-line* no *site*.

> na época eu não era tão participativa nas redes sociais. […] Só fui para o Facebook por causa das minhas amigas da faculdade. Na época do Orkut eu não sentia uma necessidade, mas hoje eu não conseguiria ficar sem o Facebook. A não ser que surja outro *site* similar e as pessoas migrem para ele. Hoje eu vejo que sinto necessidade de ter contato com as pessoas. Antes, eram poucas pessoas com quem eu conversava. Mas hoje ampliou e não me vejo mais sem o Facebook. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

João usou o Orkut por aproximadamente cinco anos, e já há três está no Facebook. Márcia iniciou sua experiência com a *web* através de *sites* como o *Fotolog* e só depois decidiu migrar para o Facebook, tendo passado antes também pelo Orkut. As falas de João e Márcia ressaltam um aspecto interessante acerca dos deslocamentos dos indivíduos na internet, que contraria a ideia de uma navegação não-linear, concebida ao acaso. A história de Fernanda é bastante similar a dos outros dois, porém, com uma diferença, quando a entrevistada aderiu ao Orkut, a maioria das pessoas já estava migrando para o Facebook, e isso fez com que a entrevistada não se interessasse tanto assim pelo primeiro.

No caso de Dan, outro entrevistado, o Facebook se mostrou como uma opção mais interessante do que o *blog* que mantinha na época, no qual escrevia e publicava as suas próprias crônicas. Para ele, no Facebook seus textos poderiam ganhar uma divulgação maior. As interações estabelecidas nos *blogs* foram diretamente afetadas pelas facilidades de publicação instauradas pelas plataformas de redes sociais. Nesse contexto, Dan traz um interessante exemplo de como o surgimento e a popularização dos *sites* de redes sociais, como o Facebook, modificou o cenário dos *blogs* na *web*.

> Antes de entrar no Facebook eu já tinha participado do Orkut, mas não tinha me sentido muito atraído por ele. Como eu gosto muito de escrever, e alimentei um *blog* durante um bom tempo, mas parei por motivos pessoais, eu teria que fazer um outro *blog* e ai não tive saco, simplesmente cancelei o que eu tinha. Depois disso eu comecei a publicar os meus textos no Facebook, percebi que era mais fácil e mais rápido também. Alguns amigos comentavam sobre ele [Facebook], também começou a surgir matérias sobre ele [Facebook] e isso despertou o meu interesse. Foi assim que resolvi mudar. (DAN, professor, 32 anos de idade).

A chegada de ambos os entrevistados até o Facebook não se deu simplesmente porque descobriram o *site* de forma inusitada, passeando descompromissadamente pelas inúmeras páginas que compõem a complexa teia da *web*, mas, ao contrário, chegaram intencionalmente até ele, tendo sido motivados, principalmente, pelos seus amigos. De repente, João, Márcia e Fernanda perceberam que o Orkut já não era mais tão popular entre

as pessoas com quem tinham contato e a partir daí resolveram experienciar a nova plataforma. Ou, no caso de Dan, o desestímulo em manter o *blog* que possuía fez com que o usuário encontrasse no Facebook uma oportunidade para publicar e divulgar seus textos.

Ao ressaltar o fato de que aderiu ao Facebook devido a grande maioria de seus amigos já estarem lá, é possível perceber que um dos fatores que mais impulsionou João a migrar para a plataforma, assim como também para vários dos usuários entrevistados, foi justamente a possibilidade do reencontro com contatos estabelecidos anteriormente. Contatos constituídos principalmente no plano material, porém que, através dos *sites* de redes sociais, adquirem a possibilidade de ter suas relações prolongadas para além do espaço e do tempo tradicional.

O interesse pelo uso de *sites* de redes sociais independe da faixa etária dos indivíduos. Mateus e Beatriz foram dois usuários com quem tive a oportunidade de conversar durante a pesquisa que têm idades bem distintas um do outro. Mateus conta com 18 anos de idade e está no Facebook desde os 16 anos. Já Beatriz, por sua vez, conta hoje com 76 anos de idade e também utiliza a plataforma de Mark Zuckerberg há, aproximadamente, dois anos. Mateus já havia participado do Orkut anteriormente, porém sem a mesma intensidade com a qual utiliza atualmente o Facebook: "o Orkut morreu, não é? O Facebook tomou conta de tudo. Eu olhava o Orkut só para jogar mesmo, o Facebook é mais para interagir". Ao ser questionado sobre os motivos que o levaram a aderir ao *site* de Mark Zuckerberg, respondeu: "a maioria dos meus amigos usam. Onde você tem amigo é mais fácil você estar" (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

Antes de decidir migrar para o Facebook, Beatriz também utilizava o Orkut. De acordo com a entrevistada, as plataformas de redes sociais configuram-se como uma das formas que os usuários têm para se comunicarem entre si, assim como reencontrarem amigos ou estabelecerem um contato mais próximo com parentes. Esse foi o principal motivo que a fez aderir a um *site* de redes sociais. Através dessas plataformas Beatriz consegue manter contato com amigos e interagir com seus netos, dos quais quatro moram na mesma cidade da avó, e três em Teresina, no Piauí.

> A minha intenção em entrar numa rede social foi estar com eles [netos], e estar também com o pessoal mais jovem, porque eu gosto de estar atualizada. A gente envelhece, mas não é para envelhecer nossas ideias nem os pensamentos. É para a gente acompanhar a modernidade com equilíbrio. Por causa deles [netos] resolvi criar o Orkut. Eles criaram uma conta para mim. Eu pedi e eles criaram.

> […] Porque, assim, você não vive mais só para você, o mundo todo hoje se comunica (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade).

De modo semelhante ao de outros entrevistados, Beatriz resolveu participar de um *site* de redes sociais para poder estender algumas das relações sociais formadas na esfera *off-line*, sendo um dos principais motivos a proximidade que uma plataforma desse tipo poderia lhe proporcionar no estabelecimento de um contato mais próximo com seus amigos e familiares – em particular, seus netos – mesmo aqueles que residem na mesma cidade da entrevistada. Nesse sentido, é possível perceber que as plataformas de redes sociais aproximam não só quem está longe, mas permitem um contato maior, inclusive, com quem está próximo.

O fato de várias pessoas terem abandonado o Orkut para aderirem ao Facebook assinala ainda que, para muitos usuários de *sites* de rede sociais, estar fora dessa onda pode representar uma forma de exclusão social e informacional dentro da própria internet, refletida a partir de um distanciamento *on-line* daqueles contatos mantidos, na maior parte das vezes, na esfera *off-line.* Sobre esse "risco", Mateus comentou: "quem não tem rede social praticamente vive no mundo das cavernas. Se você não tem, as pessoas vão achar que você não tem vida social" (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

Como o próprio termo diz, um *site* de redes sociais, para existir, necessita, primeiramente, de meios técnicos que possam estruturá-lo e mantê-lo em funcionamento, entretanto, tanto quanto isso as plataformas prescindem ainda das interações sociais para se configurarem como espaços de trocas. Os *sites* passam a ser considerados como plataformas de redes sociais não somente quando permitem as conexões entre as pessoas e são intitulados enquanto tais por seus desenvolvedores, mas, principalmente, a partir do instante em que os seus usuários começam a explorar de fato essa possibilidade e a interagirem entre si dentro e fora dele, ou seja, quando a esfera *off-line* passa a interferir na experiência *on-line* do indivíduo.

Nesse sentido, a debandada de usuários levando consigo as trocas e deixando para trás a estrutura técnica do Orkut colaborou para que o *site* se tornasse um espaço cada vez menos atraente. Para além de qualquer definição, um *site* de redes sociais é em si um fenômeno multitudinário, onde as informações se apresentam de modo fragmentado e diverso, sendo legíveis justamente no instante em que se intensificam as interações sociais entre os seus usuários. Para os indivíduos, pouco importa se um *site* é atualmente mais ou

menos popular num determinado país – como foi o Orkut no Brasil, enquanto o líder mundial na época era o MySpace – pois, na realidade, o que atrai as pessoas é o fato dos seus contatos estarem lá. O que se busca é vivenciar a informação em rede, ou seja, experiecia-la de forma coletiva e bastante próxima da dita vida real (no sentido de material).

Para Beatriz, assim como para João, Márcia, Fernanda e outros entrevistados, sair do Orkut e ir para o Facebook foi um movimento quase natural quando perceberam que seus contatos já não tinham uma participação tão ativa na antiga plataforma. Através da experiência conquistada com o Orkut, Beatriz decidiu se cadastrar naquele que era o *site* de redes sociais mais badalado no momento no Brasil, e isso ocorreu, segundo a entrevistada, por volta de 2012. Os demais entrevistados também aderiram ao Facebook nesse período, exatamente quando a plataforma começou a registrar um número maior de usuários brasileiros.

Logo ao migrarem, os entrevistados perceberam algumas diferenças entre ambos os *sites*. Além da presença daqueles amigos que já pertenciam às suas redes *off-line*, as várias possibilidades interativas também passaram a chamar-lhes atenção, conforme pode ser lido a seguir, a partir de trechos das falas de João, Fernanda, Beatriz e Márcia, obtidos durante as entrevistas.

> Eu tive um processo de adaptação, porque o Facebook, em relação ao Orkut, tem mais informação. Você entra e já encontra lá várias pessoas e várias informações diferentes. Já no Orkut, você tinha que ir até a página da pessoa, tinha que ver o mural dela, tinha que ir direto para os seus recados, mensagens. No começo eu até pensei que não iam me adaptar, mas acabei me adaptando, porque é muita informação de uma vez. Eu sempre tirava dúvidas com meus amigos, de como mexer nisso ou naquilo, daí com o tempo fui fuçando mesmo até aprender. (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

> No começo do Facebook, como eu não tinha uma rotina no *site*, eu utilizava pouco. Foi com o tempo que isso foi crescendo. Hoje eu entro todos os dias, mais de uma vez por dia. Olho de manhã, de tarde e de noite. De início eu sentia dificuldade, eu perguntava aos meus amigos: "como é que eu faço tal coisa?"; "como é que eu faço aquilo?", e eles ia me explicando, mas depois aprendi. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

> Eu observei no começo que no Facebook as opções eram um pouco diferentes. Elas não ficavam no mesmo lugar. Mas assim eu fui aprendendo sozinha e descobrindo o que elas faziam, mexendo mesmo, porque eu mexo em tudo. Meus netos só criaram o perfil para mim, o resto aprendi mexendo sozinha. (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade).

> O Facebook é mais "evoluído", tem mais opções, você tem que aprender a mexer em mais coisas. No começo eu não gostei muito, mas depois a gente se acostuma. Tem muitas coisas que o Orkut não oferecia. Tipo, no Facebook tem um mural [*feed* de notícias] que o Orkut não tinha. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

Mudar de um *site* de redes sociais para outro sempre requer um determinado aprendizado. Certos aspectos visuais, como a cor, a função e a disposição das ferramentas (ou seja, o que pode ser grosseiramente nomeado de "arquitetura do *site*") são alguns dos itens mais chamativos no tocante as diferenças entre as plataformas. Contudo, as divergências não se restringem a isso. De início, os usuários sentem alguma dificuldade em lidar com as ferramentas disponibilizadas pelo *site*, gerando até certa resistência em interagir com ele, justamente por medo de não conhecer o modo ideal de como utilizá-lo.

A maioria dos usuários recém-chegados busca solucionar dúvidas sobre as ferramentas do Facebook com os próprios contatos que já aderiram ao *site* há mais tempo. Mas há, ainda, aqueles casos em que se aprende de forma autônoma, a partir do uso diário, testando e experimentando. No caso de Beatriz, por exemplo, é interessante observar que, embora não soubesse de imediato como cadastrar um perfil num *site* de redes sociais, a entrevistada aprendeu a manusear as suas ferramentas intuitivamente, aprendendo, inclusive, de forma autodidática, a como interagir com outros usuários. Sobre isso, comenta: "até que aprendi rápido a usar. […] Fui mexendo sem medo. O meu filho, que trabalha com informática me disse que eu podia mexer sem medo, que isso não tinha perigo de quebrar o computador. Depois aprendi a adicionar as pessoas, enviar mensagens" (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade).

Como salientou Mateus, no Facebook é possível fazer várias outras coisas que não estavam disponíveis aos usuários quando utilizava o Orkut: "as pessoas podem 'curtir', 'comentar'. [...] No Facebook posso 'compartilhar' o que eu gosto, seriado, filme. Eu tenho até três paginas no Facebook como administrador" (MATEUS, estudante, 18 anos de idade). No Facebook, ao contrário do Orkut, as informações circulam num ritmo mais intenso, até pelo fato da plataforma possuir um número bem maior de usuários e ser mais popular em vários outros países além do Brasil.

Boa parte da velocidade com que as informações surgem e desaparecem nas telas dos usuários se deve a uma das ferramentas mais importantes disponibilizada pelo Facebook: o *feed* de notícias. Desde o seu surgimento, a plataforma de Mark Zuckerberg

passou por várias remodelações em sua estrutura. Atualmente, somente as duas colunas laterais e a barra superior são fixas, impossibilitando qualquer intervenção dos internautas. Já a coluna central, que representa o *feed* de notícias propriamente dito, é composta pelas interações dos usuários com as informações publicadas no *site*, estando, assim, em constante mudança.

Nesse sentido, a ferramenta está disposta da seguinte maneira: três colunas de tamanhos diferentes, sendo a do meio a mais larga, enquanto as outras duas são estreitas. Na coluna da lateral esquerda estão algumas informações consideradas como relevantes para o usuário, como uma lista de aplicativos disponibilizados pela plataforma, uma outra de grupos aos quais o usuário está associado e uma última de favoritos. Já na coluna lateral direita, encontram-se anúncios publicitários, alertas de eventos, avisos de aniversários e, ainda, um pequeno mural de notícias instantâneas, que informa aos usuários todas as atividades que estão sendo realizadas por seus contatos naquele exato momento. A coluna do meio, que constitui a mais larga entre as três, apresenta as mais recentes ou as mais relevantes atualizações dos contatos de um usuário e é nela que é possível encontrar diferentes tipos de informação, aparecendo e desaparecendo na tela.

Figura 11: *feed* de notícias.

Fonte: http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/11/como-voltar-ver-publicacoes-ocultas-no-feed-de-noticias-do-facebook.html

Esse *menu* permite com que os usuários possam transitar livremente entre as várias páginas existentes na plataforma. O *layout* do *feed* de notícias é, primeiramente, produzido

pelos próprios desenvolvedores da plataforma, ou seja, são eles quem primeiro decidem onde será disponibilizada cada informação; todavia, o *feed* é também apropriado pelos usuários, a partir do momento em que podem remodelá-lo através das informações veiculadas por suas redes de contatos, prevalecendo aquelas informações que pertencem ao universo da rede de relações de cada usuário, e não ao Facebook em si.

Em 2004, quando a plataforma surgiu, não existia no *site* qualquer ferramenta que possibilitasse a visualização das atividades realizadas pelos usuários com quem se tem contato. A implantação do *feed* de notícias proporcionou uma integração maior entre os indivíduos e a própria plataforma, coletivizando suas experiências. Através dele, o usuário pode ter acesso às informações que circulam na plataforma sem precisar sair de sua página inicial, conforme assinala João: "eu tenho acesso às informações na plataforma sem precisar sair da minha página [*feed* de notícias]. Tudo o que os meus amigos fazem, curtem ou compartilham eu posso ver por ela" (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

Para Fernanda, o *feed* de notícias faz do Facebook ser considerado um *site* onde se pode ter acesso a vários tipos de informação ao mesmo tempo e numa mesma tela: "as informações estão lá, você vai lendo à medida em que elas vão passando na tela. É muito prático" (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade). De modo geral, o *feed* de notícias se mostra como um espaço bastante visual, marcado pelo fluxo intenso de informações, permitindo com que os indivíduos não só compartilhem todo e qualquer tipo de conteúdo no *site*, como possam, também, visualizar e interagir com o que foi compartilhado.

No Orkut, como bem lembrou Pedro, não havia nada semelhante: "no Orkut, você tinha que ir procurando o que você queria ver. No Facebook o que as pessoas postam já vai logo aparecendo na sua página inicial" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade). Isso porque, talvez, o objetivo principal do Orkut não fosse tanto a circulação de variados tipos de informação, mas a troca pública de mensagens entre os seus participantes. Os usuários escreviam uns para os outros em seus *scrapbooks* (em português: cadernos de recados), que poderiam ser públicos ou não, conforme as configurações de privacidade posteriormente instauradas pela equipe responsável por manter a plataforma em funcionamento.

No caso do Facebook, a principal função do *feed* de notícias não é simplesmente a troca de mensagens pessoais entre os usuários – embora alguns utilizem a ferramenta dessa forma, mesmo que raramente – mas sua finalidade é permitir com que o indivíduo possa visualizar e interagir, se assim desejar, com as informações que seus contatos estão

produzindo, consumindo e compartilhando na rede sobre os mais variados temas e que despertam interesses diversos. Dessa maneira, as práticas informacionais dos usuários no *site* de redes sociais podem ser rapidamente amplificadas pelos seus contatos.

Ainda que muitas pessoas limitem o acesso às suas publicações textuais ou mesmo aos seus álbuns de fotos unicamente aos "amigos" que têm no Facebook, se, por exemplo, algum desses contatos tecer um comentário acerca do que foi publicado ou ainda compartilhar uma das fotos do álbum deste usuário, a ação pode ficar acessível a toda a rede de contatos de quem comentou ou compartilhou a informação; rede social essa que não é necessariamente a mesma do usuário que primeiro inseriu aquela informação no *site*. Assim, um internauta que não tem relação alguma com o primeiro usuário pode ter acesso ao que foi veiculado caso possua um amigo em comum com aquele usuário.

Outra diferença apontada pelos participantes do Facebook em relação ao Orkut, diz respeito ao fato do primeiro congregar em torno de si uma quantidade considerável de aplicativos. A plataforma de Mark Zuckerberg possibilita a publicação, o acesso e o compartilhamento de informações nos mais diversificados formatos – desde textos até imagens e sons – além de disponibilizar, como o próprio João comentou anteriormente, em outra citação, uma ferramenta de conversação *on-line* (*chat*). *Sites* exclusivos para vídeos também estão atrelados ao Facebook, como Youtube e Vimeo, onde as atividades dos usuários podem ser publicizadas no *site*, desde que o cadastro tenha sido realizado em cada uma dessas plataformas.

Contudo, mesmo não possuindo total controle sobre o que circula em seu interior, a equipe responsável pela plataforma solicita aos usuários, por meio de um termo de compromisso, não publicarem, por exemplo, informações com conteúdo sexualmente explícito, imagens que façam referência a violência física ou demais publicações contendo discurso de ódio ou preconceito, dentre outras coisas. Caso isso ocorra, a publicação será analisada após a denúncia, e, se comprovada a infração, excluída. A maioria dos casos de solicitação de retirada de conteúdo do ar envolve, principalmente: a) uso não autorizado de imagem; b) ofensas pessoais; c) uso não autorizado de marca; e, d) uso não autorizado de conteúdo (em geral infringindo direitos autorais). Provavelmente, este seja o reflexo de uma sociedade mais transparente, onde há também um número elevado de publicações que contrariam princípios de cidadania e respeito.

O Facebook oferece aos internautas uma vivência coletiva de geração, acesso e distribuição da informação. Assim, se os indivíduos se relacionavam entre si, com a informação e com o sistema de um jeito mais individualizado no Orkut, essa forma de se relacionar precisou ser modificada no Facebook, até para que os usuários pudessem se adequar à dinâmica informacional instaurada na plataforma, sobretudo no que diz respeito a velocidade da informação e ao seu aspecto multitudinário. Embora no Facebook tenha sido possível reencontrar os amigos desertores do Orkut, assim como ter acesso às informações publicadas por eles; os usuários recém-chegados precisaram desenvolver novas práticas para lidarem com a velocidade que as informações adquirem na plataforma.

6.3 *Selvies* dissolvidos em fluxos de informação: a construção do perfil

Ainda que a técnica não seja tratada nesta tese como algo determinístico, mas, ao contrário, como produtora e, ao mesmo tempo, produto das interações sociais, vale ressaltar a inter-relação que há entre a constituição do *self* e as potencialidades trazidas a esse processo pelos ambientes digitais, principalmente pelas tecnologias de participação social, dentre elas as plataformas de redes sociais, como o Facebook. Os processos informacionais e comunicativos engendrados pela plataforma de Mark Zuckerberg tornam evidente a multiplicidade identitária dos indivíduos, retificando, entretanto, a ideia de que haveria uma separação entre a realidade material e aquela mediada pela técnica, vivida "exclusivamente" no ciberespaço.

A *web*, em seu modelo atual, configura-se pela cooperação homem-máquina, através do desenvolvimento de linguagens que permitem a produção de conteúdos legíveis tanto para o usuário quanto para o computador. As tecnologias de participação social compõem o atual estádio da comunicação mediada por computador, distinguindo-se, porém, de sua fase anterior justamente por permitirem aos usuários uma participação coletiva, que propicia colaboração em massa na produção de conteúdos e ampla interatividade social. O crescimento que hoje se pode considerar desmedido das redes sociais na internet se deve ao fato de que são serviços *on-line* de acesso grátis por meio dos quais é possível criar vínculos de contato para a troca de informações e conteúdos variados.

Durante o processo de cadastramento no Facebook é necessário que o usuário crie um perfil para si. Desde o início, boa parte das maneiras através das quais o indivíduo irá

interagir na plataforma – tanto com os demais usuários como com as ferramentas disponibilizadas pelo *site* – dar-se-á, primeiramente, por meio das informações publicadas, consumidas e compartilhadas, sendo estas, no entanto, reelaboradas a partir do modo como o Outro recepciona essas ações. O perfil consiste numa descrição suscinta ou mais detalhada das características pessoais de quem irá utilizar o *site*. É por meio dele que o indivíduo será apresentado aos demais participantes da plataforma sempre que o seu perfil for visitado por quem também estiver cadastrado nela.

Ao pertencer a um *site* de redes sociais, o usuário elabora por meio das informações fornecidas em seu cadastro uma espécie de auto-representação, entretanto, voltada diretamente para um Outro, sem quaisquer garantias de sucesso. Outro esse que pode ser real tanto quanto imaginário, em decorrência das inúmeras interações efetivas e potenciais as quais os usuários estão submetidos ao aderirem às plataformas. Através dessa descrição, o indivíduo pode escolher quais elementos do seu *self* serão exibidos, por meio do qual visões de mundo, estilos de vida, gostos, preferências e inclinações ideológicas, por exemplo, serão expostas. Ao criar um perfil num *site* de redes sociais, o internauta passa a responder e a atuar como se esse perfil fosse uma extensão sua, ou seja, uma presença extra daquilo que constitui a sua identidade.

De acordo com Goffman (2011), as pessoas estão sempre fazendo uma representação de si para o Outro; e isso porque a própria concepção do Eu está estruturada no modo como se atua nessas representações. Segundo o autor, o homem em sociedade age, a todo momento, como um ator diante do seu público, encenando, desempenhando diferentes papéis e tentando ter algum controle acerca das impressões que o Outro pode ter dele, comportando-se de modo que seus interesses sejam de alguma maneira atendidos.

Fernanda foi uma das entrevistadas que demonstrou possuir essa preocupação ao compor o seu perfil no Facebook. Segundo ela, logo ao visitar a sua página no *site* já se pode ter alguma noção prévia de sua identidade; ou, pelo menos, daquilo com o qual a internauta anseia ser identificada.

> Uma pessoa que vê o meu "Face", que me tem como amiga, sabe quem eu sou porque eu tenho algumas coisas públicas. Ela vai ter uma noção de quem eu sou. Eu não sou aquela pessoa que posta uma coisa uma vez no mês, eu tenho até raiva dessas pessoas que nunca postam nada. O Facebook dela não diz nada da pessoa. Não curte nada, não adiciona nenhum filme, nenhum livro que já leu e gostou, música não gosta de ninguém, não tem nada; é aquela pessoa que só tem

> a conta. Eu não gosto de gente assim porque não dá para conhecer a pessoa através do "Face". Uma pessoa que venha visitar o meu perfil vai conhecer muito de mim. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

Fernanda valoriza bastante as informações que são inseridas no perfil e até condena quem não as coloque. Entretanto, durante as entrevistas, vários usuários revelaram também optar, num primeiro momento, por um perfil não tão recheado de informações pessoais, onde o *self* não é totalmente escancarado ao Outro, mas construído aos poucos, relacionalmente. De acordo com Tiago e Pedro, é preciso de início uma "atitude de reserva", na qual apenas aquelas informações mais básicas devem ser fornecidas, até para se poder experienciar de imediato a plataforma.

> Quando eu me cadastrei eu coloquei mais aquelas informações mais básicas. Preenchi basicamente aquelas que o Facebook obriga a gente a fazer. Só mesmo nome, idade, sexo e onde eu já estudei e trabalhei também. Mas depois eu fui colocando com mais calma. (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

> Eu coloquei só o que era necessário. Não perdi muito tempo preenchendo tudo. Tipo, aquelas coisas que o Facebook pede sobre as músicas que você mais gosta, livros que você já leu, filmes assistidos e tal não coloquei. Aliás, coloquei depois, mas não foi no início. No início eu queria mais era conhecer como era o *site* e começar já a adicionar os meus amigos. Se eu pudesse, teria era pulado essa etapa, só que, claro, voltaria depois. (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

Além da ansiedade em acessar ao *site*, já que para Tiago e Pedro o que interessa mesmo é conhecê-lo rapidamente e já começar a utilizá-lo, há também aqueles usuários que têm receio em expor tudo sobre si em virtude de uma preocupação com a privacidade, conforme pode ser percebido nas falas abaixo.

> Você colocar todas as suas informações num *site* desse tipo é muito complicado, porque você não sabe o que ele é realmente, quem poderá saber quem você é, o que você faz. Eu sempre dou essa advertência aos meus netos, não acho que é importante você se expor muito; a internet é uma coisa que todo mundo tem acesso. (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade).

> Eu sempre avalio bem o que é importante colocar lá. Tem coisas que podem até trazer algum problema para você. Apenas um exemplo, você não sabe o que uma pessoa pode fazer se ela souber onde você mora, onde você trabalha, se é casado, se é solteiro. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

> É preciso balancear. Às vezes, tem muitos casos de pedofilia, sequestro. Minhas fotos são todas travadas, é uma boa dica para todo jovem. Quando tiver mais maturidade, pode até destravar, mas as minhas vão ser sempre travadas. O mundo é sempre cheio de surpresas, a gente tem que se prevenir. Você acha que nunca vai cair num golpe e acontece. (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

> Eu tenho o meu limite de transparência. O Facebook vive me mandando pedidos de atualização do meu perfil, pedindo para eu inserir mais coisas. Eu nunca boto. Exposição já é grande em certo aspecto e eu sei que eles guardam tudo, então eu tenho certo cuidado em relação a isso. (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

Ainda que de início os usuários se preocupem mais com aquelas informações consideradas básicas por eles, dentre as quais algumas são obrigatórias na plataforma, isso não significa dizer que não há um interesse em inserir descrições mais detalhadas depois. Como salientaram os entrevistados, logo ao aderirem ao Facebook, vários internautas têm como objetivo primordial inserir o mínimo de informação necessária, de modo a poderem seguir direto para a utilização do *site*. De acordo com Mateus, por exemplo, "é preciso balancear"; ou, ainda, conforme Márcia, deve-se avaliar o que inserir. Durante o cadastro não se dá muita atenção ao preenchimento de todos os campos do perfil, contudo, volta-se a ele depois, complementando-o aos poucos, ou, como afirma Tiago, "com mais calma".

Através da experiência interativa adquirida na plataforma, os indivíduos vão remodelando os seus perfis. Todavia, a adesão a grupos de discussão, ou mesmo o acesso a notícias, músicas, vídeos e demais tipos de informação que circulam no próprio *site* pode acarretar transformações nos perfis dos usuários, sobretudo no tocante aos seus gostos e preferências relacionados aos chamados bens culturais. Isso porque além da participação do Outro na construção da subjetividade do indivíduo, também atuam nesse processo as redes telemáticas de comunicação através de sua capacidade informativa.

> Eu não gosto muito de inserir todas as informações só porque tem coisas que eu acho desnecessário, não tem nada a ver com privacidade. Por exemplo, se uma pessoa posta lá um vídeo de uma banda ou o *trailler* de um filme e eu não conheço, eu posso "clicar", assistir e gostar. Depois vou atrás de mais músicas dessa banda, vou tentar assistir esse filme e se eu gostar, insiro no meu perfil. Ou então, se estreou uma série nova na TV que eu não conhecia, começo a assistir, e posso botar lá se eu quiser, se eu gostar dela. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Aos poucos, a partir do acesso a determinadas informações disseminadas por outros participantes, os usuários vão reconstruindo os seus gostos e preferências, remodelando-os conforme passam a conhecer mais sobre música, cinema, seriado televisivo ou qualquer outro produto cultural com o auxílio da plataforma. Nesse sentido, podem ser variáveis os quadros de interação por meio dos quais os participantes do Facebook criam suas identidades. Identidades essas que vão se formando ao longo do tempo, a partir de suas experiências interativas na internet, bem como fora dela.

A noção de um *self* moldável, fluido, negociável com o Outro, leva a observação de que o Eu, no âmbito dos *sites* de redes sociais, porém não apenas neles, apresenta-se, na maioria das vezes, como uma personagem representada, sobretudo, através do perfil no Facebook. Mesmo que não seja algo construído por completo logo no início do cadastramento no *site*, essa exposição do Eu tem como propósito, seja de modo explícito ou implícito, transmitir aos demais participantes da plataforma não só como o usuário se auto-define, mas também possibilitar aos demais integrantes o que se pode esperar dele ao ter contato com o seu perfil. De acordo com Dan, "essas informações que você coloca no perfil ajudam as outras pessoas a saberem mais ou menos quem você é, do que você gosta, ou o que faz [...]" (DAN, professor, 32 anos de idade). Por sua vez, segundo Fernanda, deve-se deixar algumas informações no perfil à mostra para que outras pessoas possam ter acesso e, assim, criar alguma expectativa sobre você.

> Eu deixo algumas coisas públicas para quem chegar lá tenha alguma noção de quem eu sou. Por exemplo, algumas publicações de músicas eu configuro como públicas, até para as pessoas conhecerem, ou, quem sabe, poderem ouvir, se quiserem. Geralmente, notícias eu também deixo públicas, tipo notícias sobre cursos, eventos relacionados a minha área ou coisas que eu ache interessantes. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

Contudo, nem todos os usuários partem desse mesmo princípio. Existem aqueles que preferem omitir suas informações pessoais. É possível crer que há pelo menos três principais motivos para levarem os indivíduos a comporem os seus perfis de forma limitada. O primeiro se refere à falta de familiaridade com a plataforma, tanto com sua interface em si, como também com suas ferramentas. O segundo está associado a um desejo intenso por parte dos próprios indivíduos em experimentar a plataforma, navegando pelas possibilidades que ela oferece, deixando o preenchimento do perfil para uma etapa posterior. E, por fim, o terceiro liga-se a privacidade.

De início, não se sabe com precisão a função de cada botão, nem mesmo como interagir com as ferramentas disponibilizadas pela plataforma, o que ocasiona uma preocupação excessiva com a privacidade das informações que serão inseridas nela. Junto a isso, existe ainda certa ansiedade em usar o Facebook. Como o *site* se apresenta como uma novidade para aqueles usuários recém-chegados – embora muitos deles já tenham alguma experiência anterior com esse tipo de plataforma – há, ainda assim, certa pressa em utilizá-

lo, bem como em conhecer o que há de diferente em sua estrutura, explorarando o seu espaço interativo, para, a partir daí, poder reencontrar na esfera *on-line* os amigos do plano *off-line* e formar as primeiras redes de contatos.

Nesse sentido, a privacidade surge como uma preocupação frequente para a maioria dos usuários dos *sites* de redes sociais, em especial no Facebook, tanto pelo caráter público da plataforma, como também por sua abrangência no tocante a diversidade de indivíduos que participam dela. A possibilidade das informações relativas a um perfil serem apropriadas para usos indevidos, leva os usuários a optarem por restringirem-nas, recorrendo, particularmente, às configurações de privacidade disponíveis na plataforma. Assim, é possível fornecer apenas o que os próprios internautas consideram como sendo necessário para fins de identificação.

A privacidade em relação aos dados pessoais informados pelos usuários se apresenta constantemente como um dos motivos para essa limitação inicial na elaboração do perfil. Os usuários criam diversas estratégias para gerir quem ou quais pessoas podem visualizar os seus perfis. Durante a entrevista, Elry comentou sobre como consegue administrar a informação que fornece sobre si no Facebook:

> Eu bloquiei várias coisas lá sobre mim. Bloqueio o meu endereço, conta de *email*, data de aniversário eu omito, porque não gosto das pessoas irem na minha página só para me darem os "parabéns". Tem gente eu nem conheço e faz isso, como uma coisa automática. (ELRY, estudante, 25 anos de idade).

Por se tratarem de espaços onde múltiplos contatos podem interagir entre si, as redes sociais na internet oferecem cada vez mais mecanismos de filtragem para que os usuários possam gerenciar suas informações. O Facebook permite com que o usuário escolha quais informações sobre si serão visualizadas pelos demais integrantes da plataforma, possibilitando, ainda, com que se crie grupos específicos de usuários que podem ter acesso a essas informações.

Através de ferramentas de privacidade os indivíduos têm a chance de definirem se fotos serão mostradas para certas pessoas ou grupos, assim como publicações e outros tipos de informação veiculadas por eles na plataforma. Porém, ter um nível grande de controle e organização é algo bastante complexo, principalmente porque os "amigos" que se tem no *site* também desejam ter acesso às informações dos seus contatos, e, quando isso não ocorre, automaticamente podem deixar de interagir com a pessoa que exagerar nos filtros.

Em decorrência disso, há aqueles usuários que não se incomodam com a exposição propiciada pelo Facebook. Segundo Dan, "as pessoas se preocupam muito em falar que você está se expondo muito lá, mas não vejo assim. Você está sempre se expondo. É um termo estranho para o Facebook, porque se você não quer se expor não devia nem ter entrado no *site*" (DAN, professor, 32 anos de idade). Já Fernanda confessou se sentir incomodada com quem não preenche todos os campos do perfil, ou quem tem todas as suas publicações restritas para visualização pública, como afirmou acima.

Para aqueles usuários que não se preocupam com a exposição, como Dan e Fernanda, é possível perceber o modo como a internet e suas ferramentas facilitam o acesso às intimidades individuais, expondo-as em vitrines midiáticas, permitindo com que qualquer pessoa transforme a sua vida particular em um espetáculo, assim como também acessar à vida de outrem. Em maior ou menor grau, conforme o desejo ou o incômodo com a exposição, cada um passa a gerenciar o seu Eu como se gerencia uma marca, ainda que incomodado com a exposição, porém sempre buscando a melhor forma de se adquirir visibilidade. Todavia, a construção do Eu não deve ser encarada simplesmente como causa de uma dada interação social, mas, ao contrário, como produto dela.

O Facebook dispõe de mecanismos capazes de identificar quais pessoas interagem mais com um determinado usuário e, através deles, pode passar a exibir constantemente as atividades de um no *feed* de notícias do outro, porém se essas interações esfriam, tornando-se cada vez mais esporádicas, automaticamente, o *site* passa a não expor com tanta frequência as ações desses contatos. Isso porque a plataforma possibilita com que as conexões entre os indivíduos sejam, na maioria das vezes, recíprocas e simétricas, isto é, para que alguém adicione outra pessoa à sua rede é necessária a concordância desta.

Ainda sobre a contrução de um perfil num *site* de redes sociais, outro elemento que vale ressaltar é a fotografia do próprio perfil, geralmente escolhida de forma que facilite a identificação do usuário por outros participantes da plataforma. Numa primeira aproximação, parece confirmar-se a ideia de Goffman (2011), segundo a qual o indivíduo se apresenta à luz do que lhe é favorável. De acordo com Dan, "no Facebook parece que todo mundo é feliz, todo mundo está sempre de bem com a vida nas fotos. Até parece que ninguém tem problemas" (DAN, professor, 32 anos de idade). Ou, ainda, conforme Pedro afirmou: "a exposição é muito grande, todo muito é feliz, ou muito triste para chamar a atenção. Todo mundo é muito bonito [...]" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

Boa parte dos entrevistados afirma escolher aquelas fotos através das quais os outros usuários do *site* possam ter uma boa impressão ao visitar o seu perfil. Conforme Carol, "é sempre importante você ter uma foto boa no perfil. No meu caso, adoro colocar fotos sorrindo, mas são todas naturais, nem mexer nesses programas para melhorarem as fotos eu sei direito" (CAROL, estudante, 22 anos de idade). Esta ação indica uma preocupação com o Outro; todavia, uma preocupação que é recíproca.

Nesse sentido, se nos *sites* de redes sociais os usuários consideram quase como uma "regra" ter fotos bonitas em seus perfis, já a avaliação que fazem sobre as fotos dos outros difere da que fazem acerca das suas próprias imagens, sobretudo no que se refere a naturalidade com a qual elas são geradas.

> As pessoas põem muito umas fotos que não têm nada a ver com elas pessoalmente, você quase não reconhece, às vezes. Os cabelos estão sempre lindos e penteados, o corpo magro, tudo perfeito, com *photoshop* até dizer chega. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

> Eu até edito algumas fotos mas sem exagerar, dou só uns retoques numas coisinhas pequenas e coloco alguns efeitos. O ruim é quando a pessoa exagera. Conheço gente que toda foto do Facebook é carregada de efeito, ou então sempre tiram fotos em lugares bonitos, daqueles que todo mundo quer estar. (ALAN, músico, 29 anos de idade).

Ao se apresentar aos outros usuários de uma mesma plataforma de redes sociais, os indivíduos buscam controlar a impressão que os demais participantes poderão eventualmente ter, buscando ressaltar, por vezes, aspectos do seu cotidiano, ou ainda elementos comuns entre eles e os seus contatos. O fato de se escolher uma foto para ser inserida no perfil, levando em consideração não apenas a aparência, mas também outros elementos que irão compor o cenário, por exemplo, chama a atenção para o controle que se pretende ter sobre a impressão da audiência ao olhar para a imagem.

A construção do perfil está diretamente associada a preocupação que os indivíduos têm com o fato de suas auto-representações serem dotadas de características positivas. Existe uma tendência a se apresentar como alguém "aceitável" para o Outro, sendo necessário, por vezes, forjar a própria aparência, acrescentando ou omitindo traços físicos através de programas de edição de imagens. Boa parte dos entrevistados afirmou considerar útil a existência de fotos reais num perfil, sobretudo na facilidade da identificação dos contatos. Contudo, admitem não valorizar aquelas imagens forjadas, repletas de edições.

Alan, por exemplo, afirma que ao escolher uma foto para o perfil, opta por aquelas imagens em que ele se sai melhor, no entanto também considera útil a composição de um cenário como moldura para a imagem: "gosto de colocar algumas fotos com meus instrumentos. Às vezes, faço isso também por causa dos meus amigos, porque a gente vive num mesmo universo ou para pessoas que também mexem com música, como eu" (ALAN, músico, 29 anos de idade). Já Tiago costuma escolher fotos em que aparece com a blusa do seu time de futebol preferido ou faça alusão a ele. Os usuários não só escolhem uma foto em que estejam com uma aparência "aceitável", como a selecionam segundo o conteúdo com o qual desejam ser conotados.

Como as redes *on-line* estão fortemente ligadas às redes *off-line*, a fabricação de identidades se torna um risco, estanto sujeita a constrangimentos. Um desses constrangimentos é a expectativa e a confiança dos amigos em relação à veracidade das informações disponibilizadas. As redes *off-line* impelem os indivíduos a assumirem o mesmo nome, sexo, idade, aparência ou *status* de relacionamento que apresentam na esfera *on-line*. Sobre isso, Carol comenta: "como você sabe que a pessoa não está natural naquela foto dá até vontade de você chegar para ela e dizer que isso está exagerado. A aparência falsa dá a entender que a pessoa também é falsa" (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

Os corpos físicos, ou somente rostos, apresentam-se expostos nas fotos dos perfis, e constituem-se como elementos que constroem, bem como delimitam o contexto das interações entre os usuários. Essas fotos informam elementos essenciais, tais como parte da linguagem não verbal. Aspectos do corpo precisam ser representados para auxiliar a simular uma presença "física", o que ocorre por meio da escrita e da *performance* que se adota durante as interações. Ao comporem um perfil, os indivíduos precisam (re)arranjar indícios que deem pistas a respeito de quem são. Esses indícios são construídos tanto para uma audiência real, como potencial, imaginada pelos usuários.

Outro componente importante do perfil é a linha do tempo, uma ferramenta inserida em 2011 no Facebook com a finalidade de propiciar aos usuários contarem em seus próprios perfis as histórias de suas vidas. Durante o evento de lançamento da ferramenta Mark Zuckerberg comentou: "criamos um jeito novo de contar todas as histórias de sua vida numa página"[58]. De modo geral, a linha do tempo se estrutura num fio narrativo

[58] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/09/facebook-apresenta-linha-do-tempo-para-registrar-vida-do-usuario-no-site.html. Link acessado em 04 de março de 2014.

hierarquizado pela marca do calendário, a partir de meses e anos, conforme pode ser visualizado na figura a seguir. Em todos os acontecimentos que marcaram a vida de um usuário, fotos, datas e locais podem ser inseridos.

Figura 12: imagem da linha do tempo no Facebook
Fonte: www.facebook.com/jefferson.veras.9

Contudo, os usuários não chegam a expor a vida por completo, mas apenas uma parcela dela, selecionando o que desejam ser exibido, seguindo seus vieses, orientados especialmente pelos modos através dos quais costumam enxergar suas próprias vidas, ou como desejam que o Outro as enxergue. Em março de 2013 a linha do tempo sofreu um acréscimo, e passou a permitir com que os usuários incluissem listas de livros lidos, músicas favoritas, filmes e séries televisivas assistidas, dentre outras coisas.

Basta aderir ao Facebook para o indivíduo poder desde reencontrar amigos, iniciar contato com parentes até então desconhecidos ou distantes, procurar por novas amizades, até se tornar "marqueteiro de si mesmo". A linha do tempo permite aos indivíduos narrarem para si e para o Outro uma vida quase em sua totalidade, onde é possível inserir desde o local, a data e a hora do seu próprio nascimento, até informações sobre as instituições de ensino frequentadas e durante quais anos, empresas nas quais já trabalhou, notícias sobre relacionamentos afetivos, como namoro e casamento, por exemplo, até a chegada de filhos dentre outras coisas.

Nesse sentido, segundo comentam Fernanda e Tiago,

> Na linha do tempo você pode colocar tudo o que já fez, o que está fazendo, pensando, como está se sentindo, fotos, matérias de jornal. Eu gosto dela porque eu posso ser mais "eu". Acho que praticamente todo dia eu coloco alguma coisa no Facebook e isso fica lá na minha linha do tempo, meus amigos podem ver ou eu mesma quando quiser. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

> Se alguém quiser saber alguma coisa sobre mim é só olhar ela. Algumas coisas importantes eu boto lá, por exemplo, quando comecei o meu namoro está lá, quando fiquei noivo também. (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

Além de complementar o perfil dos usuários, a linha do tempo tem como função também permitir a constituição de um espaço no qual memórias podem ser publicamente contadas. Através dela, os participantes da plataforma podem narrar suas histórias de modo a formarem mosaicos de suas vidas. Contudo, na maioria das vezes, tratam-se de narrativas realizadas no tempo presente acerca de algo também atual ou de um passado recente. Cada publicação dos usuários fica registrada na linha do tempo, que pode ser acessada por qualquer participante da plataforma, conforme suas configurações de privacidade.

De acordo com Alan,

> Na verdade, é automático, quando você coloca no perfil que está em um "relacionamento sério", quando você coloca a data, automaticamente vai para a sua linha do tempo. Eu acho interessante também porque você pode fazer uma retrospectiva da sua vida só pela linha do tempo. Se você for uma pessoa que põe tudo no Facebook, então fica tudo lá, é só olhar. Chega até a ser uma surpresa ver coisas que você fez no ano que nem você mesmo lembrava. (ALAN, músico, 29 anos de idade).

O Facebook assume, assim, o importante papel de aglutinador de memórias pessoais. Aos poucos, a plataforma tem se transformando numa espécie de catálogo eletrônico mundial, por meio do qual se tem acesso a histórias, fotos e demais informações inseridas voluntariamente pelas pessoas em seus perfis individuais. Um catálogo capaz de reunir memórias e narrativas das pessoas sobre o mundo, levando em conta suas próprias realidades. A tendência da *web*, a partir das chamadas tecnologias de participação social, é permitir a cada usuário desempenhar o papel de autor, elegendo o indivíduo, juntamente com seus gostos, práticas e vivências, como o centro dos processos informacionais experienciados na contemporaneidade.

O "*marketing* de si" praticado pelos usuários no Facebook através do perfil, ou mesmo das informações que são inseridas na linha do tempo, pode gerar alguns inconvenientes. Embora, a privacidade seja uma preocupação inicial dos indivíduos logo ao aderirem ao *site*, com o tempo essa preocupação é deixada de lado e os usuários passam a não se incomodar tanto com a segurança de suas informações. Além disso, conforme a chamada "política de uso dos dados" adotada pelo Facebook (reformulada constantemente

pelos seus desenvolvedores, sem aviso prévio), as informações dos usuários podem ser acessadas por aplicativos, mesmo que não se esteja diretamente conectado a eles.

Desse modo, enquanto os usuários têm espaço irrestrito para expressão, a plataforma registra suas atividades em seus bancos de dados, podendo repassá-las para empresas privadas interessadas em elaborar estratégias publicitárias cada vez mais agressivas. O repasse das informações permite com que companhias utilizem um tipo de *marketing* direcionado aos usuários conforme suas atividades. O rótulo "gratuito", estampado desde a página inicial do Facebook, através da frase: "é gratuito e sempre será", não significa dizer que nenhum pagamento esteja sendo efetivamente dado para ele.

A principal fonte de receita do Facebook é proveniente da venda de espaços na plataforma voltados para anúncios comerciais. E as informações inseridas pelos usuários constituem um bem importante e disputado pelo atual mercado financeiro. Prova disso é que em agosto de 2013 o Facebook teve que pagar a cinco usuários a quantia de vinte milhões de dólares, justamente como pena por ter divulgado seus dados para vender anúncios publicitários. Os usuários resolveram abrir um processo contra a plataforma porque as "histórias patrocinadas" do *site* usavam o registro de suas atividades de forma abritrária, sem lhes pedir autorização ou oferecer qualquer remuneração financeira por isso.

O processo judicial movido contra o Facebook serviu de alerta para a maneira como a plataforma lida com a privacidade de seus usuários, comercializando os dados obtidos a partir das atividades dos internautas no *site*. Atualmente, esse uso já está previsto na chamada "política de uso dos dados" imposta aos internautas de modo unilateral. Portanto, diversas são as formas de lucratividade com serviços ditos gratuitos na *web*. Entre janeiro de 2011 e agosto de 2012, o *site* de redes sociais criado por Mark Zuckerber arrecadou aproximadamente 250 milhões de doláres apenas com a venda de anúncios publicitários[59].

6.4 Os laços das esferas *on-line* e *off-line*

Depois de aderirem à plataforma e cadastrarem um perfil nela, os usuários têm como próximo passo contatar outros usuários e convidá-los a fazer parte de suas redes de amigos. Para se usar uma expressão típica do estudo de redes sociais, esses contatos

[59] Informações obtidas em: http://olhardigital.uol.com.br/noticia/37059/37059. Link acessado em 21 de dezembro de 2013.

compõem os nós através dos quais os indivíduos vão estar ligados entre si no *site*. É a partir desses contatos que os internautas podem trocar mensagens privadas, iniciar uma conversa em tempo real através do *chat*, publicar informações na plataforma ou interagir com aquelas que já circulam por suas teias, por exemplo.

Por meio da inserção de contatos às suas redes, os usuários vão criando uma espécie de listas de amigos. Diferente do sentido que é usualmente atribuído à palavra, ser "amigo" de alguém em um *site* de redes sociais significa apenas estar diretamente conectado a essa pessoa. Nesse sentido, o termo "amigo" refere-se mais a existência de um laço associativo, do que diz respeito a qualquer proximidade afetiva que possa haver, de fato, entre os indivíduos. Os amigos constituem o motor da interação no Facebook. Isso porque não é possível participar sozinho de um *site* de redes sociais, uma vez que as interações são o seu ponto forte, juntamente com o volume de informação resultante delas.

No Facebook o significado de amigo nem sempre tem a conotação tradicional a qual estamos acostumados e, por consequência, o coeficiente sociométrico do número de amigos que um usuário tem providencia pistas também acerca da sua identidade. As conexões no Facebook ligam-se às redes do plano *off-line*. As pessoas costumam adicionar aqueles participantes da plataforma com quem já tiveram algum contato anterior. As amizades parecem ser, na sua maioria, fortemente baseadas nas relações *off-line*. Assim, as relações estabelecidas no plano material são de suma importância, pois é em funções destas que os usuários entram em cena, e é com mais incidência nestas que se estabelecem boa parte das interações no *site*. No interior da plataforma, é nítida a concepção de que os usuários a utilizam para interagir com os seus amigos, criando um espaço comunitário, mesmo sem a existência de um *lócus* específico.

Sobre isso, diz Carol: "eu gosto do Facebook porque nele eu posso estar com meus amigos, conversar com eles. Às vezes, falamos sobre o que se passou na aula, combinamos uma saída a noite […]. É a forma que tenho para estar sempre em contato com eles" (CAROL, estudante, 22 anos de idade). A exemplo de Carol, vários outros usuários encontram no Facebook um ambiente no qual podem desfrutar de relações familiares (próximas ao seu cotidiano). Apesar da enorme quantidade de participantes que a plataforma possui, vários entrevistados afirmaram que preferem interagir mais com pessoas que já conhecem de outros espaços do que interagir com desconhecidos. Mateus afirmou durante nossa conversa que apenas adiciona às suas listas de amigos quem ele conhece

pessoalmente, enfatizando: “confiro sempre se é realmente meu amigo. Fazer amizade é sempre bom, mas cara a cara, não pelo Facebook” (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

Assim como Mateus, a maioria dos usuários com quem conversei durante a pesquisa evita se relacionar com pessoas que nunca tiveram qualquer contato antes, seja por medo, ou, simplesmente, por desinteresse. No geral, é possível perceber que os usuários têm certa resistência em adicionar pessoas que não sejam próximas de suas relações diárias. Elry, João e Tiago também afirmaram que não costumam adicionar pessoas que não conhecem como amigos, justamente por conta da preocupação que têm com a segurança e a privacidade de suas informações no Facebook.

> Eu não tenho muito o costume de adicionar pessoas que eu não conheço. Não gosto de fazer isso porque você nunca sabe quem é aquela pessoa, qual o interesse dela em ser sua amiga. Quando uma pessoa que eu não conheço me adiciona, primeiro eu vou investigar para ter certeza se realmente a gente não se conhece, e se eu tiver certeza disso, recuso na mesma hora. Porque às vezes tem aquelas pessoas que você não se lembra e fica chato recusar, por isso que eu investigo. (ELRY, estudante, 25 anos de idade).

> Eu só adiciono ou só aceito quem eu tiver algum contato mesmo. E eu também costumo fazer uma manutenção, quando eu vejo que é uma pessoa que eu não mantenho contato, então eu tiro ela dos meus amigos. (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

> Eu só adiciono quem eu conheço. Antes, quando eu estava no Orkut, adicionava todo mundo, mas notei que não valia a pena, tinham pessoas que eram minhas amigas lá que eu nem conhecia. É tanto que quando você ia pesquisar algum usuário, e o nome dele era parecido com o meu, a primeira opção que o *site* dava era o meu perfil, pela quantidade de amigos. (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

A gestão das amizades, desde a aceitação à recusa, é tratada de maneira cautelosa pelos indivíduos. Ao adicionar amigos às suas redes de contatos, os usuários se preocupam em aceitar primeiramente o convite daquelas pessoas que eles já conhecem ou já tiveram algum contato prévio. No entanto, quando existe alguma dúvida em relação a isso, geralmente fazem uma pesquisa sobre a pessoa na própria plataforma, visitando o seu perfil e investigando suas publicações a fim de saber se realmente aquela pessoa é uma completa desconhecida, ou se se trata apenas de um conhecido distante, do qual não se recordam.

Há casos também em que os usuários aceitam o convite de amizade apenas para poder fazer a análise do perfil do solicitante de maneira mais cuidadosa (por vezes, inacessível a quem não compartilhe o estatuto de amigo, caso aquele perfil tenha os

padrões de privacidade configurados como restritos). Depois disso, passam a ter acesso a um maior número de informações sobre o solicitante, podendo visualizar fotos e demais publicações. Feito isso, podem decidir se mantém a amizade ou se dão cabo a ela. Assim, a recusa se torna menos constrangedora, sendo mais fácil desfazer o laço.

No Facebook são registradas todas as interações entre os seus participantes, formando uma espécie de histórico acerca da experiência interativa de cada internauta. Desse modo, é possível saber, por exemplo, desde quais comunidades determinado usuário participa, que tipo de informação publica ou até mesmo quantos e quais amigos possui em comum com a pessoa adicionada (os chamados "amigos dos amigos"). O perfil tem esse papel ao ser compreendido como uma ferramenta para auto-representação de si, e é justamente através dele que é possível perceber se aquele usuário que enviou o convite de amizade é ou não conhecido da esfera *off-line*. É a partir das informações encontradas no perfil que se vai inferir se aquele usuário tem ou já teve alguma proximidade com quem ele adicionou, para em seguida decidir se irá ou não aceitá-lo como amigo.

Contudo, nem todos os usuários podem dispor dessa possibilidade de inferência, já que interagem com um número grande e diversificado de pessoas na esfera *off-line*. Pessoas que, mesmo tendo um contato superficial no plano material, optam por prolongarem, ou, quem sabe, até aprofundarem essa relação por meio dos *sites* de redes sociais, como é o caso de Dan. Em virtude de atuar como professor de idiomas, trabalhando para grandes empresas, com cursos de inglês voltados para os funcionários dessas empresas, Dan nem sempre se recorda de todos os seus alunos. Em decorrência isso, prefere aceitar todos os convites de amizade que lhe são enviados, mesmo que não se recorde de conhecer pessoalmente aquela pessoa que o adicionou.

> Eu dou aulas de inglês em muitos lugares, muitas empresas. Nem sempre me lembro dos alunos. E eles sempre querem me adicionar no Facebook, ou para terem o professor entre os seus amigos, ou mesmo para tirarem dúvidas sobre algum conteúdo das aulas. Por isso eu aceito todo mundo que me adiciona, sem diferenciação, porque eu nunca sei se conheço ou não aquela pessoa. Não vejo problema nisso. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Ainda que a maioria das amizades sejam provenientes das relações alicerçadas no mundo *off-line*, as relações estabelecidas não se prendem somente a este grupo de indivíduos, ou seja, há usuários que não se importam em adicionar como amigos pessoas

que não conhecem ou que não as têm em sua rede *off-line*. Alan, por exemplo, costuma adicionar outras pessoas apenas para ampliar a sua rede *on-line* e construir novas amizades no *site*: "eu não me importo muito se a pessoa me conhece. Se ela me adicionar eu aceito. Só que eu não adiciono quem eu não conheço, não envio o convite, só aceito. Aceito de pessoas com quem eu quero conversar, às vezes se for amigo de amigo também" (ALAN, músico, 29 anos de idade).

Nesse sentido, não é sempre que os *sites* de redes sociais se mostram como um espaço de evitação do desconhecido; mas, para alguns usuários, eles podem se apresentar como um ambiente de descobertas, onde há sempre a possibilidade iminente de se formar novos laços de amizade. Entretanto, adicionar alguém com quem não se tem uma relação prévia não é uma tarefa simples, poucos internautas se lançam a ela. O que eu pude observar, na maioria dos casos, é que há uma variedade de patamares de negociação. Os indivíduos costumam definir para si critérios para aceitar pessoas desconhecidas como amigos. Um desses critérios, conforme foi mencionado por Alan, diz respeito ao fato de não enviar solicitações de amizades para desconhecidos, mas só aceitar aquelas que lhe são enviadas. Apesar da predisposição em fazer novas amizades, Alan não vai necessariamente em busca de novos laços, apenas responde positivamente aos que lhe são direcionados.

Assim, quando a existência de relações *off-line* anteriores não é tomada dentre os critérios para se aceitar outros usuários como amigos, leva-se em conta, com frequência, a existência de referências culturais em comum. Também segundo Alan: "se for alguém de uma comunidade que eu participo e que sempre converso com ela pela comunidade, então eu também adiciono" (ALAN, músico, 29 anos de idade). Esses critérios podem dizer respeito, por exemplo, a situações profissionais semelhantes, partilha da cidade natal de um indíviduo ou está ligado, ainda, ao fato de serem "amigos de amigos".

Durante nossa conversa, Fernanda se recordou de uma situação na qual a entrevistada adicionou uma pessoa que não conhecia pessoalmente após ter tido um contato com seus textos através da internet, primeiramente, por meio de um *blog* e, posteriormente, através de seu perfil pessoal no Facebook. Contudo, reforçou que essa amizade só foi possível porque havia uma amiga em comum entre ela e a pessoa adicionada. Fernanda possuia uma amiga que a apresentou às publicações de Wendel e só depois ela decidiu adicioná-lo aos seus contatos.

> Eu tenho uma amiga que ela gosta muito de poesia e me apresentou a Carmorandi. [...] Ela conheceu a Carmorandi e a partir dela conheceu outro amigo, que é o Wendel, que também tem um *blog*, já lançou até livro de poesia e tal. Daí ela mandou para mim o *site* da Carmorandi, só que como eu gostei muito do *blog* do Wendel acabei sendo amiga dele também, porque a minha amiga já era. […] Porém, assim, teve uma ponte, teve uma pessoa intermediária, um motivo para que eu adicionasse ele como amigo. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

É nestas diferentes dimensões e graus de "amizade" que os usuários se desdobram e interagem entre si à medida em que se envolvem com a plataforma. Essas relações apresentam características semelhantes às das redes *off-line*, pois emergem de relações de afinidades e interesses em comum, ou contatos em comum, contudo, colocam os usuários numa situação ambígua. Os indivíduos encontram-se constantemente divididos entre interagir demais, mostrando-se de menos, principalmente quando se desconhece quem está do outro lado da interação. É uma fronteira tênue entre o desejo de interação e a preocupação com a exposição, que aos poucos pode ir sendo superada; às vezes, a existência de um amigo em comum minimiza essa barreira.

Elry e Tiago, embora também tenham afirmado, no início de suas respectivas entrevistas, que não costumam adicionar pessoas que não conhecem pessoalmente aos seus contatos no Facebook, durante nossa conversa, lembraram de um caso em que ambos cederam e decidiram aceitar o convite de alguém desconhecido. Elry relatou sua experiência da seguinte maneira: "na época que eu tinha *Fotolog* eu conheci muita gente que gostava de fotografia. Cheguei até a viajar para o Rio, para a casa de umas amigas que só conhecia pela internet e fiquei com elas por lá" (ELRY, estudante 25 anos de idade). Por sua vez, Tiago afirmou: "teve um tempo, quando eu usava o Orkut que eu adicionava todo mundo. Adicionei uma menina e conversava com ela todo dia, mas ela foi embora para o Rio de Janeiro e até hoje eu não conheço ela" (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

A exemplo de Elry e Thiago, Márcia foi outra entrevistada que relembrou algumas amizades que fez com pessoas que não conhecia pessoalmente, conforme exposto a seguir:

> Tenho várias amigas de *Fotolog*. Já fizeram até uma troca de amigo secreto pela internet e eu comecei a criar uma amizade com uma senhora assim. Ela trabalha com artesanato em madeira. Já nos falamos por *webcam*, já trocamos presentes, a filha dela já veio aqui em casa, mas não conheço ela pessoalmente. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

Para os internautas, aceitar convites de desconhecidos é uma prática percebida como pouco positiva nos *sites* de redes sociais, embora boa parte deles, em algum momento de suas experiências interativas, já tenham confirmado a solicitação de alguém, ou enviado um convite de amizade para alguém desconhecido. De certa forma, afirmar que não se costuma fazer isso e pouco tempo depois se recordar de um episódio que contrarie a afirmação, faz os indivíduos quererem justificar de alguma maneira o "deslize" e admitirem que sempre há alguém em suas redes que não conhecem pessoalmente.

Entretanto, Elry, Thiago e Márcia comentaram que suas práticas mudaram com o Facebook. Segundo os entrevistados, antes de aderirem à plataforma, não impunham como principal critério de aprovação para uma solicitação de amizade o fato de conhecerem pessoalmente quem lhes enviou o convite. Na época em que usava o Orkut, Tiago aceitava a solicitação de qualquer usuário, assim como também enviava o convite para qualquer pessoa; já no caso de Elry e Márcia, suas experiências anteriores estavam relacionadas ao *Fotolog*. Contudo, ambos assinalaram que essa mudança de prática se deve a quantidade significativamente maior de usuários que a plataforma de Mark Zuckerberg congrega.

As amizades permitem aos usuários ampliarem as suas redes de contatos. Assim, embora haja quem opte em simplesmente não "colecionar amizades", aceitar pessoas como amigos parece ser a principal atividade no *site*. O número de amizades no Facebook tem uma importância central, pois é através dos contatos que se tem acesso a um número maior de informações, como também se pode formar audiências para as suas próprias publicações, na medida em que a plataforma disponibiliza as ferramentas "curtir", "comentar" e "compartilhar" como opções por meio das quais os usuários interagem com as publicações uns dos outros, especialmente através do *feed* de notícias.

Nesse sentido, levando-se em conta a noção de capital social no que tange a composição das redes de contatos dos indivíduos, é possível perceber que, independentemente das amizades se formarem no plano *on-line* ou *off-line* da vida social, os *sites* de redes sociais promovem a constituição de laços fortes, assim como também de laços fracos. Tanto Colleman (1988) como Bourdieu (1980) apontaram a intangibilidade do capital social em comparação com outras formas de capital. Enquanto o capital econômico se refere a tudo o que envolve o dinheiro, o capital social reside justamente na estrutura das suas relações. Para possuir capital social, um indivíduo necessita apenas se relacionar com outros. Logo, quanto maior forem essas relações, maior será o capital social adquirido.

Ambos os tipos de laços sociais – sejam eles fortes ou fracos – desempenham um papel importante na composição da rede de contatos dos usuários. Os laços fortes se referem àquelas relações nas quais a amizade está circunscrita aos contatos mais próximos, congregando, por exemplo, indivíduos que participam de um mesmo círculo social, ou que partilham de referências culturais comuns; por sua vez, os laços fracos constituem-se como sendo exteriores ao círculo imediato dos contatos mais próximos, porém têm como principal vantagem permitir a participação dos indivíduos em diferentes redes sociais.

É importante ressaltar que laços fortes e laços fracos não têm necessariamente a ver com amizades que se formam no ambiente *on-line* ou na esfera *off-line*. Há laços formados exclusivamente no ambiente *on-line* que podem ser classificados como sendo fortes; por outro lado, existem também laços constituídos na esfera *off-line* que podem ser categorizados como fracos, e vice-versa. Dessa maneira, o que vai definir se um laço é forte ou fraco é a proximidade que os usuários têm entre si, independentemente dessa relação ter se originado no plano *on-line* ou *off-line*.

Os laços fortes possibilitam com que as informações sejam veiculadas de forma intensa, porém com menor abrangência; ao contrário, os laços fracos permitem uma maior expansão na disseminação de uma informação. Nesse sentido, tantos os laços fortes, como os laços fracos desempenham um importante papel, e a maioria dos indivíduos mantém relações com outros usuários que podem ser definidas de ambas as formas. Se de um lado, os laços fracos possibilitam a conexão entre vários grupos sociais, pertencentes a diferentes redes; do outro, os laços fortes permitem uma relação mais próxima entre os indivíduos. Portanto, enquanto os laços fracos servem para diversificar as redes, os laços fortes atuam justamente para fortalecer as relações entre os indivíduos.

6.5 Curtir, comentar e compartilhar

A saída em massa do Orkut, assim como o deslumbramento vivenciado pelos internautas brasileiros ao chegarem no Facebook e terem contato com suas ferramentas, dentre elas, o *feed* de notícias, lança luz sobre a importância que as interações ordinárias *off-line* possuem na esfera *on-line*, apontando aspectos interessantes do lugar que os indivíduos e suas trocas ocupam num *site* de redes sociais. Assim, considerar o desejo em interagir com o Outro é partir do pressuposto de que para existir, a rede tem como condição

sine qua non caracterizar-se como dialógica e alteritária, ainda que também seja marcada por embates e tensões. Na verdade, raramente os indivíduos estão em harmonia entre si.

Por mais banal e natural que a adesão a uma nova plataforma de redes sociais na internet possa parecer aos internautas, essa ação chama atenção para o papel que o estar junto adquire na internet. Contudo, cabe salientar aqui que não estou a afirmar que se vive mais de modo coletivo e menos de maneira individualista na contemporaneidade, e sim que há espaços para ambos os modos de viver, e, no caso das redes sociais na internet, pelo menos no que se refere a uma atração inicial, o estar junto predomina no interesse dos indivíduos por elas.

Ainda que um desejo gregário prevaleça entre a maioria dos usuários, vale afirmar que não se trata de uma forma simplificada de estar junto. Quer dizer, não é apenas o desejo de estar em constante conexão com o Outro que move os indivíduos a cada vez mais aderirem aos *sites* de redes sociais, mas trata-se antes de um estar junto que tem como elo a informação mediada pelas redes telemáticas de comunicação que compõem a internet. Assim, a publicação de informações pelos usuários pode ser considerada como um dos elementos centrais de um *site* de redes sociais, juntamente, é claro, com suas conexões.

Através delas, é possível relatar desde fatos do cotidiano, até expor gostos e preferências, fazer *upload* de fotos, vídeos ou demais imagens encontradas com facilidade e em abundância nas malhas do ciberespaço, ou ainda opinar sobre notícias, fatos, entre várias outras atividades. Para Mateus, a principal função de um *site* de redes sociais é justamente a interação propiciada por meio da informação. Segundo afirmou o entrevistado, "se você não tiver muitos amigos, você não vai ter coisas para ver, vai ser sempre a mesma coisa. Mas se você tem muitos amigos, então assim que você atualiza o seu perfil tem sempre coisas novas para se ver" (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

O "curtir", o "comentar" e o "compartilhar", ao serem acionados através de botões específicos no Facebook, são três das formas que os usuários têm para interagirem entre si, assim como também com as informações publicadas pelos seus contatos. A compreensão da finalidade de cada uma dessas ações, na maioria das vezes, é baseada em um repertório prévio no que diz respeito às terminologias utilizadas em *sites* de redes sociais. Contudo, apesar das definições, os usuários atribuem diferentes sentidos às práticas de "curtir", "comentar" e "compartilhar", conforme suas vivências interativas na rede.

Segundo Elry: “o Facebook tem essa coisa muito de todo mundo ter acesso às coisas de todo mundo” (ELRY, estudante, 25 anos de idade). E isso, de modo geral, confere às práticas informacionais dos indivíduos um certo caráter público, tanto quanto coletivo na plataforma. Potencialmente, pode-se ter acesso a tudo o que circula no Facebook, salvo casos em que configurações de privacidade impedem uma visualização pública.

Muitas das publicações feitas pelos internautas são direcionadas ao Outro. Publica-se algo na esperança que o Outro tenha acesso ao seu conteúdo, e, caso goste, possa vir a “curtir”, “comentar” ou “compartilhar” o que foi publicado. Sobre isso, Pedro assinala: “tem coisas que eu 'posto' para as outras pessoas, para os meus amigos, que gostam das mesmas coisas que eu, que têm certa afinidade com aquilo. Algumas coisas eu 'posto' pensando neles [...]” (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade). Ainda acerca disso, Elry também comenta: “pode até ser besteira, mas é chato você 'postar' uma foto e ninguém 'curtir'. Minhas fotos, normalmente, as pessoas curtem, mas as músicas, às vezes, nem recebem muitas curtidas” (ELRY, estudante, 25 anos de idade).

Recursos gráficos, assim como também textuais, são adotados pelos desenvolvedores da plataforma para indicarem ao usuário onde ele deve clicar para poder “curtir”, “comentar” ou “compartilhar” uma informação no Facebook, conforme pode ser visto na imagem abaixo:

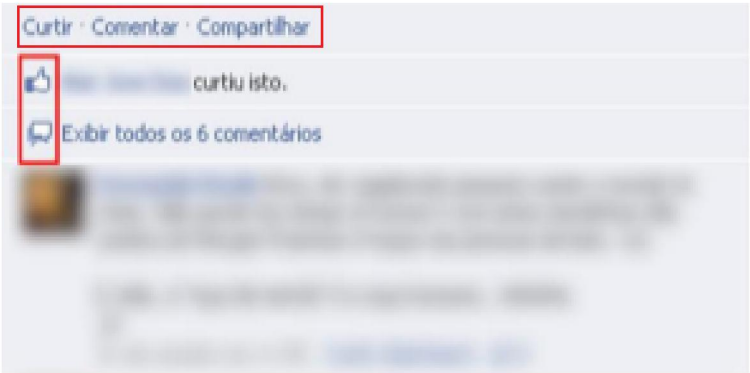

Figura 13: recursos gráficos para “curtir”, “comentar” e “compartilhar”.
Fonte: www.facebook.com.

Os ícones mostram a quantidade e os nomes das pessoas que “curtiram”, “comentaram” ou “compartilharam” algo de outrem. Para a maioria dos usuários, o “curtir” é uma das maneiras adotadas no *site* para poder externalizar, de forna não verbal, que uma determinada publicação chamou-lhes a atenção, bem como assinalar que, quando se trata

de uma imagem, texto ou notícia, o seu conteúdo deve ser considerado importante para outras pessoas além de quem a publicou. Quando um usuário "curte" algo, seus contatos não só vêem sua "curtida", como têm acesso ao que foi "curtido" em seus respectivos *feeds* de notícias, podendo acessar a publicação original.

Para Márcia, o botão "curtir", por exemplo, é acionado sempre que ela se interessa pelo conteúdo da informação publicada, ou, ainda, quando compactua com o ponto de vista do que está sendo veiculado por algum de seus contatos. O importante para a entrevistada é existir alguma identificação entre ela e a informação para que esta venha receber a sua "curtida", independentemente de haver ou não uma relação mais próxima com quem a publicou, conforme pode ser percebido abaixo, a partir de um dos trechos de sua fala.

> Eu só curto o que eu concordo. Pode ser a pessoa que eu mais gostar na minha vida, se ela colocar uma coisa que eu não concordo, não espere curtida minha que ela não vai ter. Eu não vou curtir uma coisa se não estou de acordo com ela. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

Paula também atribui ao "curtir" o mesmo sentido conferido por Márcia: "costumo 'curtir' coisas que me chamam atenção, que me agradam, fotos de familiares e amigos, 'posts' que tem a ver com leitura, com maternidade" (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade). De acordo com a entrevistada, o "curtir" é acionado sempre que alguma coisa lhe chama a atenção ou lhe agrada, desde fotos de amigos e familiares, até publicações relacionadas a leitura ou a maternidade, justamente por trabalhar em um centro cultural e ser mãe de uma criança de dois anos de idade.

Por vezes, o "curtir" pode ter ainda outro sentido para além do gostar ou concordar. Há pessoas que recorrem ao botão como forma de se solidarizarem com uma situação desagradável enfrentada por algum de seus contatos e publicizada na rede. De acordo com Tiago, em casos de notícias de morte ou doença, por exemplo, ele tanto "curte", como escreve alguma mensagem de conforto. Sobre isso, afirma: "às vezes meus amigos 'postam' que um parente morreu ou que estão doentes, e eu 'curto', mas é na intenção deles saberem que podem contar comigo" (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

Embora a ação de Tiago possa parecer paradoxal, segundo o entrevistado, nesses casos específicos, não se está "curtindo" – no sentido corriqueiro da palavra – o infortúnio de alguém, mas sim tentando expressar que se é solidário a pessoa que se encontra nessa situação. De tão comum que é esse tipo de caso, o próprio Facebook reconhece a

necessidade de um outro botão para quando o "curtir" não for perfeitamente adequado. Programadores do *site* desenvolveram o "sympathise" ("solidarizar-se", em português) como alternativa, porém ainda não se sabe quando estará disponível aos usuários da plataforma[60]. Vários entrevistados também afirmaram "curtir" notícias sobre a morte de alguém famoso, entretando, como forma de reconhecimento público do seu trabalho.

Apesar dos indivíduos distinguirem diferentes sentidos para o "curtir", cabe assinalar também que se trata de uma atividade que, de corriqueira, não requer um envolvimento maior entre o usuário e a informação veiculada. Na maioria das vezes, lê-se apenas o começo de um texto ou o título de uma notícia e já se clica em "curtir". É quase uma ação automática e instantânea quando qualquer elemento de uma publicação chama a atenção do internauta. Com relação a isso, Pedro assevera: "antes eu não gostava desse negócio de 'curtir' e 'compartilhar', mas depois, parece que tem uma mágica, e hoje eu não paro mais de ficar 'curtindo' e 'compartilhando' as coisas dos meus amigos" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

O "curtir" é sempre valorizado no Facebook e está relacionado ao capital social de um usuário na plataforma. De acordo com Fernanda, o "curtir" é gratificante, porque é uma espécie de retorno positivo do que foi publicado, é uma forma do usuário perceber que algum contato de sua rede gostou do que foi publicado por ele. Ou, ainda, conforme assinalou Mateus, "quando você ganha curtida, você acaba se promovendo, porque acaba aparecendo para várias pessoas" (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

Por outro lado, diferentemente do "curtir", o "comentar" já põe à vista dos outros participantes da plataforma um modo particular de pensar ou de ver o mundo, nem sempre externalizado pelos usuários no plano *off-line*. Geralmente, quando não se concorda com algo, simplesmente se ignora, deixando a informação passar como se não a tivesse visto, omitindo-se, temporariamente, de qualquer tipo de interação com ela e com quem a publicou. Já o "comentar" traz a possibilidade do diálogo, da troca de pontos de vista sobre uma situação, evento ou notícia. Como aponta Paula: "o 'comentar' é como se você quisesse dizer que viu, gostou e aquilo de certa maneira mexeu com você" (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade).

---

[60] Informação obtida em: http://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/12/1383487-facebook-criou-botao-simpatizar-para-substituir-curtir-em-casos-de-posts-tristes.shtml. Link acessado em 02 de janeiro de 2014.

Contudo, os usuários estabelecem para si determinados critérios para “comentar” a publicação de alguém. Um desses critérios está relacionado à proximidade que o usuário tem com quem publicou uma informação que lhe despertou o interesse. Márcia diz apenas “comentar” aquelas publicações que pertencem aos seus contatos mais próximos: “quando alguém 'posta' uma coisa e eu não conheço a pessoa, então não comento. Às vezes, eu comento todas as coisas na minha mente, mas escrever não” (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade). Pedro adota a mesma conduta: “geralmente, eu comento no meu perfil, até porque às vezes chega alguém e pode contrariar o seu comentário. Por isso, eu prefiro deixar mais na minha página e para os meus contatos” (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

Além de Pedro e Márcia, outros dois entrevistados – Dan e Fernanda – também optam em fazer o mesmo, ou seja, “comentar” as informações que têm acesso pelo Facebook somente em seus perfis pessoais ou quando estas tiverem sido publicadas por seus contatos. Segundo Dan: “quando uma coisa não é de um amigo, dificilmente comento” (DAN, professor, 32 anos de idade). De maneira semelhante, Fernanda afirma: “na maioria das vezes, eu comento quando a pessoa é minha amiga mesmo. Quando eu tenho um contato direto com ela, mais íntimo até, do tipo ir na casa dela [...]” (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

Apesar da ampla participação e interação entre os usuários ser apontada como uma das principais vantagens dos *sites* de redes sociais, sendo constantemente evocada como algo positivo, é possível perceber também que os indivíduos, por vezes, evitam se relacionar com pessoas que não pertencem às suas redes de amigos na plataforma. É não só uma evitação do Outro, mas, sobretudo, do desconhecido ou do estranho. Conforme aponta Elry, às vezes, o aspecto multitudinário dos *sites* de redes sociais se apresenta como um incômodo para ela.

> No Facebook todo mundo pode ser meter na “postagem” de todo mundo. Você “posta” uma coisa e qualquer pessoa pode “comentar”. Por exemplo, um amigo meu “posta” algo, eu comento e a outra pessoa que é amiga do meu amigo mas que não é minha amiga também comenta, então aparece tudo o que a gente faz nas notificações uns dos outros. No começo, isso me incomodava um pouco [...]. (ELRY, estudante, 25 anos de idade).

Ao “comentar” o usuário está manifestando sua opinião sobre algo, que será lida, interpretada e, às vezes, rebatida por outra pessoa, que pode ser ou não seu amigo na rede. Por isso, muita vezes, prefere-se a omissão, excetuando-se aquelas ocasiões em que o

comentário seja neutro e não acarrete juízo sobre si. Isso porque, ao participarem de uma plataforma de redes sociais, os indivíduos se encontram conectados a redes heterogêneas (heterófilas), constituídas de pessoas que não possuem os mesmos *backgrounds* culturais, possibilitando o acesso a ideias, opiniões e pontos de vista diferentes e variados. Nesse sentido, no caso de Dan, mesmo quando a publicação pertence a alguém de sua rede de amigos, o usuário pondera se deve ou não expor o seu ponto de vista.

> [...] Se for de um amigo meu, eu comento e, mesmo assim, eu tenho medo se for algo polêmico, porque não quero perder a amizade. Às vezes, o cara é muito tradicionalista, conservador e publica uma coisa que, para mim, remexeu o estômago, às vezes eu odeio e simplesmente ignoro. Mas se o cara costuma "postar" muito sobre isso, ai eu simplesmente tiro ele do meu *feed* de notícias. Eu não excluo, só ativo uma opção que não quero mais ver nada que ele posta. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Os comentários permitem a formação de um tipo de conversação em rede peculiar em *sites* como o Facebook, através da qual as interações são parte de um diálogo entre os internautas e suas audiências, mesmo quando imaginárias. Conversação essa que não é criada exclusivamente pelos sistemas técnicos, mas apropriada pelos indivíduos, já que se diferencia de outras ferramentas também voltadas a conversação, como o *chat*, por exemplo. Nas conversações que se efetivam a partir dos "comentários" que os indivíduos lançam às publicações de outros usuários em *sites* de redes sociais, podem estar envolvidos mais do que dois interagentes, sendo, desse modo, capazes de agregar uma grande quantidade de pessoas a partir do alcance conquistado pela publicação.

Diferentemente das relações *off-line*, na esfera *on-line* o controle sobre a interação é significativamente menor, justamente porque não se pode identificar todos os envolvidos numa conversação. Quanto maior o número de conexões de um usuário, maior também será a visibilidade de uma determinada informação publicada, assim como também a sua possibilidade de ser discutida ou replicada pelos demais participantes da plataforma. Embora nem todos os nós de uma mesma rede possam interagir entre si, assim como com as informações que são publicadas em seu interior, as ações de um primeiro grupo de usuários podem ser visualizadas por um segundo grupo e, assim, alguns membros deste segundo grupo têm a possibilidade de também se manifestarem acerca do que foi publicado pelo primeiro, ainda que nem todos os nós estejam diretamente ligados ao grupo original.

Como Pedro afirmou acima, ao revelar que prefere não "comentar" nas publicações de outrem, até para evitar constrangimentos, de modo similar, Dan também assinalou durante a entrevista que se alguém de sua rede costuma publicar informações que não despertam o seu interesse, ou mesmo que contrariam o seu modo de pensar, para evitar qualquer desgaste desnecessário, rapidamente recorre aos filtros que o Facebook disponibiliza para inibir apenas aquela publicação em particular, ou – quando a falta de interesse é rotineira – deixar de acompanhar todas as atividades dessa pessoa em sua página. Assim, os usuários podem selecionar o tipo de conteúdo a ser exibido em seus *feeds* de notícias, filtrando até mesmo aquelas informações que, embora sejam publicadas por seus contatos em forma de "comentários", não lhes agradam.

Outro elemento importante da interação entre os internautas se refere à polidez com a qual devem orientar os seus comentários. Nos *sites* de redes sociais os indivíduos podem criar e manter uma identidade que pode ser legitimada pelos demais participantes da plataforma. A busca por legitimação pode ser entendida ainda à luz do que Goffman (1967) denomina como "trabalho de face". A face, para o autor, constitui-se pelos "valores sociais positivos" que um indivíduo busca adquirir para si com base nas suas interações, o que, no caso do Facebook, envolve as publicações de um usuário e o *feedback* que outros internautas dão a elas, por meio do "curtir", do "comentar" e do "compartilhar".

Conforme Goffman, "a face é uma imagem do *self* delineada em termos de 'atributos sociais aprovados'" (GOFFMAN, 1967, p. 5). A representação do Eu nos *sites* de redes sociais é bem-sucedida a partir do momento em que há legitimação da face apresentada, seja pelo perfil, pela rede a qual o usuário se conecta, ou, ainda, pelas informações com as quais ele interage na plataforma. Assim, ao se lançar a uma conversação em rede por meio dos "comentários", os indivíduos esperam receber certa legitimação daquilo que enunciam sobre as informações que têm acesso. Entretanto, essa expectativa pode ser frustrada quando ocorre uma interação fora do contexto pretendido, provocando a quebra das normas da conversação.

Isso acontece quando há ameaça ou dano à "face" de um dos indivíduos, explicitada, na maioria das vezes, por meio de uma ação verbal ou não verbal que vai de encontro ao desejo de legitimação pretendido por um dos envolvidos na interação. Dessa maneira, há uma espécie de cooperação, onde os usuários precisam respeitar e negociar implicitamente entre si normas ao deciderem lançar comentários às publicações de outrem.

No entanto, com a existência de grupos hiperconectados, cada vez mais heterogêneos em seus *backgrounds* culturais, as normas implícitas que devem ser estabelecidas durante as interações tornam-se pouco previsíveis. Atos de ameça à face podem ocorrer quando não há cooperação, seja pelo desconhecimento de como se pratica a polidez num *site* de redes sociais, ou mesmo simplemente por ignorá-la. Nesse contexto, é recorrente a percepção de conflitos e violência nos discursos, principalmente através de comentários maldosos ou descontextualizados. E isso pode levar a uma discussão acalorada, ou situação tensa, permeada, em casos radicais, por ofensas pessoais a um dos interagentes. A ameaça à face torna-se, portanto, potencialmente mais danosa, uma vez que é pública, podendo adquirir maior repercussão.

Além disso, as informações são classificadas a partir dos interesses dos usuários, ao mesmo tempo também em que são identificadas como componentes classificantes de quem é responsável por publicá-las. De forma implícita, seguem uma hierarquia imposta pelos próprios indivíduos, com consequências diretas em suas redes, bem como nas redes as quais se conectam. As publicações submetem-se a princípios hierarquizantes a partir do momento em que são percebidas e apreendidas como informações interessantes para o gosto ou experiência particular de um usuário; portanto, como informações que lhes convém "curtir", "comentar" ou até "compartilhar".

Isso possibilita que a informação passe a ser compreendida como algo que está intimamente relacionado às vivências pessoais de um indivíduo, estando diretamente subordinada aos seus gostos e preferências. Quando algo não lhe atrai ou lhe desagrada, o Facebook disponibiliza ferramentas que permitem ao usuário poder marcar a postagem como "irritante ou desinteressante"; ao contrário, quando lhe desperta interesse, pode-se clicar em "obter notificações" e passar a "segui-la"[61].

Ao clicar na opção "obter notificações", todos os comentários inseridos nessa publicação serão acompanhados por quem se interessou por ela através de seu *feed* de notícias. As notificações são graficamente representadas por balões vermelhos no canto superior esquerdo do Facebook. São encaradas como uma forma rápida de se ter acesso às atividades dos contatos de um indivíduo, assim como podem, também, permitir ao usuário acompanhar as "curtidas" e os "comentários" inseridos numa publicação sua.

[61] Quando um usuário tem uma notificação, um balão vermelho surge no canto superior esquerdo do Facebook com o número de novas notificações recebidas. Há notificações separadas para solicitações de amizade e mensagens.

Além do “curtir” e do “comentar”, há também no Facebook o “compartilhar”. O compartilhamento se caracteriza como uma prática bastante comum e constitui uma das formas que os indivíduos têm para se tornarem mais participativos na rede. Assim como os usuários estão conectados entre si na plataforma, as informações que publicam ou compartilham, juntamente com o “curtir” e o “comentar”, marcam a presença do indivíduo na rede, interferindo também no modo por meio do qual o Outro irá percebê-lo na plataforma. O “compartilhar” pode ser usado indiscrimidamente tanto para fatos e notícias, como músicas e vídeos, desde que chamem a atenção do usuário e ele queira dar àquela informação uma maior notoriedade entre os seus contatos.

Segundo Dan, o “curtir” e o “compartilhar” podem ser dissociados um do outro a partir do ponto de vista de cada usuário. O entrevistado diferencia o “curtir” do “compartilhar” da seguinte maneira: “se eu 'curtir' é porque achei legal, e se eu 'compartilhar' é porque achei muito legal, e quero que as outras pessoas vejam aquilo” (DAN, professor, 32 anos de idade). Já para Fernanda eles podem receber os seguintes sentidos: “pode ser um 'concordo com você'; pode ser um 'eu gostaria de ter dito isso, você disse primeiro'. […] Geralmente, é quando eu concordo com a ideia que está ali” (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade). Na visão de Paula: “o 'curtir' é como se você quisesse dizer que viu o 'post' e gostou; e o 'compartilhar' é algo que quero que meus amigos vejam e 'curtam'” (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade).

Quando um usuário opta em “compartilhar” alguma informação no Facebook, significa dizer que ele não só gostou do seu conteúdo, como também quer incorporá-la ao seu perfil e à sua linha do tempo, divulgando-a entre os seus contatos na rede, dando-lhe, dessa forma, um maior destaque. O “compartilhar” é uma das maneiras que os usuários encontram para poder expor aos seus contatos que tipo de informação está sendo acessada por ele naquele instante. Além disso, é uma possibilidade também que os usuários têm para poder ter acesso, inseririndo-se diretamente no que é dito e publicado. Os usuários que não estão originalmente conectados ao autor da mensagem podem “comentar” a publicação, sendo marcados pela palavra “via” Fulano (que significa dizer que divulgaram determinada informação a partir de alguém) ao compartilharem o seu conteúdo.

Beatriz confere ao “compartilhar” um sentido semelhante ao de Dan, Fernanda e Paula. Segundo a entrevistada, “você deve 'compartilhar' alguma coisa quando aquilo é bom, quando passa uma mensagem bonita. Eu não gosto de 'compartilhar' coisas que não

vão me fazer bem. Por exemplo, aquelas imagens de pessoas doentes, de propagandas eu não gosto" (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade). Para Beatriz, apenas informações relevantes devem ser disseminadas na plataforma. João e Carol, outros dois entrevistados, também preferem "compartilhar" uma informação quando a julgam relevante. E isso reforça o caráter informativo do Facebook.

Conforme o ponto de vista dos entrevistados, são relevantes aquelas informações que abrangem desde notícias, até, por exemplo, imagens de cunho motivacional. Entretanto, essa ideia de relevância é bastante subjetiva, pois o que é considerado importante para um usuário pode não ser para outro. A noção de relevância está ligada à capacidade de escolha de um indivíduo a partir do espaço onde ele está inserido; ou, em outras palavras, tem como referência o contexto dentro do qual o indivíduo desempenhará a ação de seleção do que elege como importante, conforme a sua subjetividade.

Com frequência, as pessoas elegem para si qual informação deve ser considerada relevante, merecendo ser "curtida" e "compartilhada", e qual pode ser ignorada, conforme seus interesses, gostos e experiências. Nesse sentido, acerca das coisas que não gostam de acessar no Facebook, Tiago comenta: "não gosto de ver fotos que se você compartilhar a pessoa vai receber dinheiro" (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade). Além dele, Mateus e Paula também afirmam:

> Foto de gente que precisa de dinheiro, ou: "se ama deus compartilhe, se não ama só olhe", essas coisas acho super besteira […]. Acho que isso é muita futilidade, eu tenho a minha religião e não preciso "compartilhar" uma foto pra mostrar isso. Isso é só para o pessoal ganhar "curtidas", "compartilhamentos" e "comentários". (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

> Tem certas coisas que você não está preparado para ver, não gosto de ver doença, pessoas deformadas e com feridas abertas, principalmente jovens, violência contra crianças ou acidentes. Por exemplo, já colocaram um vídeo em que um mulher bate em um bebê, fiquei super angustiada, não consegui ver todo. Outra colocou um vídeo do filho recém nascido morto, não gosto de ver esse tipo de coisa. (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade).

Nas falas de Tiago, Mateus e Paula é possível observar que *spams* não agradam aos usuários, isto é, mensagens impessoais, não socilitadas por eles, que são comumente remetidas para um grande número de pessoas, sem quaisquer critérios de distinção. No Facebook, pela grande quantidade de usuários que a plataforma possui atualmente, os

spams são comuns, embora não estejam restritos ao universo da internet[62]. As mensagens com conteúdo meramente comercial, as imagens com fotos de crianças doentes que reivindicam o seu "compartilhamento" sob a alegação de que o Facebook irá auxiliar nas despesas médicas, ou mesmo mensagens de cunho religioso (conhecidas como "correntes") são alguns dos gêneros mais comuns de *spams* encontrados na plataforma.

Informações desinteressantes de um modo geral, replicadas contínuas vezes, são, ainda, frequentemente classificadas como *spam* pelos usuários. Ao comentar sobre os tipos de informações que não gosta de visualizar em seu *feed* de notícias, Elry assevera: "não gosto de gente que fica postando milhares de vezes a mesma coisa. Se eu gostar da pessoa [como amiga], eu só faço bloquear as coisas dela do meu *feed* [de notícias], mas não excluo" (ELRY, estudante, 25 anos de idade). De modo semelhante, Alan assinala: "às vezes, você vê as mesmas coisas no Facebook e isso é chato por ser repetitivo. Tem horas que todo mundo quer divulgar as mesmas coisas" (ALAN, músico, 29 anos de idade).

Por sua vez, Márcia também afirma se sentir incomodada sempre que informações sobre um mesmo assunto são compartilhadas reiteradas vezes pelos seus contatos:

> Tem gente que posta dez coisas, uma atrás da outra, sobre a mesma coisa. Daí, quando começam a falar de cerveja, são dez só de cerveja; quando começam a falar de cachorro é a mesma coisa. Para você ter ideia, eu tenho uma amiga que quando começa a falar de cachorro, é cachorro, cachorro, cachorro, ai pronto, eu não aguento, é cachorro demais e marco ela para não aparecer mais na minha página. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

Na visão dos usuários, um *spam* nem sempre está relacionado ao sentido usual que recebe, ou seja, enquanto mensagens impessoais enviadas aleatoriamente ao um grande número de destinatários, mas também estão associadas a um certo acúmulo de mensagens publicadas na plataforma sobre um mesmo tema que não despertam os seus interesses. Como o juízo em relação ao tipo de informação que pode ser considerada relevante é subjetivo, então, se, por exemplo, um pessoa passa a reproduzir informações acerca de temas repetidos, usuários como Elry e Márcia se sentem incomodados, podendo bloqueiá-la em seus *feeds* de notícias.

[62] As cartas de correntes para obtenção de dinheiro fácil enviadas via correio, os panfletos recebidos nas esquinas e as ligações telefônicas oferecendo produtos, dentre outros, podem ser apontados como os precursores da prática do *spam*. Entretanto, a principal diferença desse tipo de *spam* para o que é praticado na internet, refere-se justamente a quantidade de dinheiro gasto com isso. Enviar cartas, panfletos ou telefonar para residências envolve algum custo, porém na internet esse investimento é mínimo, o que potencializa a prática do *spam*.

A falta de relevância acarreta um tipo particular de conflito, que, de certa maneira, contraria a percepção dos *sites* de redes sociais como espaços nos quais apenas a lógica do encontro prevalece. Ao contrário de um discurso romântico, que enfatiza exclusivamente o seu caráter gregário, onde as trocas e o contato com o Outro chamam atenção somente pelo desejo de um estar junto descompromissado, cabe assinalar que nessas plataformas o conflito também se faz presente. Assim, as tensões que permeiam as interações dos indivíduos nas plataformas revelam-se, sobretudo, a partir do tipo de informação que produzem, consomem e veiculam.

O conflito que se instaura a partir da percepção de um usuário de que as informações veiculadas por algum dos seus contatos não é relevante tem como principal característica o silêncio. Trata-se de um conflito velado, disposto de modo a não ser notado com o auxílio de algumas ferramentas do *site* destinadas a permitir o bloqueio daquelas informações consideradas como irrelevantes. Na maioria das vezes, a outra parte sequer tem conhecimento de que suas atualizações estão impedidas de ser exibidas no *feed* de notícias de algum dos seus contatos.

Apesar do envolvimento dos indivíduos com as redes sociais na internet ser motivado, principalmente, pelos encontros e trocas que as plataformas promovem, o conflito também está presente em suas teias, caracterizando, inclusive, os seus processos interacionais. Cooperação e conflito não se opõem, mas coexistem. De modo a desfazer a visão que associa as interações sociais na internet como algo harmonioso, vale lembrar que o conflito é próprio do ser humano. É demasiadamente ingênuo crer que é possível alguma forma de laço social sem desencontros e rusgas. Assim, comunicação e troca de informações não devem ser interpretadas como sinônimos de transmissão inquestionável, tampouco de troca consensual.

Os conflitos podem assumir diferentes formas, sendo, ainda, considerados enquanto modos de sociação. Assim, à medida que as informações que circulam nas plataformas de redes sociais são responsáveis por agregar os indivíduos em torno do seu uso e adesão, elas podem provocar conflitos das mais variadas ordens justamente por terem relações diretas com o plano cultural ao qual cada usuário pertence. Como vida *off-line* e *on-line* se imbricam, os usuários levam consigo para os *sites* de redes sociais experiências, *backgrounds* culturais e visões de mundo próprias, reproduzidas em suas práticas informacionais.

Em decorrência disso, a definição de *spam* nem sempre é absoluta, bem como o julgamento de quando algo é passível de ser "curtido", "comentado" ou "compartilhado". O mesmo ocorre com a ideia de relevância de uma informação. Não dá para se ter qualquer precisão sobre a importância que determinada informação tem para alguém, no entanto, os usuários criam para si critérios orientados pelos seus gostos particulares, atrelando as informações, seja de forma consciente ou inconsciente, aos seus próprios contextos de vida.

Portanto, o "curtir", o "comentar" e o "compartilhar" são práticas que envolvem o consumo, a interação e a distribuição de uma informação no Facebook. Estão envoltos em circunstâncias dependentes do lugar e do tempo, como também da cultura de quem publica uma informação ou interage com ela. Por conta disso, faz-se necessário atentar para o fato de que a informação é produto da cultura e da identidade dos indivíduos que com ela se relacionam, seja no processo de geração, utilização ou mesmo distribuição.

6.6 O Facebook e a vida comum

A internet tem acarretado transformações no modo como os indivíduos percebem o mundo e interagem entre si. Nesse sentido, cabe abordar aqui o Facebook como ferramenta que serve de base à formação de contextos interativos entre os internautas, tendo como pano de fundo suas vivências. A percepção que os usuários têm do real integra tanto dimensões físicas, como digitais. A realidade, independente de sua materialidade, passa a ser frequentemente composta pelas múltiplas redes as quais os indivíduos se conectam no cotidiano, implicando em consequências diretas na construção de suas experiências, sendo estas, ainda, local e globalmente referenciadas.

No Facebook circulam desde notícias que estão em destaque na mídia tradicional, até banalidades extraídas do dia a dia dos indivíduos, que podem abranger, por exemplo, o relato de uma expectativa pessoal sobre um novo emprego ou uma mera reclamação dos congestionamentos cada vez mais comuns nos centros urbanos brasileiros. As informações que os usuários publicam, assim como também aquelas que eles "curtem", "comentam" ou "compartilham" externalizam traços de suas identidades. No entanto, essas identidades são construídas com base em contextos interativos a partir dos quais os indivíduos podem estabelecer diálogos que permitem a criação e a negociação de sentidos com o Outro.

Dentro desses contextos os usuários costumam adotar a expressão "postagem" para aludir a prática da publicação de informações no *site*. O termo vem do inglês e é uma apropriação da palavra *postage*, mais especificamente de sua forma reduzida *post.* Com frequência, o conteúdo das "postagens" está diretamente relacionado a vida ordinária. Nesse sentido, Dan dá um interessante exemplo de como as publicações no Facebook tocam a superfície de suas vivências:

> Eu trabalho muito, passo o dia indo de um lado ao outro da cidade em cima de uma moto, mas sempre que posso, não deixo de dar uma olhada no meu perfil do Facebook. É quase uma dependência. Preciso ver o que tem de novidade no mundo, até para me manter informado. Sempre que tenho uma folga também, vou lá e "posto" alguma coisa que achei interessante. Às vezes, vejo coisas que aconteceram em Fortaleza, ou em outra cidade e que não tomei conhecimento. Ou mesmo, por exemplo, posso ter qualquer informação de qualquer lugar do mundo. Esse aspecto é muito interessante, porque você está conectado a vários lugares ao mesmo tempo. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Em sua fala Dan assume estar tão envolvido com o Facebook que não consegue ficar afastado dele por muito tempo, assim como também confessa utilizá-lo para ter acesso às notícias que estão circulando na rede sobre "qualquer lugar do mundo". O Facebook lhe possibilita "estar conectado a vários lugares ao mesmo tempo", permitindo-lhe o acesso à informações desvinculadas de um espaço geograficamente delimitado e de um tempo mecanicamente marcado. Lembrando Castells (1999), a plataforma colabora na formação de um espaço de fluxos, característico da sociedade informacional.

Por sua vez, Tiago e João se referem aos usos que fazem do Facebook e que estão diretamente relacionados as suas realidades cotidianas da seguinte maneira:

> "Posto" várias coisas quando entro no Facebook. A maioria delas tem a ver com o meu dia a dia, com o que estou fazendo no trabalho, com o que estou fazendo quando chego em casa. Comigo é assim, e com a maioria dos meus amigos também. Acho que todo mundo faz isso, essa é uma característica do Facebook. Por exemplo, se estou vendo um jogo do meu time e ele faz um gol, eu publico comemorando, alguns amigos "comentam", brincam, é assim. (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

> Eu olho as notícias daquele dia, vejo o que acontenceu porque nem sempre tenho tempo de assistir televisão. E quando tem alguma notícia importante, eu "compartilho" porque também existem pessoas como eu, que só ficam sabendo das coisas pelo Facebook. (JOÃO, estudante, 23 anos de idade).

Por não dispor de tempo para acompanhar os noticiários televisivos, João encontra no Facebook uma fonte de informação sobre o que acontece ao seu redor. Já no caso de

Tiago, várias de suas publicações têm relação direta com o dia a dia do internauta, desde as atividades realizadas no trabalho, até aquelas desempenhadas em casa. O Facebook é um meio de expressar aos seus amigos o que está se passando em sua vida, no exato momento dos acontecimentos, através de contextos interativos formados a partir de informações acerca do seu próprio cotidiano, como, por exemplo, a comemoração por meio de uma "postagem" anunciando um gol do time de futebol para o qual torce.

O modo como a plataforma envolve e passa a fazer parte do cotidiano de seus usuários chama a atenção para o caráter relacional da informação. A informação não só faz parte da vida social dos usuários no Facebook, como também é um dos principais elementos da interação com outros participantes. Quando publica uma "postagem" sobre um gol do seu time, e alguns dos seus amigos comentam a sua ação, mais do que a informação de que seu time está levando vantagem sobre o adversário, o que Tiago pretende, de fato, é lançar um convite à interação, formando um contexto para estruturá-la.

De modo semelhante, Fernanda e Alan também apontam que o conteúdo de suas "postagens" está comumente associado às suas vivências diárias e contextos interativos.

> Eu me preocupo sempre com o que vou "postar", porque as pessoas associam nossas "postagens" a gente. Quando elas encontram algo que tem a ver com o que eu estudo, elas me avisam ou me marcam. Às vezes, quando vejo algo legal, eu compartilho para as pessoas me verem como uma pessoa legal, interessante, inteligente. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

> Gosto muito de música e sempre procuro assistir *clips* na internet. Fico procurando vídeos no Youtube para postar no Facebook. As pessoas conhecem um pouco das bandas que eu gosto, e também aqueles que gostam das mesmas músicas, bandas, etc, podem "curtir" ou "compartilhar"; às vezes, "comentam" dizendo que a música é boa, que gostaram. (ALAN, músico, 29 anos de idade).

Ao estarem associadas ao cotidiano, as informações que circulam no Facebook têm relação direta com a identidade que os indivíduos assumem para seus amigos, seja essa identidade restrita apenas ao universo das redes sociais digitais, ou vinculada também às suas redes sociais materiais. Fernanda, por exemplo, busca publicar informações que possam gerar uma imagem positiva de si, de modo que seus interlocutores a vejam como "uma pessoa legal, interessante, inteligente". Para isso, é necessário algum *feedback*, que pode ser recebido por meio de "curtidas", "comentários" ou até "compartilhamentos".

Já Alan, através dos *clips* musicais que "compartilha" vê a possibilidade de externalizar o seu gosto musical, divulgando vídeos de suas bandas favoritas. Além disso,

seus “compartilhamentos” estão voltados principalmente para aqueles usuários que desfrutam de um gosto semelhante ao seu. A música, nesse caso, forma o contexto para as trocas que podem se desenrolar a partir da informação disponibilizada. Prova disso é que nem sempre essas publicações são descompromissadas. Como o próprio entrevistado afirmou, por vezes é investido algum tempo assistindo e escolhendo previamente o que será disponibilizado, justamente para poder garantir que aquela informação tenha alguma aceitação entre as pessoas que fazem parte de sua rede.

Isso ocorre porque, segundo Fernanda, “é muito ruim quando você 'posta' uma coisa e ninguém 'curte', nem clica em 'comentar' ou 'compartilhar'. Parece até que ninguém viu o que você 'postou'. É chato, porque parece que não chamou a atenção de ninguém” (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade). Um simples *click* no botão “curtir” ou nas opções “comentar” e “compartilhar” é ansiado pelos indivíduos. A quantidade de pessoas que “curtem”, “comentam” ou “compartilham” algo que foi publicado pode indicar desde a visibilidade que aquela informação adquiriu no *site*, até a popularidade de quem a publicou.

Márcia, por sua vez, assinala a importância do caráter fluido e impalpável que a informação tem para ela no ambiente dos *sites* de redes sociais: “para mim, tudo é informação. Não importa se aquela informação tem um peso maior, se é sobre economia, sobre política, ou se é uma 'postagem' de uma amiga falando o que ela fez hoje” (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade). Elry, que também compactua do mesmo pensamento de Márcia, afirma: “eu gosto de ver todo tipo de 'postagem', gosto de ficar sabendo de várias coisas diferentes ao mesmo tempo” (ELRY, estudante, 25 anos de idade). A mídia, e, mais especificamente os *sites* de redes sociais, como o Facebook, cooperam para a presença constante da informação na vida ordinária.

Segundo Roger Silverstone (2005), é no “mundo mundano” que a mídia atua, filtrando e moldando realidades por meio das ações dos indivíduos. Nesse sentido, fornece critérios e referências para a condução da vida comum, tornando-se parte de uma realidade que se pode participar rotineiramente através das interações. O Facebook orienta e integra a experiência ordinária de seus usuários, fazendo do cotidiano o principal contexto para as informações que circulam em suas teias, juntamente com as interações que se constroem a partir delas. A plataforma opera uma transição do cotidiano para a internet, incorporando-o.

O banal alivia o peso que a informação tem carregado nos últimos tempos. Ao acrescentar aspectos banais a sua natureza, é possível observá-la como algo cada vez mais

próximo da realidade dos indivíduos, numa perspectiva inclusiva, onde todos produzem, consomem e disseminam informação entre suas redes de contatos, sejam elas materiais ou digitais. Essa, talvez, possa ser uma saída interessante para superar a ideia de que existe uma tensão permanente entre o tecnológico, o industrial e o social, constantemente assinalada para definir no que consiste a dita sociedade da informação.

Apesar de muito se apontar a questão da privacidade no *site* de redes sociais como um problema, o que muitos usuários buscam, de fato, estando cadastrados em um, é exatamente serem vistos. Existe uma preocupação dos indivíduos em apresentar um desempenho de acordo com as expectativas da audiência. Desse modo, como Fernanda e Alan assinalaram, objetiva-se não só criar um repertório de informações adequado aos seus interlocutores, como também um contexto propício à interação, ou seja, adapta-se o conteúdo das publicações a um determinado contexto no qual se deseja pautar a interação.

Contudo, há também aqueles usuários que não se incomodam com o retorno que suas publicações podem adquirir. Para Dan, por exemplo, antes de qualquer outra coisa, o que mais lhe interessa num *site* de redes sociais é se expressar.

> Se eu publico um texto no meu perfil, eu gosto que as pessoas leiam ele, tenham ideia do que eu penso sobre o mundo, sobre os problemas da minha cidade, mas não me importo se elas "curtem" ou "comentam". Às vezes, tem alunos que vêm falar comigo sobre algo que escrevi e eu nem sabia que eles tinham lido, porque não tinham "comentado", não tinham "curtido" também. Isso acontece, só que eu não me incomodo, o que eu quero mesmo é poder me expressar, como eu fazia antes quando mantinha um *blog*. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Existem situações em que não se espera algum retorno acerca do que foi publicado. Há vezes, como é o caso de Dan, que o que os usuários desejam é apenas a possibilidade de se expressarem; de poderem emitir suas opiniões, desfrutando da liberdade que os *sites* de redes sociais lhes proporcionam, o que com as mídias ditas tradicionais nem sempre é possível. O Facebook permite esse tipo de apropriação. Nele, não há, por exemplo, um conselho editorial para impor suas vontades e as do mercado sobre as do escritor. Dan, por exemplo, escreve diariamente crônicas e as publica em seu perfil.

Nesse sentido, enquanto as grandes corporações de mídia publicizam fatos a partir de centros editores, garantindo o poder sobre a emissão, tendo como modelo de distribuição da informação o fluxo *um-todos*; nas redes sociais na internet os usuários se encontram, em maior ou menor grau, conectados entre si, gerando múltiplos fluxos de

informação sobre o cotidiano, onde todos podem produzir, consumir e veicular conteúdos, conforme suas próprias inclinações. Todavia, essa mudança não significa uma eliminação ou superação dos meios de comunicação ditos tradicionais, mas, ao contrário, assinala uma convergência entre os diferentes tipos de mídia. No Facebook não há um polo emissor e outro receptor, mas sim múltiplos emissores e receptores em constante interação.

Outro aspecto relacionado a vida ordinária e que tem sido cada vez mais comum no Facebook é o autorretrato, frequentemente denominado como *selfie*. A prática conquistou tanto destaque que foi até inserida na versão *on-line* do Dicionário Oxford, sendo, inclusive, escolhida como a palavra do ano em 2013. O termo é definido no dicionário como "uma fotografia que a pessoa tira dela mesma, tipicamente com um *smartphone* ou *webcam*, carregada em um *site* de mídia social"[63]. Esses rápidos autorretratos são numerosos, onde o espelho e o braço erguido – tão comuns nas imagens – podem constituir os *selfies* como uma estética particular desse tipo de imagem nos *sites* de redes sociais.

Através deles os indivíduos buscam controlar o modo por meio do qual são vistos por seus contatos. As imagens são realizadas a partir de situações específicas e permitem aos internautas não só estabelecerem um contexto para elas, como alinhar-se de acordo com o *status* da participação que lhes for mais adequado. A foto "postada" diretamente do lugar do acontecimento cria uma espécie de Eu "ao vivo", simulando a presença física do usuário. Retrata-se ações como a mudança na cor do cabelo, a maquiagem feita para a festa de logo mais, o objeto recém-comprado, o encontro inesperado com alguém famoso *etc*.

Apesar de alguns entrevistados não se referirem diretamente ao termo *selfie* para adjetivarem suas práticas, seus relatos podem ser compreendidos enquanto tais a partir do instante em que estão associados à produção de imagens sobre si mesmos. Para Carol, a prática tem por objetivo gerar um contexto para a interação que se desenrolará a partir dela.

> As pessoas gostam de fotos de alguma coisa nova que você tenha feito, tipo um corte novo no cabelo, ou quando você se arruma para uma festa e coloca a foto no Facebook. Geralmente, minhas amigas "curtem", algumas até "comentam": "vixe, Carol, como você está bonita!". É uma forma que elas encontram para interagirem comigo. Às vezes, a gente até vai se encontrar mais tarde para sair, mas isso faz parte das redes sociais. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

[63] De acordo com os editores, a frequência do uso da palavra aumentou 17.000% em 2013, provocando sua inserção na versão *on-line* do dicionário inglês em agosto do mesmo ano. Informações obtidas em: http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2013/11/131119_selfie_oxford_fn.shtml. Link acessado em 10 de fevereiro de 2014.

Mesmo que a entrevistada vá se encontrar posteriormente com suas amigas, publicar um autorretrato está relacionado a fornecer elementos para que seja possível a formação de um contexto adequado à interação a partir de uma situação específica. Durante essas interações, os indivíduos orientam suas ações conforme os contextos gerados através das informações disponibilizadas por seus contatos. Quer dizer, o contexto é construído na interação dos usuários entre si, bem como com as informações que circulam na plataforma.

Além disso, no Facebook, a visibilidade é constantemente almejada pelos indivíduos, buscando-a a partir de situações que envolvem desde os textos, notícias e vídeos que se "posta", até as fotos que se lança na plataforma sobre si mesmo. Dessa maneira, os *selfies* podem ser percebidos como uma forma particular de se adquirir "fama" na plataforma à medida em que se retrata o próprio cotidiano, mesmo que isso seja conquistado tomando como ponto de partida as redes sociais individuais de cada usuário. Assim, sobre a questão, Mateus comenta:

> Eu bato muita foto de mim mesmo. […] Tem até vídeos que as pessoas "postam", tem um quadro na TV que a pessoa bate foto com desconhecido na rua e fala: *selfie*. O nome é *selfie strange*. Fizeram também o *kiss cam*, é um *selfie* só que é pior. A pessoa chega em quem não conhece, beija aquela pessoa na boca e sai correndo, só para ganhar fama. Na internet você não tem 15 minutos de fama, tem 15 segundos, porque sempre as notícias mudam muito rápido. Muitas pessoas querem só atenção. (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

O *selfie* assinala um traço importante da vaidade das pessoas, que é potencializado pelos *sites* de redes sociais. Carol e Mateus alcançam esse objetivo por meio de autorretratos, fazendo de seus contatos sua audiência, assim como do perfil o seu canal de comunicação – mesmo que de forma efêmera. Nesse jogo, cada internauta tem o poder de ser emissor e receptor de uma mensagem, independentemente de seu conteúdo ou forma.

Os usuários narram publicamente suas vivências, como também as transformam na experiência das suas audiências, que são constantemente convocadas a participar do jogo "curtindo", "comentando" ou "compartilhando" determinada informação. Dessa maneira, têm a possibilidade de acrescentar novos elementos ao que está sendo narrado, que tanto podem estar circunscritos ao contexto original do próprio *selfie*, como podem transcendê-lo, relacionando-se a um contexto maior, envolvendo desde o social e o político, até o econômico e o histórico, por exemplo.

Como a prática do *selfie* tem sido adotada por usuários comuns e celebridades, a seguir exponho três casos que marcaram o ano de 2013. Aos *selfies* foram acrescentados diferentes elementos pelos internautas para demarcar o contexto de suas interações, mesmo não tendo sido produzidos inicialmente por eles. As imagens subsidiaram a publicação, o consumo e a disseminação de informações sobre os fatos em diferentes perfis.

Figura 14: *selfie* de jovens junto ao Papa Francisco
Fonte: Jornal Zero Hora

Figura 15: *selfie* de Neymar no avião
Fonte: Jornal Zero Hora

Figura 16: Barack Obama em foto *selfie* no funeral de Nelson Mandela
Fonte: Jornal Zero Hora

Na primeira imagem, vê-se o Papa Francisco acompanhado de alguns jovens durante uma missa realizada na Basílica de São Pedro, no Vaticano, em 28 de agosto de

2013, fato inusitado para um pontífice, apesar de estar ligado ao apreço de seus seguidores. Um jornalista italiano conseguiu a fotografia e a publicou um dia depois em sua conta no Twitter com um adjetivo: épico. Na segunda, o atacante Neymar aparece ao lado de companheiros de clube num voo. O jogador de futebol está entre as celebridades brasileiras com mais *selfies* em *sites* de redes sociais, nos quais registra desde mudanças em seu visual, até encontros com amigos[64]. E na terceira fotografia está Barack Obama, junto dos primeiros-ministros do Reuno Unido e Dinamarca, respectivamente, David Cameron e Helle Thorning-Schmidt, numa cerimônia em memória ao falecimento de Nelson Mandela.

O *selfie* do presidente norte-americano causou polêmica nos *sites* de redes sociais, justamente por ter sido realizado durante o funeral do líder na luta contra o *apartheid*, sendo motivo de piadas dos internautas por conta da expressão de sua esposa, captada pelos jornalistas ao longo do funeral. Depois da imagem do *selfie* de Barack Obama ganhar o espaço dos *sites* de redes sociais, os usuários começaram a tecer comentários negativos acerca da postura dos três, acusando-os de terem se comportado de forma desrespeitosa.

No entanto, para dar alguma dose de humor à notícia, também se comentou nos *sites* de redes sociais sobre um possível ciúme de Michelle Obama ao perceber que seu marido estava posando para uma foto ao lado de Helle Thorning-Schmidt. Tudo, porém, não passou de um mal entendido, desmentido pelo próprio autor da foto, o jornalista Roberto Schmidt, pouco tempo depois dos boatos terem começado a circular na internet, através de uma "postagem" no *blog* dos correspondentes da Agence France-Presse (AFP)[65].

O fenômeno *selfie*, apesar de bastante popular, também desencadeou uma segunda onda de autorretratos, denominada como *unselfie*. A ideia é que, em vez de se "postar" uma imagem de si, o usuário escreva num papel alguma boa ação que tenha feito, e tire uma foto com a folha cobrindo o rosto, ou ainda em solidariedade a causas sociais. Assim, ao invés do *selfie*, que destaca os traços da face do internauta ou mesmo o seu sorriso aberto, a vaidade relacionada a beleza física sai de cena, e entra outro tipo de vaidade ligada a

---

[64] Informações obtidas em: http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2013/12/do-selfie-ao-unselfie-a-pratica-do-autorretrato-nas-redes-sociais-4364454.html. Link acessado em 03 de fevereiro de 2014.

[65] Roberto Schmidt, o responsável pela fotografia, publicou no *blog* dos correspondentes da Agence France-Presse (AFP) que a imagem foi realizada minutos depois do discurso de Obama no estádio FNB (Soccer City), em Johannesburgo, em meio a um clima de celebração pela memória de Mandela: "ao meu redor, sul-africanos estavam dançando, cantando e sorrindo em homenagem ao líder morto. Na realidade, apenas alguns segundos antes, a primeira-dama estava ela mesma brincando com aqueles ao seu redor [...]. Seu olhar severo foi capturado por acaso". Informação obtida em: http://www.cartacapital.com.br/sociedade/a-selfie-de-obama-e-o-jornalismo-apressado-1861.html. Link acessado em 06 de fevereiro de 2014.

recompensa por um comportamento positivo externalizado numa folha de papel, reforçado através de "curtidas" e "comentários" ou – dependendo da popularidade do internauta, principalmente dos amigos que ele consegue amealhar – "compartilhamentos".

Recentemente, uma onda de *unselfies* nos *sites* de redes sociais foi desencadeada em solidariedade às vítimas do tufão Haiyan, que assolou as Filipinas em novembro de 2013, causando mais de 6,2 mil mortes. As imagens expostas abaixo fazem referência a uma campanha lançada pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), tendo como finalidade arrecadar recursos para ajudar aos que foram atingidos pelo referido tufão.

Figura 17: *unselfies* em solidariedade às vítimas do tufão Haiyan
Fonte: http://petapixel.com/2013/11/18/instagrammers-boost-aid-typhoon-victims-unselfies/

Tanto o *selfie* como o *unselfie* invadem o espaço alheio, fazendo-se presentes na linha do tempo de outrem a espera de aprovação e reconhecimento, seja por um desejo de exposição ou em solidariedade a uma causa social. O Facebook torna real a possibilidade de vários tipos de informação habitarem o mesmo espaço. Essas informações ganham sentido a partir da relação que os internautas estabelecem com elas diariamente, permitindo um vínculo maior com fatos e objetos, especialmente, através dos laços que se formam no *site*.

Ambos assinalam que, por trás da dinâmica das plataformas de redes sociais, encontra-se uma intenção de (re)construção de um contexto relacionado ao cotidiano, que tem como principal propósito estruturar as interações entre os internautas. Práticas como o *selfie* e o *unselfie* apontam para uma situação onde se pode não somente produzir, consumir e disseminar informação diariamente e das mais variadas formas, como também chama a atenção para o modo como os indivíduos podem orientar suas práticas conforme as situações que eles próprios estabelecem na interação, em negociação com o Outro.

6.7 *Gatekeepers* e narrativas transmidiáticas

A partir do advento das redes sociais na internet é possível observar uma proximidade maior entre produtor e consumidor de informação. Cada vez mais, as fronteiras que diferenciavam um do outro passam a ser tênues. Se na chamada cultura de massa os indivíduos estavam subordinados ao sistema *broadcast*, no qual prevalecia o fluxo *um-todos* da informação; na mídia contemporânea, sobretudo na *web*, prepondera o fluxo *todos-todos*, no qual um indivíduo tem potencialmente a oportunidade de interagir com qualquer outro, independentemente da fixidez das coordenadas espaciotemporais.

Assim, não há um centro responsável unicamente pela produção e distribuição da informação, nem tampouco um público exclusivamente consumidor do que é veiculado. Nessa realidade, produtores e consumidores se misturam em seus papéis, possibilitando a composição de processos informacionais dinâmicos e envolventes, intimamente entrelaçados ao cotidiano dos indivíduos e diretamente associados aos seus gostos, preferências e pontos de vista.

Um fato que foi noticiado pelos conglomerados de mídia pode rapidamente estar "postado", "curtido", "comentado" ou "compartilhado" no perfil de um usuário no Facebook e ser divulgado na sua própria rede, ganhando alguma notoriedade entre os seus contatos. Mais do que em qualquer outro momento, o público pode interagir de variadas maneiras com a informação, participando coletivamente de sua produção, consumo e distribuição. Trata-se, portanto, de uma forma mais personalizada do indivíduo poder se relacionar com a informação, independente da conveniência dos grandes conglomerados midiáticos.

As pessoas comuns vêm, de modo intenso, contribuindo na construção e na difusão de notícias através de *sites* de redes sociais como o Facebook. Muitas das informações que são difundidas no interior da plataforma possuem um forte apelo informativo, e, conforme Recuero (2009a), podem estar atreladas à produção de capital social cognitivo. Contudo, essas informações podem perder a importância se atingirem muitos nós na mesma rede, justamente porque têm a possibilidade de perderem rapidamente o caráter de novidade.

Segundo uma pesquisa realizada em 2010 nos EUA, intitulada "Understanding the participatory news consumer: how internet and cell phone users have turned news into a social experience", que contou com a participação de aproximadamente 2000 pessoas, mais

de um terço dos internautas norte-americanos responderam que contribuem na construção e na difusão de notícias através das plataformas de redes sociais[66]. Além dos próprios conglomerados de mídia utilizarem a internet como canal de comunicação, os indivíduos também chamam essa responsabilidade para si, atuando voluntariamente como *gatekeepers* ao selecionarem as notícias que consideram interessantes, divulgando-as em suas redes de amigos. Dessa forma, o que anteriormente era concebido como público, coloca-se agora no centro de uma outra ecologia da mídia, aproximando os dois lados do processo de produção de notícias, a saber: a compilação de informação e a distribuição dos conteúdos.

Para Pedro, o Facebook lhe oferece a oportunidade de ter acesso à notícias sobre os mais variados temas. Na plataforma, o usuário afirma poder acessar desde informações sobre esporte, até notícias relacionadas a literatura e cinema: "o que eu vejo mais é futebol, filme, globo de ouro, *blog* literário, com dicas de livros, essas coisas assim. Informações sobre filmes, sobre estréias também me interessam" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade). Mateus, outro entrevistado, também compartilha de práticas similares às de Pedro, costumando acessar informações sobre: "notícias do mundo, notícias das celebridades. Informação nunca é demais. O que acontece no mundo é importante saber, se acontece uma crise no mundo, por exemplo, é bom saber" (MATEUS, estudante 18 anos de idade).

Através do Facebook, os indivíduos experienciam uma convergência crescente e diversificada tanto entre meios, como entre espaços, linguagens, artefatos e, principalmente, conteúdos. Nesse sentido, Dan comenta: "acho que se você não está lá, você fica fora dos acontecimentos. É praticamente uma imposição social mesmo. Ninguém pergunta por que você tem Facebook, mas as pessoas perguntam por que você não tem" (DAN, professor, 32 anos de idade). Vários outros entrevistados também afirmaram que costumam ter conhecimento de acontecimentos importantes através do Facebook.

> Geralmente tomo conhecimento das notícias por lá. TV não dá para assistir, tanto por tempo como desinteresse. Às vezes, eu não vejo a notícia direto, fico sabendo pela página de alguém, quando alguém compartilha ou comenta sobre ela no Facebook. Você tem uma rotina, eu chego em casa e não ligo a televisão. Tem coisas que você sabe que aconteceu exatamente pelo Facebook. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

[66] Informações obtidas em: http://www.pewinternet.org/~/media//Files/Reports/2010/PIP_Understanding_the_Participatory_News_Consumer.pdf. Link acessado em 22 de janeiro de 2014.

> Geralmente o que eu compartilho são notícias. Eu compartilho fatos, que sejam relevantes. Pode ser uma notícia, uma foto, uma música. […] Cada vez mais as pessoas estão cedendo às mídias sociais, e, as pessoas mais críticas e influentes também comentam nas mídias digitais. Quando eu vejo alguma coisa que eu acho interessante, então eu também costumo publicar no meu perfil, até para poder divulgar a notícia para os meus amigos, para que eles também tomem conhecimento daquilo. (ALAN, músico, 29 anos de idade).

> Tudo que passa na TV é discutido exaustivamente no Facebook, desde piadas a discussões mais tensas sobre tudo, novelas, "beijo gay", BBB [Big Brother Brasil], notícias *etc*. Com o Facebook sabemos das notícias em primeira mão, antes de sair na televisão, ficamos sempre atualizados. (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade).

Com o auxílio dos *sites* de redes sociais, os indivíduos conseguem ter uma rapidez e um dinamismo maior no acesso às informações. A velocidade e a instantaneidade com a qual a informação é disseminada difere significativamente do modo como se dá a sua veiculação por meios tradicionais, como a televisão, o rádio ou o jornal impresso, por exemplo. Além disso, os indivíduos podem ter acesso a uma quantidade bastante variada de opiniões sobre os fatos. Assim, enquanto *gatekeepers*, os usuários podem selecionar, "postar", "curtir", "comentar" e "compartilhar" informações em seus perfis pessoais, formando suas próprias audiências através das redes de contato que possuem.

Na fala de Paula é possível perceber que há não apenas um imbricamento da internet com outros meios de comunicação, como também um prolongamento do que é discutido em suas agendas. Na maioria dos casos, o que é noticiado em algum veículo considerado tradicional, rapidamente invade o espaço dos *sites* de redes sociais com opiniões e comentários dos usuários, e vice-versa. Fernanda considera isso interessante e afirma se sentir atraida para ler o que as pessoas pensam a respeito dos acontecimentos.

> […] Eu fico lendo os comentários. Eu gosto disso, de ficar sabendo o que as pessoas comentam. Tem muito absurdo que chega a ser até engracado. Quando eu leio acho bem interessante, porque tem aquela pessoa que fala bem, tem outro que vem com piada, tem outro que apoia, aceitando a situação. Ai começa uma discussão e se refere a outra sem nunca ter visto, fazendo uma discussão enorme. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

Narrativas transmidiáticas são cada vez mais frequentes, conforme pode ser percebido nas falas transcritas acima, onde desdobramentos de um mesmo assunto podem se dar através de mais de um canal com significativa facilidade, deslocando-se da televisão, do rádio ou do jornal impresso até a internet, chegando até aos *sites* de redes sociais. Além

disso, a possibilidade de interação é bem maior. A internet, por meio da chamada *web* 2.0, instaurou um modelo de participação onde o indivíduo pode interagir com os conteúdos publicados, assim como reproduzi-los ou ressignifica-los em diferentes contextos.

Nesse sentido, dentre as notícias que os entrevistados afirmaram ter tomado conhecimento, primeiramente, pelo Facebook, e só depois pela mídia tradicional, vale destacar a morte de Nelson Mandela. Em decorrência de sua importância histórica, o nome do ex-presidente foi disparado o termo mais evocado nas plataformas de redes sociais após o anúncio oficial de seu falecimento, divulgado em 5 de dezembro de 2013. A notícia liderou o *ranking* dos tópicos mais comentados em todo o mundo nos *sites* de redes sociais, conforme pode ser visto na figura a seguir.

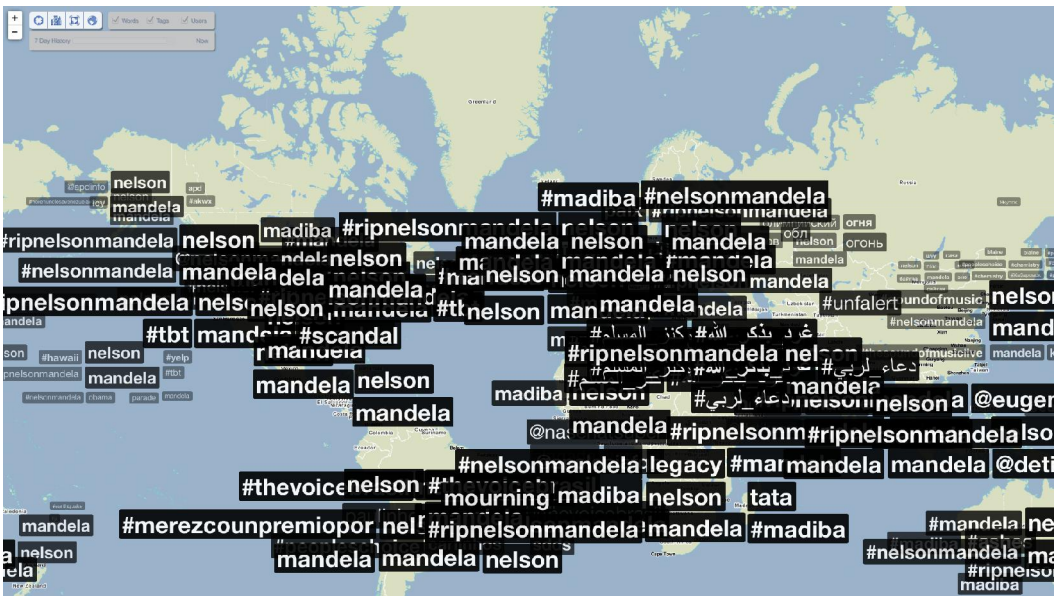

Figura 18: Repercussão da morte de Nelson Mandela nos *sites* de redes sociais
Fonte: http://denisdoeland.com/page/2/

A atenção da internet se voltou quase que integralmente para a África do Sul. Em *sites* de redes sociais como Facebook e Twitter, foi possível ler "postagens" de anônimos e de celebridades lamentando a irreparável perda. A então presidente do Brasil escreveu em seu perfil no Twitter: "o combate de #Mandela transformou-se em um paradigma para

todos aqueles que lutam pela justiça, pela liberdade e pela igualdade". Lula também "postou" uma homenagem em sua página oficial no Facebook, ressaltando o quanto é importante a disposição para o diálogo entre os homens, referindo-se a atuação de Nelson Mandela na luta contra o *apartheid* na África do Sul.

Entretanto, um fenômeno que cabe mencionar nesta tese por ter chamado a atenção para o modo como as pessoas utilizam os *sites* de redes sociais para acessarem notícias, assim como também para divulgarem fatos, emitindo suas próprias opiniões sobre eles, foi a chamada Primavera Árabe[67]. O movimento foi desencadeado no Oriente Médio e no Norte da África em 2010, despertando o interesse do mundo pelo caráter informativo das redes sociais *on-line*, bem como pelo seu poder catalisador de mudanças sociais e políticas. A difusão em vídeos pela internet dos protestos e da violência policial foi acompanhada de uma convocação à ação nas ruas e praças de vários dos países do mundo árabe. Plataformas como o Facebook, o Twitter e o YouTube possibilitaram a formação de um espaço híbrido de manifestação, que congregou tanto o espaço urbano, como o ambiente da internet.

O marco da Primavera Árabe foi o suicídio de um jovem tunisiano de 26 anos de idade, chamado Mohamed Bouazizi, que, insatisfeito com as condições de vida na Tunísia, resolveu atear fogo ao próprio corpo. Sua autoimolação, em frente a um prédio governamental, foi o último brado de protesto de Mohamed contra a humilhação que sofria com o recorrente confisco de sua banca de frutas e verduras pela polícia local, depois de se recusar a pagar propina diariamente aos agentes. O ato desesperado do jovem, no entanto, resultou num movimento que levou o então presidente, Zine el-Abidine Ben Ali, no poder desde 1987, a fugir para a Arábia Saudita, dez dias depois dos protestos terem se iniciado no país. A partir daí, as plataformas de redes sociais passaram a desempenhar um importante papel nos movimentos contra vários dos regimes autoritários nos países árabes.

A propagação do movimento, que começou em 2010, na Tunísia, espalhando-se depois pelo Norte da África e Oriente Médio, não teria sido a mesma sem os recursos proporcionados pela internet. Através das plataformas de redes sociais o mundo soube dos protestos contra as más condições de vida na Tunísia, acompanhando como a mobilização tomava também as ruas, adquirindo uma conotação política cada vez mais forte, criticando

[67] A Primavera Árabe caracteriza-se como uma onda de manifestações e protestos que tiveram início no Oriente Médio e no Norte da África desde 18 de dezembro de 2010. Até a data, tem havido conflitos principalmente na Tunísia, no Egito, na Líbia e na Síria. Os protestos envolvem desde greves, passeatas e comícios, até o uso intensivo das mídias sociais, como Facebook, Twitter e Youtube para informar e divulgar as tentativas de repressão e censura do movimento por partes dos governos.

desde o desemprego, a carestia, a desiguldade e a pobreza no país, até a repressão policial, a censura, e, sobretudo, a falta de democracia. Todavia, sua linguagem não era apenas digital. Muros e monumentos foram cobertos de *slogans* em árabe, francês e inglês, já que o movimento desejava informar ao mundo seus direitos e aspirações.

Ainda que não pudesse ser identificado quem incitava o movimento, logo foi possível perceber que se tratava de uma organização espontânea e, ao mesmo tempo, indignada com o governo. Conforme comenta Castells (2013), durante os atos, os manifestantes geravam suas próprias lideranças *ad hoc* em situações e contextos específicos. Uma massa de jovens desempregados com diploma universitário, fazendo uso de suas redes *on-line*, assim como também daquelas *off-line*, convocavam conterrâneos a irem às ruas para protestar e se mobilizar contra o regime político de Zine el-Abidine Ben Ali. Enquanto, na época, a taxa de desemprego na Tunísia era de aproximadamente 13%, ela ultrapassava a marca dos 20% entre os jovens.

Essa mistura de educação com ausência de oportunidades revelou-se num terreno fecundo para as mobilizações. Além disso, é interessante apontar que trabalhadores sindicalizados participaram do movimento, exatamente quando este atingiu uma massa crítica significativa em todo o país, porém a liderança da Union Générale des Travailleurs Tunisiens (UGTT) foi deslegitimada pela população por sua relação direta com o então governo. De igual modo, os partidos políticos de oposição foram ignorados pelos ativistas, não tendo presença organizada nos eventos, justamente por terem caído em descrédito com os jovens tunisianos por sua pouca atuação em prol dos anseios da população de um modo geral. Uma publicação no Facebook expressou esse desencantamento com a política da seguinte maneira: “a maioria dos políticos tem cabelos brancos e coração negro. Queremos pessoas que tenham cabelos negros e coração branco” (CASTELLS, 2013, p. 32).

Depois da Tunísia, as manifestações também tomaram conta do Egito. A revolução de 25 de janeiro de 2011, que em apenas dezoito dias foi capaz de provocar a renúncia de Hosni Mubarak, teve como motivação a luta contra problemas semelhantes aos vividos na Tunísia, como pobreza, desemprego, totalitarismo e, principalmente, brutalidade policial. Dessa luta nasceram vários grupos no Facebook. Um deles que cabe ser mencionado aqui foi o “Todos Somos Khaled Said”, em homenagem à memória do jovem espancado até a porte pela polícia em junho de 2010, em Alexandria, após distribuir pela internet um vídeo denunciando a corrupção policial. Esse e outros grupos convocaram ativistas no Facebook

para se manifestarem contra a repressão violenta da polícia, que há décadas assolava os egípcios, escolhendo justamente o 25 de janeiro por ser o Dia Nacional da Polícia.

Entretanto, a centelha que deflagrou a onda de manifestações, provocando protestos numa escala sem precedentes, foi uma série de seis autoimolações como brados contra a crescente elevação no preço da comida no Egito, privando várias pessoas do consumo de alimentos. A medida foi transmitida por Asmaa Mafhouz, através de um vídeo "postado" em seu perfil no Facebook, no qual dizia, com o rosto coberto por um véu: "quatro egípcios atearam fogo ao corpo... Gente, que vergonha! [...] Estou fazendo esse vídeo para lhes passar uma mensagem simples: nós vamos à praça Tahrir em 25 de janeiro [...]" (CASTELLS, 2013, p. 51). Alguém depois fez o *upload* do vídeo no Youtube, tornando-o conhecido em todo o Oriente Médio, dando maior visibilidade aos acontecimentos no país.

Assim, das redes sociais da internet a convocação se espalhou pelas redes sociais *off-line.* Estima-se que mais de 2 milhões de pessoas tenham participado do ato na praça Tahrir em diferentes momentos. Um fato inusitado no tocante às redes sociais *off-line* foi, inclusive, a particapação de redes de torcedores de clubes de futebol, em especial, o Al-Ahly e seu rival Zamolek Sporting, por protagonizarem vasto histórico de enfrentamento com a polícia. Como repressão, o Estado derrubou o acesso à internet poucos dias após os protestos terem se iniciado, contudo sem o sucesso desejado para impedir a continuidade das manifestações, já que essas tinham ultrapassado os limites do ciberespaço, tomando as ruas e praças do Cairo e de outras cidades. Além disso, os egípcios contaram com a ajuda de organismos internacionais, assim como de *hackers* para restabelecer a conexão.

Nas plataformas de redes sociais, os usuários disponibilizavam fotos, vídeos e demais informações acerca do que estava acontecendo nas ruas. Houve, ainda, uma relação simbiótica entre jornalistas e cidadãos utilizando seus celulares para carregar imagens e informações nas plataformas de redes sociais. A emissora Al Jazeera também desempenhou um papel de destaque nesse cenário, usando informações enviadas pelos próprios indivíduos e depois retransmitindo-as para a população em geral. O elo entre a Al Jazeera e a internet foi fudamental durante as semanas dos atos de protesto, tanto na Tunísia quanto no Egito. A Al Jazeera chegou até a desenvolver um sistema de comunicação que permitia a conexão de celulares a seu satélite a fim de que as informações fossem facilmente repassadas sem a necessidade de protocolos complextos de comunicação.

Um fato interessante que cabe ser mencionado aqui é que o engajamento de tunisianos e egípcios contra os seus respectivos governos foi possível também porque há já desde algum tempo um certo interesse da população de Tunísia e Egito pelo uso da internet, em especial de *sites* de redes sociais. Menos de dois anos após o Facebook lançar sua versão em árabe, em meados de 2009, o número de internautas provenientes desses países havia triplicado, alcançando nada menos do que 5 milhões de usuários em fevereiro de 2011, dos quais 600 mil se cadastraram na plataforma entre janeiro e fevereiro, dois meses antes do início da Primavera Árabe (CASTELLS, 2013).

Analisado, inicialmente, como uma espécie de Primavera Árabe mas ao modo brasileiro, um movimento desencadeado em março, chegando ao ápice em junho de 2013, marcou as respostas dos entrevistados acerca de informações que tiveram acesso primeiramente pelo Facebook e só depois passaram a acompanhar os detalhes por outro canal de mídia, especialmente a televisão. Nomeadas apenas como "Manifestações", em decorrência da falta de uma pauta única de reivindicações, os protestos foram também organizados através dos *sites* de redes sociais, principalmente pelo Facebook e pelo Twitter.

As "Manifestações" tiveram início com mobilizações contra a elevação no preço da tarifa de transporte público em diferentes cidades brasileiras. Em março de 2013, em Porto Alegre, vários jovens decidiram se juntar para impedir o aumento da tarifa de ônibus de R$ 2,85 para R$3,05, e do chamado transporte alternativo de R$ 4,25 para 4,50. Por sua vez, em Goiânia, os protestos tiveram início em maio. As tarifas chegaram a subir de R$ 2,70 para R$ 3,00, atingindo o seu pico no dia 28 do mesmo mês, quando quatro ônibus foram destruídos. Na ocasião, 24 estudantes acabaram detidos sob a acusão de "vandalismo".

No entanto, foi a partir de junho que as "Manifestações" começaram a tomar maiores proporções, justamente quando a prefeitura da cidade de São Paulo, em conjunto com o governo do estado, decidiu reajustar os preços das passagens dos ônibus municipais, do metrô e dos trens urbanos, elevando o valor em aproximadamente 7%. Desse momento em diante, as "Manifestações" passaram a ser marcadas por três fases distintas. Seus desdobramentos acaloraram discussões das mais variadas entre os internautas, sobretudo no que se refere a uma tensão entre "esquerda" e "direita" no Brasil.

Na primeira fase, houve certa desaprovação dos gandes conglomerados de mídia, que enfatizavam em sua cobertura apenas a questão da diferença no valor do transporte, tratando-a como algo irrelevante. Além disso, contou com pouco envolvimento da

população de um modo geral, sendo marcada por conflitos violentos entre os manifestantes e a polícia. Já o segundo momento foi caracterizado por uma ampla cobertura da mídia, principalmente, das emissoras de televisão e *sites* de notícias na internet, acarretando um maior envolvimento da população, seguido de um levante por mobilizações mais pacíficas. Com isso, prefeitura e governo do estado decidiram ceder à pressão e revogar o aumento. Seguindo interesses próprios, a mídia tradicional desiste novamente de apoiar as mobilizações, marcando o início da terceira fase do movimento.

Na primeira fase, cabe assinalar ainda a participação do Movimento Passe Livre (MPL), que sai de cena logo após ter algumas de suas reivindicações atendidas. A questão da tarifa do transporte público desaparece da pauta e se inicia a segunda etapa. À medida que os protestos se tornam maiores, eventos criados em *sites* de redes sociais motivavam as pessoas à aderirem aos protestos, porém, ao mesmo tempo, pautas diversas começaram a surgir, sob o epíteto "o gigante acordou".

A imprensa mostrava-se apoiar a causa, com um viés claramente político e eleitoral, com o objetivo de desgastar a imagem do governo, apostando na crise para ganhar poder de barganha e apoio popular. A *Veja* nomeou o acontecimento como "Os 7 Dias que Mudaram o Brasil"; por sua vez, a *Época* expôs em sua capa a bandeira do país rasgada, sob o título "Pátria amada, Brasil", perguntando, ainda, onde iria parar a "maior revolta popular na história da democracia brasileira"; e, por fim, a *IstoÉ*, tomando de empréstimo um trecho da música "Apesar de Você", de Chico Buarque, vociferou: "Hoje você é quem manda".

FIGURA 19: capas de veículos da mídia impressa durante as "Manifestações"

Fonte: http://knfranca.blogspot.com.br/2013/06/revistas-dedicam-capas-ao-momento.html

As ruas passaram a reunir milhares de pessoas, porém com propósitos próprios, que não necessariamente convergiam uns com os outros. Por volta da segunda metade do mês de junho, as manifestações começaram a ter temas menos focados e o tom dos protestos passou a ser direcionado contra as Propostas de Emenda à Constituição (PEC) de números 37 e 33[68], além de críticas relacionadas aos gastos públicos com a organização da Copa do Mundo FIFA de 2014. Por haver coincidência ainda com a Copa das Confederações, ocorreram mobilizações também contra a FIFA em frente aos estádios que abrigavam os jogos da competição, sendo duramente reprimidas pela polícia.

Segundo Castells (2013), uma agenda ampla de reivindicações caracteriza os atuais movimentos em rede. Começam por um fato insuportável e, em pouco tempo, expandem-se, elegendo outras pautas. Com diziam os manifestantes em São Paulo, "não são 20 centavos, são nossos direitos". A variedade de reivindicações pode ser percebida na imagem exposta abaixo, registrada pela mídia durante os protestos espalhados pelo Brasil.

Figura 20: exemplo de cartazes exibidos durante as "Manifestações".
Fonte: http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2013/06/1296765-leia-exemplos-de-gritos-de-guerra-e-cartazes-das-manifestacoes-pelo-pais.shtml

Nesse contexto, a partir de um envolvimento maior da população, pulularam publicações no Facebook relacionadas ao tema, assim como imagens feitas durante os protestos, algumas produzidas pelos próprios manifestantes, outras pelos conglomerados de mídia, onde boa parte delas foram marcadas pelas seguintes *hashtags*: #ogiganteacordou,

[68] A Proposta de Emenda Constitucional 37/2011, abreviada apenas como PEC 37, se aprovada, limitaria o poder de investigação criminal a polícias federais e civis, retirando-o do escopo do Ministério Público (MP). Depois da rejeição da PEC 37 pela Câmara dos Deputados, a segunda proposta que entrou na mira das "Manifestações" foi a PEC 33/2011 – ou simplesmente PEC 33. Sua pretensão era limitar os poderes do Supremo Tribunal Federal (STF), submetendo algumas decisões da Corte ao Congresso Nacional.

#obrasilacordou e #vemprarua dentre outras. Quando alguém digita uma *hashtag* torna automaticamente aquela informação localizável, bastando um *click* nela para se ter acesso a tudo o que está sendo dito acerca do assunto. Assim, os usuários do Facebook puderam acompanhar os desdobramentos do movimento tanto pela televisão, como pela internet, comparando os pontos de vista emitidos em cada um deles.

> Quando começaram as "Manifestações" eu primeiro fiquei sabendo pelo Facebook, pelas postagens dos meus amigos. Eu vi muitos amigos meus que estavam lá, participando. Percebi que a TV mostrava que os estudantes eram baderneiros, rebeldes e o pessoal no Facebook mostrava que a polícia é que era violenta. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

> Nas "Manifestações" no período dos jogos da Copa das Confederações, a gente viu uma coisa sendo mostrada na internet e outra na televisão. Era engraçado poder ver essa diferença. (ELRY, estudante, 25 anos de idade).

> […] Eu fui para a frente da TV na época das "Manifestações". Ficava na TV e na internet. As próprias pessoas falando da manipulacao da TV no Facebook me levou para ver a cobertura da TV, e o Facebook também influenciou isso. Alguns vídeos do jornal eram mandados pelo *link* do Facebook. Na TV era manipulado, na TV eram vândalos destruindo o país; e, no Facebook, pessoas honestas. (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

As "Manifestações" foram expressas em cartazes, mas também em depredações e isso passou a dividir parte da opinião pública sobre elas, conforme foi comentado acima pelos entrevistados. Surgiu em meio a onda de protestos um coletivo intitulado Black Bloc como resposta à violência policial empregada para reprimir as passeatas. Na época, as mídias tradicionais optaram por não dar ao coletivo muita visibilidade, nomeando inicialmente seus integrantes apenas como "vândalos" ou "mascarados". No geral, eram descritos apenas como "a minoria baderneira" em meio a protestos que começaram de forma "pacífica" e "ordeira". Durante as "Manifestações", integrantes do Black Bloc picharam paredes e faxadas, depredando desde prédios públicos, até concessionárias e agências bancárias. Tudo o que fosse por eles considerado como símbolo do capitalismo.

Apesar de ter estado presente nos protestos que marcaram o ano de 2013 no Brasil, ocorridos em diferentes cidades do país, o Black Bloc não pode ser caracterizado simplesmente como um movimento social do tipo convencional, mas define-se antes como uma tática. Com frequência, seus integrantes não mantêm conexões entre si, ao contrário, o coletivo tem uma estrutura efêmera, informal, não hierárquica e descentralizada, formando-se exatamente no instante em que está ocorrendo o ato de protesto. Além disso, também esteve presente em outras manifestações espalhadas pelo mundo, desde a Primavera Árabe,

até o Occupy Wall Street, em 2011, nos EUA, que, apesar de ter se iniciado em Nova York, espalhou-se depois para outras cidades.

Rapidamente, os conglomerados de mídia decidiram não dar mais destaque ao assunto e mudar novamente o foco, pouco tempo depois da presidente Dilma Rousseff – em resposta às "Manifestações" – ter proposto cinco pactos nacionais sobre saúde, educação, transporte, responsabilidade fiscal e reforma política, que incluiria o combate à corrupção. A partir daí, deu-se início a terceira fase das "Manifestações" e a mesma imprensa passou a trazer em suas capas críticas ao governo ou assuntos variados para desfocar a realidade. *Veja* condena a implantação do Programa Mais Médicos; *Época* traz a discussão sobre as ações de espionagem dos EUA; e *IstoÉ* decide dar ênfase a visita do papa Francisco ao Brasil[69]. Se os conglomerados de mídia planejavam um golpe ainda não se sabe, porém ficou claro o enviesamento com que as informações foram repassadas para a população em defesa de interesses particulares.

A ação violenta da polícia para reprimir as mobilizações, juntamente com a visão negativa que os conglomerados midiáticos tentavam passar – especialmente do que nomeei como terceira fase das "Manifestações" – motivou a divulgação de informações sobre os eventos com o objetivo de se expor outra ótica para os fatos. *Smartphones*, câmeras fotográficas e redes sem fio formavam a infraestrutura de uma mídia alternativa, que possibilitava à sociedade o acesso às informações em tempo real pelo ângulo de diferentes fontes. Estas se tornaram, inclusive, fontes para veículos da mídia tradicional, que se viu atônita, justamente porque os acontecimentos fugiam ao seu esquema de cobertura.

Nesse contexto, um veículo independente se destacou por sua atuação na transmissão dos protestos via internet, chamado Mídia Ninja, que quer dizer: "Narrativas Independentes, Jornalismo e Ação". Ao gravar e transmitir imagens dos acontecimentos, a Mídia Ninja favoreceu o exercício da liberdade de expressão e passou a ser reconhecida pelos indivíduos por sua capacidade de repassar as notícias diretamente do cenário de ocorrência, muitas vezes confrontando a versão "oficial" dos conglomerados de mídia.

Assim, chegou até a servir de fonte para a mídia tradicional, quando esta passou a não ter boa receptividade entre os manifestantes, enfrentando dificuldades em penetrar nos protestos, justamente por sua cobertura enviesada dos fatos. Um caso da atuação da Mídia Ninja que vale ser citado aqui foi a cobertura realizada pelo grupo do confronto entre

[69] Informações obtidas em: http://goo.gl/6afNUy. Link acessado em 26 de fefereiro de 2014.

manifestantes e a Tropa de Choque da PM, na Rua Augusta, em São Paulo, em 17 de junho. A exclusividade se refletiu nos acessos, que alcançou a marca de 180 mil pessoas. Todavia, mais de 268 mil internautas haviam confirmado participação no ato pelo Facebook, dos quais quase 100 mil se fizeram presentes pessoalmente (PERUZZO, 2013).

Ao comentar sobre a relação entre as mídias tradicionais e as mídias ditas independentes, por vezes consideradas como alternativas, Pedro e Dan afirmaram:

> Muita gente no jornalismo não está querendo conhecer qual a linguagem dessas novas mídias, está tudo muito instantâneo, porque às vezes você nem sabe a fonte, mas trata como notícia. Na teoria, tem gente que pensa em esquecer as mídias tradicionais, para revolucionar, por essa nova mídia ser rápida [...]. Hoje a convergência está gigante, mas como profissional você tem que saber a linguagem de tudo: jornal, *web*, televisão. (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

> Acho que as mídias tradicionais observaram o crescimento das mídias alternativas e estão usando elas para angariarem pessoas. […] Enquanto as mídias tradicionais têm interesse pelo lucro, já têm suas ideologias pré-formadas, as mídias alternativas são mais anarquistas, elas têm várias cabeças pensantes jogando ideias ali. Acho que a tendência é as mídias tradicionais diminuírem e as alternativas aumentarem. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Apesar das plataformas de redes sociais favorecerem o exercício da liberdade de expressão dos indivíduos, possibilitando o acesso à informações em tempo real, a partir de diferentes perspectivas, é possível observar uma variedade de pontos de vista sobre os acontecimentos que, algumas vezes, chega a assustar pelo teor. Embora Fernanda tenha comentado acerca do interesse em ler os comentários dos demais usuários numa citação anterior, Dan foi mais enfático e afirmou que perceber a visão que os indivíduos têm sobre os eventos pode ser motivo, também, para preocupação.

> Acho que as redes sociais não são o oposto das pessoas, pelo menos o meu não, porque lá eu posso colocar tudo o que penso. Às vezes, nós não queremos nos expor "ao vivo" e lá é o lugar que nos sentimos à vontade para fazer isso. As pessoas conhecem um lado seu que você não tem coragem de expor fora das redes sociais. […] Gosto muito de ver comentários, mas me entristeço. Estou percebendo que o país está entrando num pré-fascismo. As pessoas falam do governo com ódio. Tenho medo disso. (DAN, professor, 32 anos de idade).

Assim como junho, dezembro de 2013 e janeiro de 2014 foram dois meses bastante movimentados no Facebook. Além das "Manifestações", bem como a notícia sobre a morte de Nelson Mandela, dois outros fatos causaram grande comoção pública na internet brasileira, especialmente nos *sites* de redes sociais. O primeiro ficou conhecido

popularmente como “rolezinho”; enquanto o segundo ficou caracterizado pela frase: “tá com dó? Leva pra casa!”, que faz alusão às políticas públicas de segurança e suas respostas para reduzir os índices de violência registrados no país.

Em sua essência, um “rolezinho” nada mais é do que o encontro de vários jovens com um objetivo simples: dar um “rolê”, que inclui passear, comer alguma coisa, fazer novas amizades e flertar em um *shopping center*. Na verdade, esse tipo de evento não é exatamente uma novidade. Há vários anos estacionamentos de postos de gasolina e supermercados entre outros estabelecimentos são pontos de encontro durante os finais de semana para que os jovens possam conversar, ouvir música, comer, beber e namorar.

Os “rolezinhos” marcaram as discussões da mídia de um modo geral, tanto tradicional, como eletrônica, mobilizando uma grande quantidade de indivíduos em diferentes lugares. Foi basicamente por meio de eventos criados no Facebook que milhares de pessoas passaram a se reunir em *shoppings centers* de várias cidades do país. Ainda que iniciativas parecidas já existissem, o encontro, divulgado com a ajuda das plataformas de redes sociais, ganhou destaque quando, aproximadamente, 6 mil jovens resolveram marcar um desses “rolês” num *shopping center* de São Paulo, em 7 de dezembro de 2013.

Devido à aglomeração incomum de tantas pessoas, algumas lojas decidiram fechar as portas mais cedo com medo de que depredações ou saques fossem realizados. Apesar do aspecto meramente recreativo, houve corre-corre, tumulto e confusão, com a polícia sendo acionada. Concentrando cerca de 2,5 mil adolescentes, o segundo “rolezinho” seguiu para outro *shopping center* da capital paulista no dia 14 de dezembro. O desfecho do passeio foi o mesmo, porém com o agravante de que 22 jovens foram detidos. A partir daí, outros “rolezinhos” foram organizados e mais jovens presos numa tentativa maior de repressão aos eventos. Isso fez com que os “rolezinhos” fossem se inserindo cada vez mais na pauta de notícias da mídia, assim também como tema das interações cotidianas na internet.

Com isso, responsáveis pelos *shoppings centers* e autoridades policiais começaram a monitorar atividades relacionadas a esse tipo de manifestação nos *sites* de redes sociais. As reuniões assumiram tom de protesto contra um projeto de lei que proíbe a realização de bailes *funk*, aprovado pela Câmara Municipal de São Paulo em dezembro de 2013. Dentre as discussões suscitadas, encontram-se aquelas que salientaram exclusivamente o elemento lúdico do fênomeno; enquanto outras apontaram alguns aspectos políticos e econômicos,

tratando-o desde como prática de consumo, até como forma de apropriação e resistência a uma segregação de classes existente no espaço dos *shoppings centers*.

Contudo, independente da análise que se tenha feito do fenômeno, o fato é que os "rolezinhos" chamaram a atenção de vários usuários de plataformas de redes sociais. Dentre as opiniões publicadas por um portal de notícias na internet, é possível ler comentários como "os excluídos da cultura e educação criaram as suas próprias diversões doa a quem doer"; ou, ainda, "o Brasil está se tornando um país de selvagens, as pessoas não têm um mínimo de noção de cidadania, a violência está em todos os lugares"[70], justamente pelos "rolezinhos" envolverem, em sua maioria, jovens de camadas populares.

Em apenas 16 dias um estudo realizado pelo Scup (www.scup.com) conseguiu identificar mais de 25 mil "postagens" que faziam referência direta ao movimento, acompanhando aquelas publicações que faziam uso das seguintes *hashtags*: #rolezinho, #rolê e #rolezim[71]. Podia-se ler de tudo nas "postagens", desde mensagens de apoio aos eventos, até aquelas carregadas de preconceito, criticando os jovens pelo seu desejo de encontro em um *shopping center*.

Para além de qualquer análise teórica sobre o movimento, um jovem entrevistado por outro portal de notícias na internet afirmou que os "rolezinhos" têm como pano de fundo exclusivamente um desejo de diversão, sem intenções de violência ou de protesto, apesar da aprovação do projeto de lei contra a realização de bailes *funk* em São Paulo. Segundo o entrevistado, que também já se envolveu na organização de um "rolezinho", os encontros não têm o objetivo de criar tumulto, mas sim de conferir prestígio e visibilidade aos seus organizadores nas redes sociais na internet[72].

O segundo fato que movimentou o início de 2014 na rede, caracterizado pela frase "tá com dó? Leva pra casa!", refere-se a divulgação de uma foto nos *sites* de redes sociais de um jovem completamente despido, preso a um poste por uma trava de bicicleta, no Rio de Janeiro, no dia 31 de janeiro de 2014. A cena testemunhada por Yvonne Bezerra de Mello, coordenadora de um projeto social na cidade, denominado Uerê, foi fotografada e compartilhada em seu perfil pessoal no Facebook, naquela mesma noite. O jovem,

[70] Informações obtidas em: http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/12/27/qual-sua-opiniao-sobre-os-rolezinhos-e-a-ideia-de-colocar-pms-em-shopping-centers.htm. Link acessado em 18 de fevereiro de 2014.

[71] Informação obtida em: http://ideas.scup.com/pt/index/infografico-o-rolezinho-nas-redes-sociais/. Link acessado em 12 de fevereiro de 2014.

[72] Informação obtida em: http://www.ovale.com.br/regiao/objetivo-do-rolezinho-e-se-exibir-e-ganhar-fama-nas-redes-sociais-dizem-organizadores-1.488948. Link acessado em 12 de fevereiro de 2014.

"acusado" de praticar pequenos furtos na zona sul carioca, foi atacado por um grupo de três homens que se autointitularam para a vítima como "justiceiros", tendo sido não só espancado pelo trio, como também multilado por uma faca.

O caso foi noticiado primeiramente no Facebook e só depois se inseriu na agenda de notícias da mídia tradicional. O caso acarretou discussões acaloradas, principalmente, na televisão e na internet, sobre a questão da violência no Brasil. Um vídeo bastante polêmico acerca do assunto também passou a circular pelos *sites* de redes sociais, sendo compartilhado por vários usuários no Facebook. Nele, Rachel Sheherazade, apresentadora de um telejornal nortuno, comenta: "o marginalzinho amarrado ao poste era tão inocente que, ao invés de prestar queixa contra seus agressores, preferiu fugir antes que ele mesmo acabasse preso. É que a ficha do sujeito está mais suja do que pau de galinheiro"[73].

Apesar de cometer falta grave no sentido ético, as declarações da jornalista não se encerram aí. O que mais chamou a atenção dos usuários foi o restante do seu comentário acerca do caso: "o contra-ataque aos bandidos é o que chamo de legítima defesa coletiva de uma sociedade sem Estado contra um estado de violência sem limite. E, aos defensores dos direitos humanos [...] eu lanço uma campanha: faça um favor ao Brasil, adote um bandido". Rachel Sheherazade é popularmente conhecida por várias declarações polêmicas e reacionárias. Sua postura dividiu opiniões, tendo sido criticada por muitos internautas no Facebook, enquanto foi também – apesar do tom violento – elogiada por outros.

Alguns usuários rapidamente apontaram o discurso da jornalista como antiético por vários motivos, dentre eles o de preconceito e de apologia ao crime. Como prova disso, publicaram um vídeo no qual a jornalista defende alguns dos delitos cometidos pelo cantor Justin Bieber durante sua turnê pelo Brasil, onde a jornalista alega tratar-se apenas de um "adolescente rebelde", com "liberdade" à delinquência. Por outro lado, os que a elogiaram, publicaram em seus perfis e comentaram a notícia enaltecendo a "coragem" da jornalista em dizer o que julgavam necessário ser dito em cadeia nacional acerca da questão da violência no Brasil. Para estes, a violência é considerada a principal mediadora das relações sociais, e a paz somente existe se a sociedade fizer justiça com as próprias mãos.

Fatos assim provocam nos *sites* de redes sociais discussões sobre assuntos polêmicos, porém que também estão presentes na pauta cotidiana da mídia. Todavia, as

[73] Informação obtida em: http://oglobo.globo.com/cultura/revista-da-tv/sbt-comentario-polemico-de-rachel-sheherazade-de-responsabilidade-dela-11524549. Link acessado em 07 de fevereiro de 2014.

opiniões divergem e, como foi o caso do jovem carioca, chamam a atenção pelo desejo de "justiça", sob a alegação de que se está abandonado à própria sorte pela acusação frequente de falência do Estado no tocante a segurança pública. Yvonne Bezerra de Mello, que também testemunhou a chacina da Candelária, nos anos 1990, em São Paulo, foi ameaçada com várias mensagens ofensivas em seu perfil no Facebook pelo ato humanitário, chegando, inclusive, a divulgar que cancelaria o seu cadastro no *site* de redes sociais.

O uso intensivo das redes sociais digitais está contribuindo para uma ampla participação política do indivíduos, entretanto, marcada também pela intolerância e pelo radicalismo, em alguns casos. Diariamente surgem polêmicas e debates cujos participantes parecem tomados por uma fúria cega contra toda e qualquer opinião divergente. Sem dificuldades é possível se envolver, mesmo sem querer, em alguns deles. Em alguma medida, os *sites* de redes sociais potencializam um excesso de transparência na divulgação de opiniões, contudo podem publicizar também ideias permeadas por visões racistas, homofóbicas ou higienistas. Opiniões que raramente são verbalizadas em debates presenciais, nos quais os indivíduos se apresentam de maneiras mais ponderadas e abertas.

Além da possibilidade de democratização do diálogo, há um clima de radicalização na *web* e, rapidamente, em torno de qualquer assunto que seja, formam-se dois ou mais blocos de opinião diametralmente opostos, com pouco ou nenhum espaço para mediações. No geral, dá para se observar o modo por meio do qual vários usuários buscam rebater, algumas vezes de forma agressiva, todo questionamento às suas opiniões a respeito do assunto que está em pauta, ainda que seu nível de conhecimento sobre o tema seja mínimo.

Obviamente, a internet, como qualquer outra tecnologia, não é, em si, boa ou má, como já debati aqui. Mas o uso que se faz dela é que define seu caráter. Consequentemente, ela não é responsável pelo comportamento de seus usuários. Poucas pessoas percebem que, na rede, as informações podem ser manipuladas e que elas passam também, a todo instante, por filtros automáticos que podem incidir sobre a formação da opinião emitida. Esses filtros obedecem a uma racionalidade matemática, sem haver um exame apurado a respeito do que pode, ou não, interessar ao usuário, bem como do que é ético. No entanto, a intensa replicação do ponto de vista sobre um mesmo tema favorece a sua frequente exibição.

Desse modo, as plataformas de redes sociais tanto podem ser percebidas enquanto fonte e pauta para a informação que circulará na mídia de modo geral, como também podem ser usadas como filtro e reverberação dos conteúdos veiculados. E isso pode ocorrer

porque o fenômeno teve origem na própria internet, como foi o caso dos "rolezinhos" ou do jovem carioca preso a um poste, noticiado primeiramente no Facebook, ou, ainda, em situações que despertam o interesse da comunidade internacional, como foi o caso da chamada Primavera Árabe, bem como das "Manifestações" ocorridas no Brasil em 2013. As plataformas podem ser tomadas, portanto, como espaço para o exercício da liberdade de expressão, assim como transformarem-se num ambiente no qual se pode emitir de forma irresponsável e pouco embasada opiniões das mais variadas sobre temas do cotidiano.

6.8 Experiência *always on* e o desafio da mobilidade

As mídias contemporâneas atravessam uma interessante fase em sua constituição, qual seja, a adesão cada vez maior de dispositivos portáteis para navegar na internet. Além dos vários exemplos citados ao longo deste texto acerca da relação que as redes sociotécnicas estabelecem a partir da internet com o cotidiano, a utilização de *smartphones*, *tablets* e demais *gadgets* portáteis tem marcado o atual cenário informacional. As tecnologias móveis propiciam um modo complexo e quase ininterrupto dos indivíduos estarem em constante interação entre si, assim como com a informação, sobretudo, através dos *sites* de redes sociais. Muitos dos acontecimentos citados no tópico anterior puderam ser acompanhados através das telas desses equipamentos, assinalando mudanças nas práticas informacionais de seus usuários.

Os *gadgets* portáteis congregam diferentes funções (podem atuar como computadores, processadores de texto, câmeras fotográficas e filmadoras, dentre outras), tendo como principal vantagem a portabilidade, permitindo desde conexões sem fio à redes digitais (*bluetooth*, por exemplo) até à redes de satélite, como é o caso da tecnologia 3G – e, mais recentemente, a 4G. Muitos entrevistados afirmaram utilizar as tecnologias móveis para interagirem entre si, assim como com a informação por meio do acesso aos *sites* de redes sociais, dentre eles o Facebook.

Questões como a praticidade e a rapidez com a qual se pode ter acesso à informação foram duas das vantagens apontadas pelos entrevistados. Segundo Pedro: "acho muito prática essa questão dos dispositivos móveis, a rapidez em achar os conteúdos" (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade). Elry também tem uma opinião similar: "uso bastante celular,

computador, *tablet*. Não tenho problema em digitar por ser pequeno. Acho legal por ser móvel. […] Eu não gosto de usar celular pra ligar e nem receber ligação" (ELRY, estudante, 25 anos de idade). Nesse sentido, também vale citar as falas de Carol e Mateus:

> Uso o celular pela questão da mobilidade e da rapidez. É bem mais prático, principalmente se você estiver em algum lugar, pela curiosidade de não estar sabendo o que está se passando a sua volta. Também olho para saber se tem alguma notificação ou mensagem […]. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

> Eu prefiro acessar pelo celular, porque você tem acesso em qualquer lugar. O *notebook* é grande e meio pesado também, tem que procurar tomada para ligar, canto para apoiar, procurar rede. O celular você tem o 3G e você pode levar para qualquer lugar também. (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

Mais do que com os *gadgets* fixos, através dos dispositivos portáteis os indivíduos podem estar permanentemente conectados uns aos outros, assim como também ao mundo ao seu redor. *Tablets* e *smartphones* tornam-se cada vez mais importantes ferramentas por meio das quais os indivíduos podem se relacionar com a informação na internet. Um relacionamento descentralizado e desterritorializado; algumas vezes, independente dos conglomerados de mídia, porém, em outras, ligado a eles, contestando-os ou reproduzindo-os. Com isso, a internet adquire não só estruturas mais complexas, como possibilita aos seus usuários uma maior imersão no ciberespaço, imbricando espaço material e eletrônico.

Assim, se no início da popularização da internet os *sites* disponibilizavam informações e serviços que potencializavam a vida dentro dela – ou seja, além do espaço material – atualmente, a interação social ocorre de forma paralela ao ciberespaço. Se antes ficar conectado resumia-se a estar em frente a um computador, atualmente, pode-se continuar conectado em um ambiente de mídias *always on*, que transcende as barreiras físicas e embaralha as fronteiras entre o mundo material e o virtual.

Através dos dispositivos portáteis, os individuos passam a contextualizar, em suas experiências *on-line*, o espaço *off-line* no qual se encontram e vice-versa, associando-o à produção, consumo, compartilhamento e busca de informação. Nesse sentido, "estar conectado" transforma-se cada vez mais em "ser conectado". As práticas informacionais dos indivíduos passam, de modo frequente, a guiarem-se por acontecimentos vivenciados em tempo real, relatados em movimento, com narrativas tanto pessoais, como públicas, com forte teor informativo, sendo produzidas, consumidas e distribuidas em tempo real.

Dessa forma, além da publicação a interação de comentários também se dá simultaneamente por outros usuários que podem estar no mesmo contexto físico da

narração, ou mesmo distante dele. Isso porque, nas palavras de Gabriel (2012 apud SANTAELLA, 2013, p. 34), "somos *on* e *off* ao mesmo tempo, simbioticamente, formando um ser maior do que o nosso corpo/cérebro biológico, nos espandido para todo tipo de dispositivo e abrangendo outras mentes e corpos".

A cibercultura se liberta de todo o seu peso, passando a se desenvolver de maneira onipresente. Nessa perspectiva, propicia que não seja mais o usuário que necessite se deslocar até a rede, mas, ao contrário, é a própria rede que passa a envolver usuários e objetos numa conexão generalizada. Assim, a geografia da rede passa a não ser mais fixa. O fato de os nós estarem em constante movimento faz com que o mapa da rede seja sempre mutante. Os dados não somente trafegam pela rede, como os próprios nós se alteram, conforme os tipos de informação que são acessados.

O ciberespaço parece envolver o mundo físico em um ambiente paralelo, sempre disponível e de maneira ubíqua. O acesso através de dispositivos móveis torna o uso da internet, em especial dos *sites* de redes sociais, como Facebook, cada vez mais intenso e direto. Pedro comentou essa questão tomando como contexto a realidade do profissional de mídia: "está crescendo muito e o profissional ainda não está preparado para essa quantidade toda de informação. As pessoas não querem mais esperar para saberem as notícias. Se você não viu o que aconteceu há pouco tempo atrás você está desatualizado". (PEDRO, estudante 21 anos de idade). Além de Pedro, outros entrevistados também comentaram sobre a questão, porém relacionando-a aos seus próprios contextos sociais.

> […] Os jovens ficam direto no celular, não conversam mais com ninguém. Seus amigos são todos de internet, não há mais compartilhamento de alegrias, tristeza, dúvidas, tudo é pela internet. Existe um vício de estar conectado. Hoje, até gente mais amadurecida tem essa necessidade. Se não tiverem conectadas são retrógradas. (BEATRIZ, aposentada, 76 anos de idade).

> Você se mantem mais informado toda hora. Às vezes, você sai sem o celular e quando chega em casa já tem que voltar tudo para achar uma coisa que aconteceu lá atrás. No celular você já sabe da notícia na hora, onde você estiver. […] Mas, às vezes, as pessoas querem ter interação com quem está longe e não ligam para quem está perto. Eu já vi casal de namorados na mesa de um restaurante sem interagir, porque ficavam só no Facebook. Não vou dizer que eu não uso, mas tento manerar. (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

> Por conta do celular, é fácil você ficar *on-line*. Tem a questão do entretenimento também, se eu tiver numa fila no banco, posso ficar fazendo alguma coisa enquanto espero ser atendido, daí aproveito para me manter informado. (DAN, professor, 32 anos de idade).

> Quando saio costumo acessar a internet, o Facebook, pelo celular, e meu amigos também costumam fazer isso. A gente conversa e tudo, mas de vez em quando alguém vai para o celular e os outros acompanham, vão também. Surge um assunto sobre algo que alguém postou no perfil e a conversa já começa a ficar sobre isso. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

Além da necessidade de estar o tempo todo informado, conectado à internet através dos dispositivos portáteis, como afirmaram Pedro e Dan, o assunto das conversas também gira em torno dos conteúdos publicados, consumidos e compartilhados no Facebook, como pontuou Carol, ao afirmar que em alguns momentos são as próprias plataformas que fornecem os elementos para as interações cotidianas estabelecidas na esfera *off-line*. Mateus e Beatriz indicaram como aspecto dessa realidade um certo isolamento que ela provoca entre o indivíduo e quem está ao seu redor.

A questão de estar o tempo todo conectado em qualquer lugar – ou seja, de uma experiência *always on* – pode ser compreendida pelo desejo de estar em constante conexão com o Outro. Para muitos usuários não estar conectado pode significar estar excluído, privado do círculo de conversa. Estar *on-line* torna-se uma ação rotineira que assinala tanto uma necessidade intensa de se relacionar com a informação, como também com o Outro. Como exemplo dessa realidade, a figura abaixo assinala o crescimento do acesso móvel ao Facebook tomando como referência um intervalo de quatro anos, portanto, de 2008 a 2012.

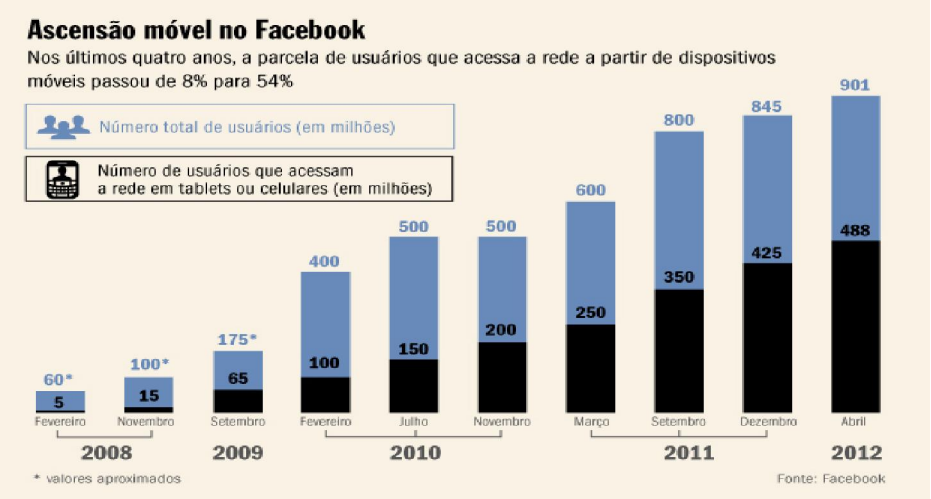

Figura 21: ascenção móvel no Facebook
Fonte: http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/facebook-enfrenta-desafio-a-sua-altura-a-mobilidade

Na figura acima é possível observar o aumento de 46% na quantidade de conexões estabelecidas a partir de dispositivos portáteis a plataforma num curto período de quatro anos. Fato esse que fez com que o Facebook adotasse diferentes medidas para se manter atualizado, ao mesmo tempo em que busca se conservar como o *site* de redes sociais mais popular do mundo.

A questão da mobilidade tem se tornado também uma preocupação para o *site*. Em maio de 2012, um dos marcos da história do Facebook foi a sua estréia na bolsa de valores, transformando-se numa empresa de capital aberto. As ações foram oferecidas ao preço inicial de 38 dólares, o que rendeu a quantia de 16 bilhões de dólares à companhia – maior cifra já registrada na abertura de capital de uma empresa de tecnologia.

A partir daí, a plataforma criada por Mark Zuckerberg passou a ser avaliada em 104 bilhões de dólares. O valor arrecadado colocou o seu IPO (Initial Public Offering, que significa, em português: Oferta Pública Inicial) acima das ofertas iniciais de empresas como o Google – um dos atuais gigantes da internet. Segundo o seu fundador, a entrada na bolsa de valores teve como propósito, dentre outras coisas, ascender ao mercado de capitais, viabilizando a aquisição de outras empresas do setor[74].

No entanto, nesse período, a receita do Facebook sofreu significativas reduções com a adesão de vários dos seus usuários aos dispositivos portáteis. Logo após sua abertura de capital, revelou-se um problema; à medida que os usuários da rede começaram a migrar para o uso cada vez maior de dispositivos móveis, a receita do serviço passou a sofrer desacelerações, ocasionadas principalmente com a forma como poderia se dar a publicidade na plataforma. Com isso, mesmo em meio ao seu crescimento, surgiram também previsões sobre a "morte" do *site* num prazo de oito anos (algo, ainda assim, longo para a realidade da internet).

De acordo com Eric Jackson, analista norte-americano do mercado de tecnologia: "o problema do Facebook está em seu DNA, definido na era pré-mobilidade. Caso não mude, o serviço pode ter o mesmo fim de Yahoo! e MySpace [...], que hoje são irrelevantes"[75], obviamente, se comparados à dimensão da plataforma de Mark Zuckerberg. Isso porque a parcela de usuários em todo o mundo que acessa a rede a partir de

[74] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/05/facebook-tem-o-maior-ipo-entre-empresas-de-internet-nos-eua.html. Acesso em 22 de fevereiro de 2014.

[75] Informações obtidas em: http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/facebook-enfrenta-desafio-a-sua-altura-a-mobilidade. Link acessado em 22 de fevereiro de 2014.

smartphones e *tablets* disparou. Uma parte considerável dos indivíduos acessa o *site* de redes sociais a partir de aplicativos especialmente desenvolvidos para esses dispositivos.

Dessa forma, o principal motivo da desacelaração na arrecadação não foi a crescente mobilidade nos acessos em si, mas o fato de que até junho de 2012 os aplicativos não suportavam a exibição de anúncios publicitários, principal fonte de recursos do Facebook. Os anúncios, na época, eram exibidos apenas aos usuários cadastrados que o acessavam por meio dos navegadores de internet (via de regra, o anunciante só remunera o Facebook quando seu anúncio é efetivamente visualizado ou "clicado" pelos indivíduos).

O Facebook, entretanto, corrigiu o "problema" pouco tempo depois de tê-lo percebido. A partir de julho de 2012 um novo modelo de anúncio passou a ser exibido em aplicativos desenvolvidos exclusivamente para dispositivos móveis. Como solução, foram criadas as "histórias patrocinadas", que se misturam no *feed* de notícias às "postagens" publicadas pelos amigos do usuário na própria rede. Apesar de ter sido avaliada pela equipe do *site* como eficaz, a solução mostra-se, ainda, como algo invasivo, uma vez que exibe um conteúdo no perfil do usuário sem o seu total consentimento.

De qualquer forma, dentre as dificuldades enfrentadas para criar novas estratégias de monetização frente a questão da mobilidade, as "histórias patrocinadas" têm sido uma das principais soluções adotadas pela plataforma – pelo menos, até o momento em que escrevo este texto. Desde a abertura de capital, os tropeços do Facebook na bolsa americana levaram suas ações a serem negociadas ao preço mínimo de 17,73 dólares, assinalando uma considerável queda de 53,3% em seu valor.

Todavia, depois de uma temporada de desconfiança por parte dos investidores, as ações do Facebook voltaram a dar continuidade ao seu fôlego inicial, atingindo a cotação de 38,31 dólares em julho de 2013. Valor este que é ligeiramente superior ao do seu IPO. Trata-se, portanto, do maior preço desde que a empresa de Mark Zuckerberg começou a ser negociada na Nasdaq. Com isso o Facebook conseguiu reverter o "prejuízo", registrando um lucro líquido de 333 milhões de dólares em 2013, ante a perda de 157 milhões de dólares no mesmo trimestre do ano anterior, valorizarando suas ações em quase 30%.

A estratégia de Mark Zuckerberg de focar no desenvolvimento de *softwares* voltados exclusivamente para dispositivos móveis tem funcionado satisfatoriamente, já que as vendas de publicidade nesses aparelhos estão quase a ultrapassar os lucros obtidos com a publicidade direcionada aos usuários que têm acesso à plataforma a partir de computadores

convencionais. Assim, até o ano passado, o Facebook havia conseguido superar o obstáculo da "monetização móvel" que enfrentou logo ao entrar na bolsa de valores.

Dentre as medidas adotadas para adequar o Facebook aos desafios da mobilidade, vale destacar a compra do Instagram, em agosto de 2012, e posteriormente a aquisição do Whatsapp, em fevereiro de 2014. Tanto o Instagram, como o Whatsapp, podem ser caracterizados como aplicativos projetados e desenvolvidos exclusivamente para dispositivos móveis. O primeiro possibilita aos usuários realizar fotos e compartilhá-las numa variedade de plataformas, tendo sido adquirido por 1 bilhão de dólares.

Desde o seu lançamento em outubro 2010, mais de 5 bilhões de fotos foram compartilhadas pelo aplicativo. Já o segundo permite a troca gratuita de mensagens instântaneas entre *smartphones* e foi adquirido por 16 bilhões de dólares[76]. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar uns para os outros desde imagens, até vídeos e arquivos de áudio.

Mesmo num panorama pouco previsível, muitas especulações têm sido feitas no tocante a mobilidade. De acordo com uma pesquisa realizada pela Cisco[77], conceituada empresa de tecnologia, estima-se que nos próximos quatro anos o tráfego de dados móveis no Brasil, seguindo a tendência mundial, torne-se 11 vezes maior ao do que é hoje, alcançando uma taxa anual de operação de 190 *exabytes* até 2018. Apenas para fins de esclarecimento, vale mencionar que um *exabyte* refere-se a um bilhão de *megabytes*.

A internet móvel tem crescido bastante no Brasil. Entretanto, apesar disso, houve quem assinalasse preferir acessar ao Facebook pelo computador convencional, apontando como principal dificuldade do acesso móvel o tamanho da tela, bem como das teclas para realizar tarefas de digitação. Sobre isso, comentou Márcia: "eu não acesso pelo celular. Não tenho paciência, porque é muito pequeno" (MÁRCIA, artesã, 54 anos de idade). Tiago também foi outro entrevistado que confessou sentir dificuldades ao usar algum dispositivo móvel para acessar o Facebook: "uso celular e computador, mas prefiro computador, pela questão da digitação é melhor" (TIAGO, *designer* gráfico, 23 anos de idade).

Embora tenham sido vendidos só pela internet algo em torno de 1,8 milhão de *smartphones* no Brasil em 2013 – contra 1,2 milhão de telefones celulares convencionais –, o número poderia ter sido ainda maior se o valor dos aparelhos fosse mais acessível a

[76] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/02/whatsapp-custou-os-pibs-de-22-paises-veja-curiosidades-sobre-app.html. Link acessado em 24 de fevereiro de 2014.
[77] Informações obtidas em: http://goo.gl/AnwGfk. Link acessado em 22 de fevereiro de 2014.

população de um modo geral. Em média, quem comprou um *gadget* desse tipo pela internet gastou o equivalente ao valor atual de um salário mínimo. A pesquisa apontou, ainda, o perfil médio de quem comprou *smartphones* via internet, onde a maioria dos compradores pertenciam às classes A e B (61%), com idades entre 15 e 24 anos (34%)[78]. Apesar do uso de tecnologias móveis estar crescendo entre os internautas de todo o mundo, no Brasil existem alguns empecilhos para que essa prática se difunda ainda mais rapidamente, e o principal deles se refere hoje ao preço e às condições aquisitivas da maioria da população.

6.9 Memes e o fenômeno Suricate Seboso

Há algum tempo um fenômeno bastante interessante vem chamando a atenção de pesquisadores da cibercultura, denominado "memes". *Grosso modo*, os "memes" podem ser compreendidos como qualquer frase, imagem, vídeo ou paródia musical que surge na internet propagando-se rapidamente entre os usuários.

Segundo Gazy Andraus (2006), o termo foi primeiramente definido pelo biólogo Richard Dawkins, a partir da palavra grega *mimeme* (que, em português, significa: imitação) e pode ser entendido como um elemento não físico que se utiliza do cérebro como artefato de replicação. Entretanto, quando adotado em um contexto informal, como o espaço dos *sites* de redes sociais, o termo "meme" pode significar apenas a troca de informações entre duas ou mais pessoas, sem necessariamente servir como replicação de seus comportamentos.

Os "memes" têm sido empregados com o objetivo de explorar vivências cotidianas, geralmente em forma das chamadas "tirinhas". Um mesmo "meme" está presente em diferentes publicações, podendo-se espalhar rapidamente pelas plataformas de redes sociais, ultrapassando, inclusive, os limites da própria *web*. Caracterizam-se como desenhos pouco elaborados, de tom humorístico, podendo adquirir variadas leituras a partir dos sentidos que os internautas lhes atribuem. Na página seguinte apresento três exemplos bastante utilizados para representar vivências ordinárias, denominados como "Fuuuuuu", "Forever alone" e "Poker face".

[78] A pesquisa realizada pelo Ibope, no ano de 2013, levou em consideração dados das 42 maiores lojas *on-line* em nove regiões metropolitanas brasileiras e cidades do interior do Sul e Sudeste do país. Informações obtidas em: http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/venda-online-de-smartphones-no-brasil-bateu-1-3-bi-em-2013. Link acessado em 22 de fevereiro de 2014.

Figura 22: exemplos de “memes”
Fonte: www.facebook.com

A partir da popularização e difusão do uso das redes sociais na internet, os “memes” se tornaram bastante comuns. Fenômenos para ilustrar sua natureza não faltam. Por exemplo, o “Fuuuuuu” busca exprimir a ideia de que algo deu errado e que a pessoa ficou irritada com isso; já o “Forever Alone” é usado como sinônimo para se referir a uma sensação de solidão; e, por fim, o “Poker face” representa uma situação embaraçosa.

O desenho simples possibilita direcionar a atenção para as expressões faciais que irão representar as vivências e sentimentos das personagens. Daí, a facilidade em se ver representado pelos “memes”. As situações são totalmente superficiais e, em decorrência disso, obtêm sentido de maneira cômica quando explicitadas por meio do desenho. A disseminação desses elementos é considerada um fator relevante na esfera da *web* e está também ligada ao capital social dos internautas, sobretudo o relacional.

De modo geral, eles possuem as características apresentadas para o cartum, porém empregados repetidamente em diferentes contextos, podendo ser mais comuns num determinado momento, e menos em outros, conforme a frequência e popularidade das expressões adotadas. Nos exemplos exibidos, tanto o “Fuuuuuu”, como o “Forever alone” e o “Poker face” aludem a situações cotidiadas e representam de forma irônica situações embaraçosas experienciadas pelos indivíduos.

As personagens desenhadas nos “memes” não possuem um exacerbado grau de realismo, e isso facilita na identificação dos internautas com o desenho. Em decorrência disso, mesmo que o usuário não vivencie esse tipo de acontecimento, ele é capaz de reconhecer rapidamente o contexto exposto nos quadros que formam a tirinha. Na maioria das vezes, tratam-se de situações sem relações diretas com pessoas ou fatos reais (onde qualquer semelhança é sempre mera coincidência), exceto ocasiões em que os “memes”

envolvem figuras públicas, como foi o caso de Galvão Bueno, com a frase "CALA BOCA GALVAO" – assim mesmo, em letras maiúsculas, sem vírgula e sem o sinal til.

A frase fazia alusão às narrações e bordões de Galvão Bueno durante a Copa do Mundo FIFA de 2010, realizada na África do Sul, adotada ainda como crítica em relação ao monopólio da emissora a qual o narrador pertence – Rede Globo – na transmissão de eventos futebolísticos no país. O "CALA BOCA GALVAO" tornou-se "meme" no Twitter, mantendo-se entre os dez assuntos mais comentados da internet durante uma semana. A expressão ficou tão conhecida que chegou até a sair da esfera da *web*, justamente quando duas faixas com a expressão foram filmadas durante a partida disputada entre as seleções de Brasil e Coréia do Sul.

Contudo, para tornar a situação ainda mais cômica, depois de usuários norte-americanos perguntarem na rede o que seria o "CALA BOCA GALVAO", já que não conseguiam traduzi-la com coerência para o seu idioma, internautas brasileiros decidiram divulgar no próprio Twitter a notícia falsa de que "GALVAO" se tratava de uma ave em extinção no Brasil, e o "CALA BOCA" seria uma expressão utilizada, em português, para evocar o sentido de "salve" ou "salvem" o pássaro, como se fosse um *slogan* do também fictício "Instituto Galvao"[79].

Assim, os internautas passaram a solicitar aos demais participantes da plataforma que também publicassem mensagens no *site* com a *hashtag* #CALABOCAGALVAO, a fim de livrar o pássaro da ameaça de extinção. Cada vez que informações fossem publicadas com esta *hashgtag* no Twitter, 0,10 centavos de dólar cairiam na conta da "Galvao Bird's Foundation" – entidade também fictícia. Contudo, o dinheiro doado não iria para nenhuma conta bancária, excluindo-se qualquer tentativa de vantagem ilícita, em prejuízo alheio.

Na página seguinte, pode-se visualizar duas imagens. A primeira expõe a faixa com a frase "CALA BOCA GALVAO" afixada durante a partida entre Brasil e Coréia do Sul, pela Copa do Mundo FIFA de 2010, enquanto na segunda é possível observar o cartaz produzido pelos internautas para – ainda que tudo no final não passasse de uma brincadeira – dar um maior realismo à campanha movida para evitar a extinção da suposta ave no país.

---

[79] Na mensagem original veiculada no Twitter podia-se ler o seguinte: "GALVAO is a very rare bird in Brazil. CALA BOCA means SAVE, the brazilians are very sad because lots of GALVAOS die everyday" (que, traduzindo para o português, significa: "GALVAO é um pássaro muito raro no Brasil. CALA BOCA significa SALVE, os brasileiros estão muito tristes porque vários GALVAOS morrem todos os dias").

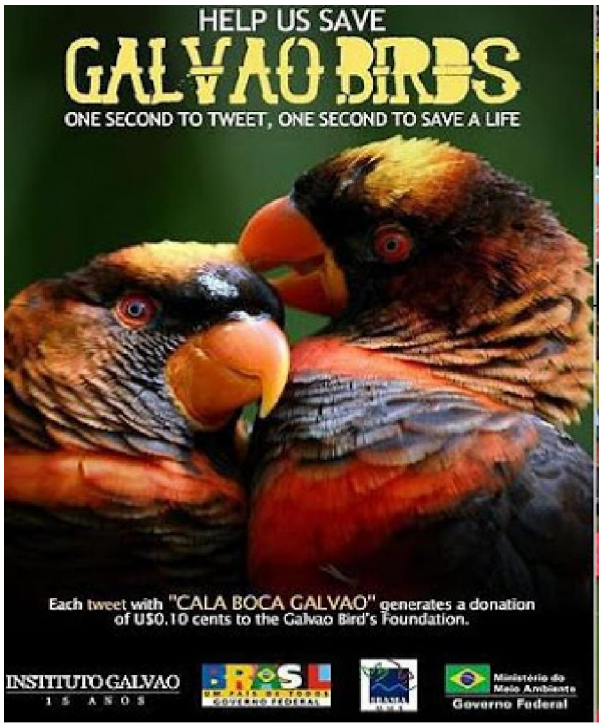

Figura 23: cartaz da campanha em prol do "GALVAO" Figura 24: faixas com o "CALA BOCA GALVAO"

Fonte: http://eltonvaletavares.blogspot.com.br/2010_06_01_archive.html

Além das frases e imagens replicadas nos *sites* de redes sociais, há também aqueles "memes" que são elaborados a partir da edição de vídeos, músicas ou comerciais, porém estes, diferentemente dos desenhos, estão relacionados diretamente a celebridades ou campanhas publicitárias de marcas famosas. Um exemplo bastante conhecido de "meme" em forma de vídeo se refere a edição de imagens de diferentes momentos em que Renato Aragão cita um mesmo fato, emocionando-se todas as vezes em que se lembrava dele em suas aparições na televisão, como se teatralizasse a própria recordação.

Em várias realizações do programa Criança Esperança, transmitido anualmente pela TV Globo, assim como também em diferentes entrevistas concedidas durante sua carreira, Renato Aragão relata a comovente história de uma criança muito pobre que, deitada no colo de sua mãe, antes de morrer, pergunta: "no céu tem pão?". Sob o título "Dossiê no céu tem pão?", o "meme" publicado no Youtube em formato de vídeo conta atualmente com 650 mil visualizações. Para alguns internautas, Renato Aragão encena ao contar a história, já que insiste em repeti-la sempre que tem a oportunidade, emocionando-se todas as vezes que relembra o fato. Desde que se tornou "meme", o vídeo tem provocado uma onda de piadas no Facebook, com comentários do tipo: "e o Oscar vai para... Renato Aragão!".

Outro caso que virou “meme” foi uma propaganda protagonizada por Tony Ramos da marca Friboi. No anúncio o ator ressaltava a importância do cliente pedir sempre por produtos da marca Friboi na hora da compra. Nos *sites* de redes sociais, as brincadeiras pulularam, indo desde tirinhas contendo zumbis que perguntavam se a carne da vítima era Friboi, até a “postagem” de mensagens cômicas de pessoas dramatizando o medo de que o ator aparecesse em suas geladeiras. A seguir apresento imagens de dois dos “memes” que foram “viralizados” nas redes sociais satirizando a publicidade da marca.

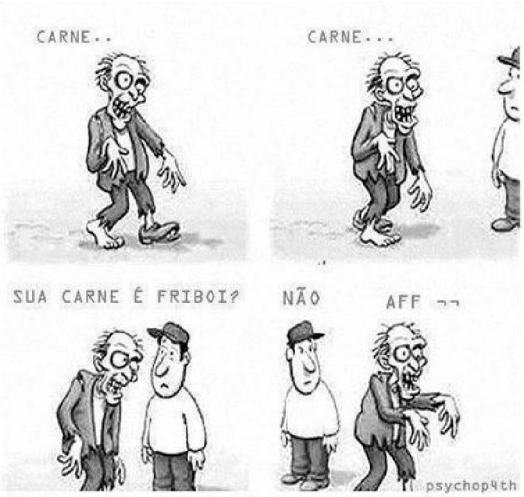

Figura 25: “memes” satirizando o comercial da marca Friboi
Fonte: http://exame.abril.com.br/marketing/noticias/friboi-entra-no-clube-de-propagandas-que-viraram-memes#1

Apesar de serem frequentemente atemporais, alguns “memes”, no entanto, podem persistir mais tempo em circulação do que outros na rede (ou, retornando com frequência, mesmo após ter passado o “ineditismo” de seu uso). E isso depende, na maioria das vezes, da maneira como determinada situação se dá, sucedendo-se de modo mais ou menos recorrente na vida cotidiana dos indivíduos. Assim, os “memes” também possuem um significativo caráter informativo sobre a ocorrência de certos eventos, como foi o caso do “meme” exposto acima, que faz referência a derrota do lutador brasileiro num torneio de artes marciais mistas (popularmente conhecido como campeonato de MMA), associando sua postura desconjuntada ao chão ao produto vendido pela marca Friboi.

De um modo geral, os “memes” imitam o papel das charges nos jornais, porém são produzidos pelos próprios usuários da internet, tendo início primeiramente nos *blogs*,

passando depois a estarem presentes também nos *sites* de redes sociais. O termo é adotado para todas as coisas que são utilizadas repetidamente na internet, em vários contextos diferentes, podendo, inclusive, adquirir novos signicados durante esse processo. Nessa perspectiva, caracterizam-se como uma forma simplificada dos usuários expressarem ideias e opiniões com um comprometimento majoritariamente lúdico, fazendo-as circular entre os seus contatos, permitindo, assim, a sua rápida replicação.

Os "memes" carregam consigo pedaços de informações editadas e mixadas do real, possibilitando não apenas com que sejam recombinados com outros elementos ou notícias veiculadas, inclusive, por meios de comunicação como a televisão e a própria internet, como também ressignificados e reconstruídos nos ambientes das plataformas de redes sociais pelos usuários. Dessa maneira, são carregados de um caráter informativo e quanto maior for a identificação que o "meme" gerar no usuário, maior será a quantidade de referências, apontamentos e reinterpretações a serem feitas a ele na *web*.

Em decorrência disso, os motivos de um "meme" ser replicado variam bastante, indo desde porque foi compreendido como engraçado e provocador de riso coletivo via *web*, até a relevância de seu caráter informativo para a rede de relações a qual o indivíduo está conectado. Nesse sentido, mesmo apesar de conter um forte apelo jocoso, os "memes" são também utilizados como meio de crítica. Por meio deles, os usuários de *sites* de redes sociais podem exercer sua criatividade, tornando-se também parte integrante da ideia ou opinião expressada através dos desenhos, frases, vídeos ou paródias de músicas "postadas".

Além da possibilidade de interação entre os perfis pessoais, o Facebook também possibilita a interação dos indivíduos com páginas criadas com o objetivo de aproximar usuários à marcas, empresas, lugares, restaurantes, celebridades, figuras públicas da política *etc*, conforme já foi mencionado anteriormente. O fenômeno dos "memes" na internet foi reponsável pelo surgimento de várias páginas dedicas a publicações com tom satírico, como a Gina Indelicada e Willy Wonka Irônico. Contudo, umas delas chama a atenção pela quantidade de publicações "curtidas" e "compartilhadas" entre os usuários do Facebook, principalmente entre os internautas cearenses, chamada Suricate Seboso.

Por meio do "curtir", os usuários passam a estar conectados a uma página no Facebook, podendo visualizar as "postagens" realizadas por quem a administra em seu próprio *feed* de notícias. Suricate Seboso tem sido responsável por divulgar cenas que abordam o cotidiano de muitos moradores de Fortaleza-CE, a exemplo de alguns "memes"

norte-americanos, mas com o diferencial de trazer expressões e frases regionais. De modo geral, não se pode estabelecer limites claros para uma "cultura memética" obedecendo as identidades culturais de uma região. Sua característica central é a capacidade que têm de circular, passando por cima de marcações geográficas ou espaciais, no entanto o fenômeno Suricate Seboso tem sido uma exceção a essa "regra".

A página Suricate Seboso, criada em dezembro de 2012, é administrada por Diego Jovino, um cearense de 26 anos de idade e conta hoje com aproximadamente 1,5 milhão de "curtidas" no Facebook. O sucesso foi tão grande que o jovem decidiu abandonar o cargo de recepcionista que ocupava em uma loja de informática para se dedicar integralmente a página. Suricate Seboso tornou-se, inclusive, "garoto-propaganda" de marcas locais, ultrapassando o ambiente da internet e passando a protagonizar campanhas publicitárias na televisão e *outdoors* espalhados pela cidade. O crescimento de Suricate Seboso enquanto mídia local se deve às modificações no cenário informacional contemporâneo, motivadas tanto pela valorização do local, como pela oportunidade mercadológica que ele representa.

Em um só dia Suricate Seboso chegou a ter mais de 15 mil "curtidas", com imagens "postadas" sendo compartilhadas mais de 50 mil vezes. O objetivo da criação da página foi possibilitar uma maior identificação entre os usuários do Facebook. Após realizar uma pesquisa com animais regionais e não encontrar muitas opções para o seu propósito, Diego Jovino decidiu escolher o suricato (um animal do deserto do Kalahari, na África do Sul), batizando-o como o mais "novo mamífero da família nordestina", conforme explicita na descrição da página no Facebook. As cem primeiras "postagens" de Suricate Seboso foram extraídas da memória de Diego Jovino, e incluíam desde refrões de músicas até expressões populares típicas de sua infância.

Conforme afirmou o administrador da página, em entrevista a um portal de notícias: "procurei o preá e o tejo, mas eles não tinham tantas opções de fotos diferentes como o suricate. O seboso é porque falamos muito isso aqui no Ceará". Assim, depois de escolhido a personagem, a etapa seguinte foi dedicada a realização de montagens do animal no *photoshop*. O conteúdo passou a ser compartilhado na internet, retratando situações e expressões que raramente se costumava ver num *site* como o Facebook: "já tinha visto algumas gírias baianas e do Sul sendo compartilhadas, senti falta de uma coisa cearense"[80].

[80] Informações obtidas em: http://www.opovo.com.br/app/divirta-se/2013/01/04/noticiasdivirtase,2982578/jovens-criam-personagens-para-espalhar-humor-cearense-no-facebook.shtml. Link acessado em 28 de fevereiro de 2014.

Abaixo exponho a imagem inicial da página, onde desde a “foto de capa” de Suricate Seboso já se pode perceber a alusão que a página se propõe a fazer do Nordeste, mesmo que de modo caricatural.

Figura 26: imagem inicial da página Suricate Seboso no Facebook
Fonte: https://www.facebook.com/suricateseboso

Na chamada “foto de capa” quatros suricatos “posam” como se fossem pai, mãe e filhos, e acima da cabeça daquele que seria o “chefe da família” um chapéu de couro em formato arredondado, conferindo-lhe autoridade, marcando uma formação familiar de tipo patriarcal. Logo atrás de todos os suricatos é possível ver uma casa branca com janelas azuis de madeira, de construção rústica e simples, similar ao tipo de moradia frequentemente vista no sertão. Contudo, no canto esquerdo da imagem dá para perceber a presença de um quinto suricato, completamente dissociado da família, como se estivesse apenas a observá-la, narrando o seu cotidiano de forma humorada aos internautas no Facebook.

Nesse sentido, como exemplo do humor abordado por Suricate Seboso, apresento, a seguir, duas das várias “postagens” veiculadas diariamente pela página.

Figura 27: “memes” publicados pela página Suricate Seboso no Facebook
Fonte: https://www.facebook.com/suricateseboso

Boa parte dos entrevistados desta pesquisa afirmou se identificar com as publicações de Suricate Seboso, seguindo constantemente suas “postagens”, curtindo-as e compartilhando-as entre os seus contatos. E isso é possível porque, segundo Dan, os *sites* de redes sociais, especialmente o Facebook, podem ser caracterizados como “[...] uma grande revista, com variedade de assuntos. Você vai da seriedade à comicidade muito rápido, com muita facilidade” (DAN, professor, 32 anos de idade).

Para os entrevistados, um dos principais motivos do sucesso da página no Facebook são as referências a vida ordinária, bem como o uso constante de expressões populares, ditas e ouvidas tanto pelos próprios indivíduos, como também por seus familiares e amigos no dia a dia, conforme assinalou Alan: “dificilmente fico sem ver as coisas do Suricate Seboso. Quase tudo dele é muito bom, muito bem humorado, e são coisas muito próximas da nossa realidade. Todo mundo que eu conheço 'curte' a página” (ALAN, músico, 29 anos de idade). A seguir, transcrevo mais alguns comentários dos entrevistados sobre as suas identificações com a página.

> Gosto bastante de acompanhar o Suricate Seboso e o Bode Gaiato. Gosto Pela questão do humor e principalmente da identificação, dos ditados, das expressões da cultura regional. (CAROL, estudante, 22 anos de idade).

> Eu acho muito legal seguir as "postagens" do Suricate Seboso, sempre tem alguma coisa engraçada, algum fato que você já viveu, algum ditado que sua mãe diz ou já disse, que sua avó dizia. Também é legal porque quebra um pouco o tédio do Facebook, tem horas que você está a fim só de rir. (PAULA, profissional liberal, 30 anos de idade).

> Tem coisas no Suricate que eu gosto, coisas que lembram a minha infância no interior e tem coisas que eu não gosto. Não gosto quando vai muito para o lado da esculhambação [no sentido de escrachar]. Gosto também da Nação Nordestina, mas sou seletiva com tudo. (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

> Porque é bem a realidade cearense, nordestina. Os termos que ele usa. Já ouvi isso aqui, falo isso aqui [...]. As montagens toscas (perucas, choro), tipo, um pote e os canecos de alumínio em cima. O fardamento da prefeitura [escola pública], a mochila. Eu acho que ultimamente é o que eu tenho mais visto. […] Eu acho legal, mas não curto todas. No meu aparece mais as pessoas que compartilham deles. Quando eu vejo a pessoa, vou para a página e marco alguém que pareça com eles. Tenho uma amiga que gosta do Harry Potter e daí eles fizeram o "Harry Pote e a rapadura filosofal", quando vi marquei minha amiga e disse: "olha, Fulana, vê que legal!". (FERNANDA, estudante, 21 anos de idade).

> Amo suricate. É as muganga [brincadeiras] cearense todinha. Coisa que você falava quando era pequeno, tipo: "armaria, nam", eu uso muito. Tem até um canal de cearês no Youtube, que é o xafurdaria, é muito bom. (MATEUS, estudante, 18 anos de idade).

> É engraçado, no início achei muito legal, identificação muito grande, mas chega uma hora que cansa. Foi igual os "memes", foi martelando, martelando, daí chega uma hora que fica repetitivo. […] Você não via essa identificação massiva dessa linguagem coloquial que a gente usa, acho que por isso que foi um sucesso no começo. (PEDRO, jornalista, 22 anos de idade).

Há uma forte identificação entre os usuários e a página Suricate Seboso, onde frequentemente se está lendo, "curtindo", "compartilhando", "comentando" e até "marcando" os indivíduos nas publicações. Isso porque não se busca apenas o acesso ao cômico nos *sites* de redes sociais, mas também se deseja participar de um riso coletivo. Esse desejo é um dos principais responsáveis por fazer com que os indivíduos queiram divulgar entre os contatos de sua rede aqueles desenhos tidos como engraçados, ou mais próximos da realidade, pela situação que descrevem em forma de cartum. Conforme afirmou Márcia: "coisas do suricate, por exemplo, gosto de marcar meus amigos" (MÁRCIA, artesã, 52 anos de idade).

A identificação também ocorre por meio da linguagem utilizada. Os entrevistados sempre se referiam ao conteúdo das publicações de Suricate Seboso com um sorriso no rosto; alguns, inclusive, relembravam a linguagem empregada nas "postagens" quando comentavam sobre sua relação com a página. As expressões adotadas, juntamente com as

situações descritas, revelam traços de uma cultura nordestina, em especial de uma cultura cearense. Assim, além do caráter informativo das "postagens", é preciso considerar também os elementos culturais que a constituem, manifestos principalmente por meio da maneira como o contexto é descrito nos desenhos a partir de diálogos entre os personagens, assim como também pelas legendas. E esse é um dos principais propósitos da página, conforme afirmou o seu administrador em entrevista concedida a um portal de notícias: "o Suricate traz o jeito do cearense falar, as coisas que vivemos, a realidade das escolas. O pessoal tem orgulho do nosso jeito. Eu não via isso muito na internet"[81].

De certo modo, este é um aspecto inusitado da internet para os indivíduos. À medida em que ela proporciona um acesso amplo à informações referentes as mais variadas realidades do mundo, por outro lado, através de iniciativas como a da página Suricate Seboso, os indivíduos podem ver o seu cotidiano também retratado nas plataformas de redes sociais. De um jeito novo, podem ver a sua realidade descrita tal qual ela é, ou pelo menos, de maneira aproximada à visão que eles próprios têm dela, daí a necessidade de se marcar um amigo ou de se "compartilhar" aquilo em sua própria linha do tempo.

As "postagens" de Suricate Seboso divertem ao mesmo tempo em que informam, porém, para alguns usuários, como foi o caso de Pedro, por vezes elas apresentam um caráter repetitivo, não apenas por tratarem de temas semelhantes, mas sim por terem uma quantidade considerável de replicações. Com frequência, vê-se a mesma publicação compartilhada por diferentes amigos no Facebook, em decorrência do sucesso que a página faz entre os usuários da plataforma. Todavia, em muitos momentos elas divertem mais do que cansam, pois rompem com o fluxo excessivo de informações que os indivíduos estão acometidos através de seus *feeds* de notícias, como foi salientado por Paula.

Nesse sentido, Suricate Seboso tanto lança mão de elementos regionais em suas publicações, como também evoca elementos globais, adptando-os a sua linguagem verbal e não verbal. Como exemplo disso, vale citar uma das publicações da página – mencionada por Fernanda durante a entrevista – na qual é realizada uma ressignificação de um dos livros da escritora J. K. Rowling, onde são alteradas as fisionomias das personangens, como também o título da obra. Nela, foram reconstruídos alguns dos sentidos do primeiro

[81] Informações obtidas em: http://g1.globo.com/ceara/noticia/2013/09/suricate-seboso-faz-sucesso-com-expressoes-cearenses-e-vira-negocio.html. Link acessado em 30 de março de 2014.

livro da série Harry Potter, intitulado “A pedra filosofal”, sob o nome de “Suricate Pote e a rapadura filosofal”.

A analogia que Suricate Seboso faz ao primeiro livro da série Harry Potter traz dois principais elementos regionais, tais como o pote de barro, bastante utilizado no sertão nordestino enquanto recipiente para armazenar água, assim como também a rapadura, doce característico fabricado a partir da cana-de-açúcar. Não bastasse isso, todas as personagens expostas na imagem foram transformadas em pequenos suricatos para complementar, do mesmo modo do pote de barro e da rapadura, o sentido satírico da publicação. O humor está justamente na *bricòlagé* de elementos regionais a um produto global.

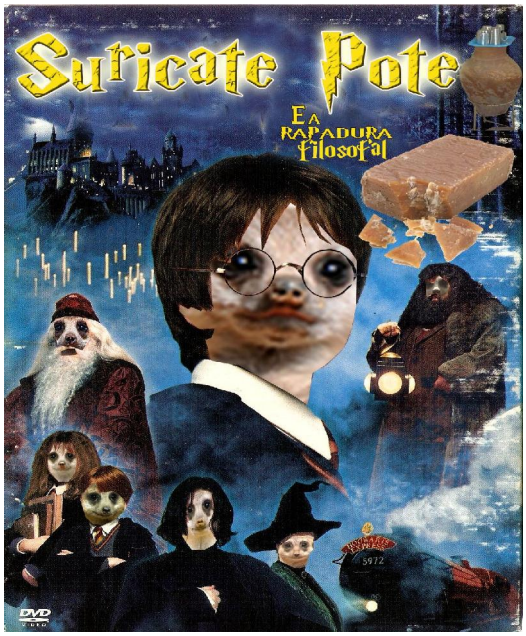

Figura 28: Suricate Pote e a rapadura filosofal
Fonte: https://www.facebook.com/suricateseboso

Figura 29: Suricate Seboso sobre o Black Friday
Fonte: https://www.facebook.com/suricateseboso

Além da brincadeira feita com o livro de J. K. Rowling, Suricate Seboso publicou ainda em 28 de novembro de 2013 uma sátira sobre o Black Friday, um evento criado pelo comércio varejista nos Estados Unidos para nomear a ação de vendas anual que acontece sempre na última sexta-feira do mês de novembro, onde os produtos são ofertados a preços mais convidativos aos clientes. O evento, no entanto, chegou ao Brasil em 2010. Na “postagem” reproduzida acima, Suricate Seboso satiriza o Black Friday brasileiro.

A sátira pode ser percebida tanto como um reforço da cultura regional e cotidiana, com a presença de ilustrações de produtos consumidos no dia a dia da população, como

também enquanto crítica ao consumismo desenfreado provocado pela ilusão de preços menores. Na imagem é possível ver a oferta de produtos que, costumeiramente, não fariam parte do evento, tais como pirulitos, iogurtes, verduras, enlatados *etc*. Além disso, vale destacar que, originariamente, o Black Friday tem como foco impulsionar o *e-commerce*, apesar de poder ser adotado por lojas físicas, entretanto, na "postagem" dá para observar que a oferta dos produtos se dá em um pequeno comércio, do tipo "mercadinho", como se costuma dizer em Fortaleza-CE. Elementos como uma balança, uma caixa de ovos, um pequeno expositor sobre o balcão, assim como o nome atribuído ao comerciante: "Seu Untôin", forma contraída de "Sr. Antônio", bastante adotada no Nordeste, expressam isso.

Dessa maneira, entre as expressões regionais popularizadas pela página, encontram-se "armaria nam", que vem do "ave, Maria, não" para demonstrar negação, e "uri cumpadi", uma exclamação que indica espanto, no sentido de: "eita, compadre", conferida geralmente a um familiar ou amigo íntimo. Diego Jovino, por meio da página Suricate Seboso, produz "memes" direcionados para um público de usuários do Facebook que têm alguma relação com o Nordeste, acarretando o consumo cultural de suas "postagens" propiciado, entretanto, pelas ferramentas de uma plataforma que é mundial. Há, assim, juntamente com o global, um constante interesse pelo local.

Nesse sentido, além do caráter informativo e do riso coletivo proporcionado pelo fenômeno Suricate Seboso, vale destacar que suas "postagens" constituem-se também como produtos culturais – entendendo aqui a cultura em um sentido amplo, portanto, enquanto práticas que atravessam o conjunto das demais práticas sociais, constituindo e sendo por elas constituídas. Embora Suricate Seboso trate a questão das identidades culturais numa perspectiva caricatural, a página assinala nas "postagens" vários elementos da imbricação entre o local e o global tão característica no mundo contemporâneo.

Assim, o Ceará, de modo específico, deixa de ser percebido como um lugar geográfico autônomo e adquire uma dimensão simbólica; passa a estar atravessado por fluxos de informação, bem como é afetado por um processo mais amplo de significação empreendido pelos indivíduos diretamente relacionado a uma cultura marcada tanto por elementos locais, como também globais. Isso porque, na perspectiva da mídia contemporânea, principalmente após os avanços tecnológicos experienciados através dos *sites* de redes sociais, é possível se deslocar do local ao global num mesmo processo informacional e comunicativo.

Desse modo, cabe apontar que os elos de proximidade e familiaridade ocorrem muito mais pelas identidades culturais construídas e mantidas pelos indivíduos do que por razões meramente territoriais, ainda que, em algumas situações, a questão geográfica seja peça importante na demarcação da localidade. Cada vez mais o local e o global podem ser compreendidos levando-se em conta suas inter-relações. Como as identidades são construídas pelos indivíduos a partir de suas interações com o Outro, o processo de globalização ao qual somos todos partícipes não consegue se sobrepor às identidades regionais, mas conjuga-se a elas.

Os discursos e bens culturais que circulam no Facebook por meio da página Suricate Seboso tratam de coisas imediatas e facilmente identificáveis pelos internautas, entretanto, tratam ainda sobre outras coisas igualmente importantes. Ao abordar a questão da jovem que perdeu o ônibus e insultou o motorista desatento (figura 27) não se está apenas a falar das vivências do transporte público em Fortaleza-CE relatando episódios engraçados e comuns, mas se está também a questionar a atual eficiência do transporte coletivo enquanto uma das principais soluções para a mobilidade urbana, permitindo aos indivíduos recorrerem às publicações para evocar o riso ou a crítica. Um exemplo disso, e que cabe ser mencionado, refere-se a uma "postagem" envolvendo o governador do Ceará.

O caso foi tratado com irreverência pela página Suricate Seboso, bem como por vários outros internautas, no entanto, por trás da piada se pode encontrar ainda uma crítica social e política ao próprio governo. João e Alan foram dois dos entrevistados que mencionaram essa "postagem" durante as entrevistas, comentando-a tanto como algo que lhes provocou riso por considerarem-na engraçada, como também enquanto motivo de indignação pela forma como problemas emergenciais têm sido tratados pelo poder público. A publicação está reproduzida na página a seguir e faz referência a uma ação no mínimo estranha do então governador do estado, Cid Gomes.

Ao fazer uma visita ao município de Itapipoca, interior do Ceará, para obter informações sobre a carência no abastecimento de água na cidade, o governador descobriu que o problema era decorrente de um longo atraso nas obras de uma adutora, em construção desde 2011. No entanto, o que despertou a atenção dos moradores foi o fato do próprio governador decidir mergulhar em um dos tanques da adutora para consertá-la. Mesmo que o fato tenha sido gerado por uma possível boa intenção do político, essa ação

pode ser lida também como forma de positivar a imagem da sua gestão visando as eleições de 2014. A cena foi registrada e rapidamente tomou conta das redes sociais na internet.

Os internautas foram bem ágeis na criação de “memes” envolvendo Cid Gomes após o vídeo da “ação” ter caído na internet, sendo inserido primeiramente no Youtube, e logo depois disseminado no Facebook. Para dar mais comicidade ao caso, no vídeo é registrado ainda o pedido de palmas para o político. Pedido esse que partiu de uma das pessoas que o acompanhava em sua visita à cidade, justamente no momento em que ele tentava dar fim ao vazamento, quando se encontrava ainda dentro da adutora.

O ocorrido por si só já é hilário pelo ato inusitado do governador. Contudo, para complementar o sentido cômico da cena, à imagem foi adicionada uma legenda que se refere ao refrão de uma música bastante conhecida de Fagner, cantor cearense, que diz: “quem dera ser um peixe!”. Conforme pode ser visualizado abaixo, na “postagem” de Suricate Seboso encontra-se, no centro, o governador em sua “boa ação” e, ao lado, Fagner, caricatizado a partir de um suricato com um violão como se estivesse a executar a canção.

Figura 30: “postagem” de Suricate Seboso ironizando Cid Gomes
Fonte: https://www.facebook.com/suricateseboso

A adutora foi promessa de campanha do governador há quase 4 anos, quando teve início o seu segundo mandato, porém até o momento não havia sido concluída,

prejudicando a população de Itapipoca, município fortemente atingido pela seca que assola o estado desde 2012. Problema este que não é só climático, mas sobretudo social e político. Em março de 2014, três pessoas foram indiciadas após a comprovação de irregularidades na obra.

Os "memes", assim como os conteúdos veiculados pela página Suricate Seboso, são responsáveis pela visualização e difusão de uma miríade de imagens, vídeos e até sons que têm em comum o fato de abordarem temas cotidianos, tratando-os jocosamente. Através dessas práticas uma considerável quantidade de informações pautadas no humor são "postadas", "curtidas", "comentadas" e "compartilhadas" na *web* numa velocidade não encontrada em outro meio, suscitando tanto o riso, como também o debate a partir dos assuntos que abordam. Pelas redes sociais na internet, os indivíduos podem se apropriar de determinados conteúdos e informações, ressignificando-os e inserindo-os em novos contextos, que vão da chacota à crítica social e política com relativa facilidade.

A internet e, sobretudo, os *sites* de redes sociais, como o Facebook, possuem como característica a rapidez, a fluidez e a instantaneidade, atuando como espaços extremamente propícios para que ali o riso, o humor e a crítica, por meio da denúncia, por exemplo, reproduzam-se em grande velocidade, com a possibilidade de se multiplicar imagens com alta pregnância (no sentido de causar uma forte impressão nos usuários) diante de um público grande e variado – algo que os ditos meios tradicionais, como a televisão, o rádio e o jornal impresso, na maioria das vezes, não conseguem dar conta com a mesma brevidade e agilidade com que são abordados na *web*.

Para se poder compreender o humor e a ironia nesse contexto, faz-se necessário inseri-lo na própria sociedade. O riso coletivo tem uma significação social, fazendo-se presente nas relações e no despertar de interesses, magnetizando os indivíduos em torno de sua realização na internet, bem como mediando experiências e práticas a partir da repercussão que as "postagens" adquirem nas redes sociais *on-line*. Nesse sentido, o sucesso dos "memes", acompanhado do da página Suricate Seboso entre os usuários cearenses, está relacionado a conquista de uma projeção efêmera porém envolvente, resultado da participação ativa de quem interage com os seus conteúdos. Os "memes" compreendem-se, portanto, como entidades que potencializam além do riso e da ironia, as trocas sociais e informacionais entre os internautas.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

> O cientista não é o homem que fornece as verdadeiras respostas; é quem faz as verdadeiras perguntas.
>
> Claude Lévi-Strauss

Depois de termos percorrido os seis capítulos anteriores desta tese, chega-se agora ao momento dito de "conclusão". "Conclusão", no entanto, dá idéia de fim, e não é isso que pretendo. Não creio que, num gesto de autoridade, uma palavra final possa ser pronunciada sobre o fenômeno das redes sociais na internet, encerrando em definitivo o debate. Isto porque toda pesquisa está em constante processo de construção, assim como o próprio fenômeno abordado por ela. Portanto, nesta seção, apresento uma interpretação momentânea, ou seja, uma dentre tantas outras possíveis. Tão logo um caminho semelhante seja feito diferentes percepções poderão vir à tona.

O presente estudo foi motivado pela ideia de que as redes sociais na internet não representam uma questão puramente técnica, mas especialmente cultural, associada ao papel desempenhado pela informação na dinâmica da vida contemporânea. Aqui, tive como principal propósito compreender de que maneira o fenômeno das redes sociais na internet transforma as práticas e experiências dos indivíduos no tocante à produção, consumo e compartilhamento da informação no espaço digital, levando em conta suas interações entre si, com as plataformas de que participam, e, ainda, com as informações que circulam nelas. Em decorrência de uma quantidade significativa de *sites* semelhantes, tomei como campo empírico o Facebook, escolhendo-o justamente por se caracterizar como o *site* de redes sociais mais utilizado atualmente no Brasil, assim como em outros países.

A partir das redes sociais na internet, no geral, e do Facebook, em particular, almejei discutir a relação entre informação, sociedade e cultura, buscando refletir sobre como as tecnologias de informação cooperam para tornar a vida social contemporânea cada vez mais complexa e dinâmica. Durante a escrita deste texto, no entanto, tomei algumas precauções para evitar com que as tecnologias fossem entendidas como algo externo aos indivíduos. De igual modo, defendi também que a sociedade e a cultura não devem ser tomadas enquanto entidades que sofrem coação destas, mas, antes, como instâncias que se moldam e se ressignificam.

Nesse sentido, foi colocando "sob rasura" a expressão sociedade da informação que decidi iniciar o debate teórico sobre o tema das redes sociais na internet. Longe de tentar afirmar no que consiste de fato a sociedade da informação, meu intuito foi debater parte dos discursos sobre sua formação, entendendo-os como definições que ora se contrapõem, ora se complementam. Em decorrência disso, busquei compreender não somente como a expressão é referenciada por diversos autores para abordar a quantidade de informações disponíveis aos indivíduos, mas ir além, observando como são evocadas em seus discursos mudanças socioculturais desencadeadas pela produção, consumo, uso e circulação da informação no mundo contemporâneo.

Depois disso, com o desejo de prolongar a discussão, tornando-a, entretanto, mais complexa, objetivei abordar além da tecnologia, a mídia e seu sistema como esferas intimamente relacionadas entre si. A composição contemporânea do sistema de mídia é resultado de transformações ocasionadas pelo fenômeno informacional nos mais variados campos da sociedade, sobretudo em decorrência da imbricação das tecnologias de base microeletrônica com as telecomunicações, estendendo as suas consequências para a vida ordinária. A mídia produz uma experiência que está para além de sua dimensão técnica; mas espalha-se, penetrando na sociedade, compondo o tecido da cultura.

Assim, tomando como base a percepção de que a cena sociocultural é marcada cada vez mais por uma convergência de meios, bem como de linguagens, debati desde a noção de uma sociedade de massa, chegando até a formação do ciberespaço, ressaltando a ubiquidade da informação digital no espaço urbano. A emergência de um novo sistema não anula o anterior, mas contribui para tornar a ecologia midiática algo ainda mais estratificado. A partir desta perspectiva, tentei demonstrar que as mídias podem ser adotadas em função das necessidades de quem as utiliza. Isto para confirmar a ideia de que o estudo dos *sites* de redes sociais se refere a uma questão ampla, onde se deve considerar tanto os aspectos técnicos relacionados a constituição e manutenção destes no ciberespaço, como também se deve atentar para as práticas levadas a efeito por seus usuários.

Somente após serem apresentadas essas relações é que decidi mergulhar efetivamente no fenômeno das redes sociais digitais. O termo rede, assim como é definido por Latour (1999; 2005) e Kastrup (2010), permitiu-me evitar a divisão cartesiana entre matéria e espírito, natureza e cultura – ou, tocando mais especificamente na questão desta tese, entre homem e máquina, sociedade e tecnologia. Ao direcionar a discussão para os

sites de redes sociais, busquei destacar as mudanças sofridas pela *web* no início dos anos 2000, o que resultou em discussões sobre a concepção de um outro formato para a internet.

Em seu atual modelo, a *web* configura-se pela cooperação homem-máquina, por meio do desenvolvimento de linguagens que permitem a produção de conteúdos legíveis tanto para o usuário quanto para o computador. A proposta de uma remodelação técnica, estrutural e, especialmente, social para a *web* trouxe consigo o advento de recursos que possibilitaram aos internautas interagirem melhor entre si e com o próprio sistema, como também com as informações que circulam nela de um modo geral. Os *sites* de redes sociais tornam-se uma espécie de plataforma-rebento desse modelo de *web* interativa e dinâmica, diretamente dependente da participação dos indivíduos para se manter viva e pulsante.

Toda a discussão teórica presente nesta tese teve como finalidade fornecer elementos analíticos para a compreensão do que foi nomeado aqui como práticas informacionais. Por meio dela foi possível produzir uma macroteoria acerca do estatuto que a informação adquire a partir de sua imbricação com as redes telemáticas, destacando algumas das consequências socioculturais que este imbricamento acarreta no dia a dia dos usuários dos *sites* de redes sociais. Focar nas ações cotidianas, atentando para o modo como essas ações são geradas e significadas, possibilitou-me ressaltar uma dimensão sociocultural e relacional da informação, para além de aspectos meramente tecnológicos.

Portanto, foi justamente com esse propósito que optei por realizar uma pesquisa de cunho eminentemente qualitativo, recorrendo ao método etnográfico e tendo como pressuposto o fato de que o contexto em questão, ao ser povoado por usuários, tanto quanto por plataformas, aplicativos e ferramentas, favorece não apenas o surgimento de crescentes e diversificados volumes de informação, como também carrega consigo traços dos indivíduos que deles se utilizam, refletidos diretamente em suas práticas.

Através da noção de prática informacional objetivei focar naquelas ações ordinárias que se encontram diretamente relacionadas à informação, considerando os espaços interativos dos quais os internautas participam. Assim, além de entrevistas realizadas com doze usuários do Facebook, recorri também à observação participante da plataforma, atentando às interações entre os usuários, bem como às maneiras como estes se relacionam com as informações e com o *site* por meio das ferramentas disponibilizadas. Nesse sentido, adotei a definição de González de Gómez (2004), para quem a informação não deve ser compreendida de forma dissociada do seu contexto de produção, uso e circulação, mas

depende das práticas em que ela é gerada e intercambiada. Ou, ainda, conforme Araújo (2009, p. 201) "o entendimento do que a informação é passa, necessariamente, pelas interpretações dadas pelas pessoas que se relacionam com ela".

Com base nisso, minha intenção aqui não foi abordar aspectos tecnológicos do Facebook em si, e, sim, os fenômenos informacionais resultantes de sua adesão pelos internautas. Nesse sentido, busquei observar como a plataforma possibilita os processos de interação nela ocorridos a partir da chamada comunicação mediada por computador. O estudo empreendido aqui foi realizado, portanto, com base nas relações em rede, destacando o modo como elas se apresentam e são percebidas pelos próprios usuários. Por meio das escolhas teóricas adotadas ao longo desta pesquisa, foi possível identificar as categorias que guiaram a análise, de modo a confirmar a minha suspeita de que as redes sociais na internet atuam reconfigurando o cenário informacional contemporâneo.

Um aspecto interessante que foi possível observar durante a pesquisa é que, embora a estrutura do ciberespaço permita uma navegação não-linear, os indivíduos costumam aderir às plataformas de acordo, primeiramente, com os seus contatos *off-line*, e, depois, segundo as suas experiências interativas na internet. Todos os entrevistados afirmaram que, antes de decidirem utilizar o Facebook, já haviam participado anteriormente de alguma outra plataforma de redes sociais, citando frequentemente o Orkut como exemplo disso. Nesse sentido, dá para perceber que a experiência dos internautas brasileiros com *sites* de redes sociais é consequência do que foi possível ser vivenciado pelos indivíduos através do Orkut, em decorrência principalmente de sua popularidade no país até meados de 2012.

O que fez com que os usuários deixassem de usar o Orkut e passassem a aderir ao Facebook foi uma das primeiras questões lançadas aos entrevistados. Essa migração pode ser percebida como resultado de mudanças tanto na estrutura da *web*, como na própria composição das plataformas. De acordo com Lemos e Santaella (2010), o atual formato das redes sociais digitais pode ser caracterizado pela transformação gradual de redes monomodais para redes multimodais, tendo início logo na primeira década dos anos 2000. De modo geral, enquanto as primeiras se restringiam a possibilidade de interatividade em tempo real, as segundas se caracterizam pela integração com outras redes e dispositivos, bem como pelo uso generalizado de aplicativos e jogos *on-line*, dentre outras coisas.

Além das mudanças percebidas na estrutura da *web* e composição das plataformas, alguns entrevistados afirmaram também que aderiram ao Facebook devido a maioria dos

seus amigos já estarem lá, ou seja, decidiram migrar pela possibilidade do reencontro com contatos anteriores. Isto vem a confirmar o pensamento de Pellanda (2003), Kim (2004), Sterling (1992) e Terra (2010), dentre outros, que atribuem ao ciberespaço a capacidade de poder integrar várias das dimensões da vida dos indivíduos, podendo envolver de diferentes maneiras o mundo físico em um ambiente paralelo e constantemente disponível.

A debandada em massa dos usuários do Orkut para o Facebook cooperou diretamente para a expansão do uso de *sites* de redes sociais no Brasil. Contudo, mudar de uma plataforma de redes sociais para outra requer um novo aprendizado, gerando, de início, até certo receio em não se saber o modo ideal de como utilizá-la. A maioria dos usuários recém-chegados busca solucionar dúvidas sobre as ferramentas do Facebook com aqueles amigos que aderiram ao *site* há mais tempo. Contudo, há ainda quem aprenda de forma autodidática a função e o uso que deve ser feito de cada uma das suas ferramentas.

No Facebook as informações circulam num ritmo intenso e isto se deve ao *feed* de notícias. Conforme aponta Almeida Júnior (2004b), as informações veiculadas pela internet têm como característica a efemeridade, a transitoriedade. Através do *feed* de notícias os usuários têm acesso às informações que circulam de modo geral pelo *site*, e, dessa maneira, imagem, texto e som adquirem constantemente novos contornos. A informação passa a ser dotada de diferentes formatos, à medida em que possibilita uma complexa conexão entre a produção, o consumo e o intercâmbio de conteúdos entre os internautas.

Desde o cadastramento na plataforma, boa parte das maneiras pelas quais os usuários irão interagir tem como pilar as informações publicadas, consumidas e compartilhadas em seu interior. Para aderir ao Facebook é preciso criar um perfil pessoal no qual são externalizados, consciente ou inconscientemente, traços das identidades dos usuários. Segundo Goffman (2001; 1974), a constituição identitária de um indivíduo se trata de um processo essencialmente social. Através do perfil é possível transmitir aos demais participantes quem se é ou deseja-se ser, geralmente, à luz do que lhe é favorável.

Nesse sentido, outro componente importante do perfil é a linha do tempo, uma segunda ferramenta inserida em setembro de 2011 com a finalidade de propiciar aos usuários contarem uns aos outros as histórias de suas vidas. A linha do tempo tem como função permitir a constituição de um espaço no qual memórias podem ser publicamente contadas. Contudo, na maioria das vezes, não se chega a expor a vida por completo, mas somente uma parcela dela, onde é selecionado o que os usuários desejam exibir, conforme

os seus vieses ou desejos de auto-representação. Tal prática está diretamente associada a atual tendência da *web* em permitir a cada usuário desempenhar o papel de autor, elegendo o próprio indivíduo e suas narrativas, juntamente com seus gostos, práticas e experiências, como o centro dos processos informacionais vivenciados na internet.

Paralelo a isso, a questão da privacidade foi também evocada durante as entrevistas. De um lado, como algo que merece atenção e cuidado por parte dos internautas ao inserirem informações sobre si na plataforma; e, do outro, como um elemento que deve ser frequentemente relativizado, principalmente, durante a construção dos laços de amizade. Isto porque, depois de aderirem ao *site* e cadastrarem um perfil nele, os internautas têm como próximo passo contatar outros usuários e convidá-los a fazer parte de suas redes pessoais. O número de amizades de um internauta no Facebook tem importância central, pois é por meio dele que se tem acesso a um número maior de informações, como também se pode formar audiências para as suas próprias publicações. Esses contatos compõem os nós através dos quais os indivíduos vão estar interligados entre si na plataforma.

Ao se discutir o fenômeno dos *sites* de redes sociais, um dos temas que vem à tona é o da produção de capital social. Por estar ligado às redes de contatos dos internautas, ele pode ser classificado como forte ou fraco, conforme o grau de proximidade entre os indivíduos. A maioria dos entrevistados confessou evitar se relacionar com pessoas que nunca tiveram qualquer contato antes, por medo ou desinteresse. A gestão das amizades é tratada de modo cauteloso. Ao adicionar alguém como amigo, os usuários se preocupam em aceitar primeiramente o convite daquelas pessoas que eles conhecem ou tiveram algum contato prévio. Porém, não é sempre que os *sites* de redes sociais se apresentam como um espaço de evitação do estranho; para muitos, eles se constituem como um ambiente de descobertas, onde existe a possibilidade constante de se formar novos laços.

No Facebook há três ferramentas que permitem a interação dos internautas com as publicações de outros participantes, chamadas “curtir”, “comentar” e “compartilhar”. Elas envolvem a produção, o consumo e a distribuição de uma informação na plataforma, estando envoltas em circunstâncias dependentes do lugar e do tempo, como também do *background* cultural (repertório cultural) de quem publica uma informação ou interage com ela. Para cada uma dessas ferramentas são atribuídos diferentes sentidos. O “curtir” é acionado quando uma informação chama a atenção do internauta; já o “comentar” traz a possibilidade do diálogo, no qual se pode expor modos particulares de ver o mundo; e, o

"compartilhar" indica que há um interesse do usuário em incorporar aquela informação ao seu perfil ou linha do tempo, ainda que ele não a tenha publicado primeiramente.

As ferramentas disponibilizadas pelo Facebook possibilitam aos usuários experienciarem uma realidade que é composta pelas múltiplas redes as quais os internautas se conectam cotidianamente, onde circulam desde notícias que estão em destaque na mídia tradicional, até banalidades pertencentes ao dia a dia. O cotidiano se caracteriza como um dos elementos fundamentais para as trocas sociais que se efetivam na plataforma, chamando atenção também para a natureza fluida que a informação adquire na *web*.

As fronteiras que antes diferenciavam produtor e consumidor de informação passam a ser cada vez mais tênues em decorrência de processos informacionais entrelaçados ao cotidiano e intimamente associados aos gostos, preferências e pontos de vista dos internautas. Um fato que foi noticiado pela mídia tradicional pode estar "postado", "curtido", "comentado" ou "compartilhado" no perfil de alguém e ser divulgado na sua própria rede. Isto permite aos internautas se comportarem como verdadeiros *gatekeepers* selecionando o que julgam importante divulgar entre os seus contatos. Isto vem ao encontro do que colocam Santaella (2003; 2007), Cardoso (2007) e Castells (1999), ao reconhecerem que os meios digitais propiciam uma intensa rearticulação da mídia, através de processos que proporcionam aos indivíduos sairem da inércia do mero consumo de mensagens, dando-lhes a possibilidade de agirem enquanto produtores de conteúdos.

Essa característica foi apontada como algo positivo entre os entrevistados, justamente porque lhes permite uma participação mais ampla em debates sobre temas variados, dando-lhes uma rapidez e um dinamismo maior no acesso às informações. Em virtude disso, é possível observar a existência de um constante imbricamento da internet com outros meios de comunicação. O que é noticiado na televisão, por exemplo, chega com velocidade surpreendente aos *sites* de redes sociais através de opiniões e comentários dos internautas, espalhando-se pelas tramas do Facebook.

No entanto, esses desdobramentos podem ocorrer também das redes sociais na internet para a mídia tradicional. Como exemplo disso, vários entrevistados citaram as chamadas "Manifestações" iniciadas em março de 2013, prolongando-se até meados junho do mesmo ano, ocorridas em diferentes cidades do Brasil. As mobilizações contestavam inicialmente o reajuste no preço da tarifa de transporte público, porém logo depois passaram a eleger outras pautas, convocando protestos, por exemplo, contra duas Propostas

de Emenda à Constituição (PEC 37 e 33), assim como contra os gastos públicos com a organização da Copa do Mundo FIFA de 2014, dentre outras reivindicações.

Os internautas puderam acompanhar os desdobramentos das "Manifestações" tanto pela televisão, como pela internet. Durante a pesquisa, alguns entrevistados me confessaram ter seguido as notícias por ambos os meios, comparando os pontos de vista expostos em cada um deles para formarem suas próprias opiniões. Um coletivo independente chamado Mídia Ninja exerceu um importante papel nesse contexto ao gravar e transmitir imagens ao vivo dos acontecimentos, repassando não apenas as notícias diretamente dos cenários de suas ocorrências, porém confrontando as versões "oficiais" narradas pelas corporações midiáticas, chegando, inclusive, a servir de fonte para estas.

Outros dois eventos marcaram esta pesquisa, sendo, com frequência, citados pelos entrevistados. O primeiro, conhecido como "rolezinho", juntamente com o segundo, que se refere a divulgação de uma foto no Facebook de um jovem completamente despido, preso a um poste, "acusado" de praticar pequenos furtos na zona sul carioca, contribuiram para uma ampla participação política dos indivíduos através das plataformas de redes sociais. No entanto, essa participação foi caracterizada também pela intolerância e pelo radicalismo, expressos na forma como os fatos foram recepcionados pelos internautas e comentados em seus perfis pessoais. Enquanto alguns defendiam posturas racistas e higienistas, outros rebatiam-nas, gerando rusgas até mesmo entre os seus contatos no *site*.

Isto chamou a atenção para o fato de que, à medida em que as plataformas de redes sociais podem ser percebidas enquanto fonte e pauta para a informação, devem ser, também, usadas como filtro para os conteúdos veiculados. O Facebook pode ser caracterizado como espaço imoderado para a liberdade de expressão, como se transformar, ainda, num ambiente onde se pode emitir de maneira irresponsável ou pouco embasada pontos de vista acerca de assuntos polêmicos do cotidiano. Todavia, além dos exemplos apontados nesta pesquisa sobre a relação que as redes sociotécnicas estabelecem por meio da internet com a experiência ordinária, vale mencionar aqui o uso de *smartphones*, *tablets* e demais *gadgets* como marcas do cenário informacional contemporâneo.

Parafraseando Santaella (2003; 2007), à medida em que o acesso à informação passou a se desprender dos "filamentos de suas âncoras geográficas", as formas de acesso às plataformas também deixaram de se restringir a um ponto fixo no espaço-tempo. Assim, a praticidade e a rapidez no acesso à informação foram duas das vantagens assinaladas

pelos entrevistados no tocante ao advento das tecnologias móveis. Tais artefatos propiciam aos internautas modos complexos e quase ininterruptos de estar em conexão entre si, bem como com a informação, promovendo uma maior imbricação entre espaço material e eletrônico. Com frequência, os individuos contextualizam, na esfera *on-line*, o ambiente *off-line* do qual participam, e vice-versa.

Entre os anos de 2008 e 2012 foi possível observar um crescimento significativo na quantidade de conexões ao Facebook por meio de dispositivos portáteis. O fenômeno obrigou a plataforma a adotar mudanças para se manter atualizada. A estratégia então foi focar no projeto de *softwares* e aplicativos voltados para a mobilidade, dentre os quais cabe destacar a adaptação de recursos do próprio Facebook, assim como a compra do Instagram e do Whatsapp, em 2012 e 2014, respectivamente. Foram justamente as práticas informacionais dos usuários que impulsionaram a plataforma a se adequar à realidade instaurada pela crescente adesão de tecnologias móveis no acesso à internet para se manter na liderança dos *sites* de redes sociais. Segundo Castells (1999), isto é resultado de uma "cultura da virtualidade real" permeada tanto por fluxos de informação como de capital.

No decorrer desta pesquisa, no entanto, outro elemento que compõe a dinâmica do Facebook, tendo sido percebido durante as entrevistas, refere-se ao humor. O riso na rede pode ser provocado por frases, imagens, vídeos ou até paródias musicais viralizadas entre os internautas com o objetivo de explorar o cotidiano. "Meme" é o termo usado para aludir a essas práticas, e, embora existam várias páginas dedicadas ao humor no Facebook, uma delas foi por diversas vezes citada ao longo das entrevistas, chamada Suricate Seboso.

A página se destaca por divulgar cenas do cotidiano, utilizando nas imagens expressões e frases regionais, gerando uma forte identificação entre os internautas. Identificação essa que pode ser percebida pela grande quantidade de "curtidas", "comentários" e "compartilhamentos" em suas publicações. Suas "postagens" divertem tanto quanto informam. Através delas se tem acesso a fatos que estão na agenda da mídia local ou mesmo global. Suricate Seboso se apropria de muitas notícias, ressignificando-as em novos contextos interativos, que vão da chacota à crítica social e política com facilidade, como foi o caso do mergulho do então governador Cid Gomes na adutora de um dos municípios do estado que sofre com a falta de água na região.

Cada uma das práticas informacionais observadas nesta pesquisa apontam interessantes aspectos de como a informação constitui e é, ao mesmo tempo, constituinte

do real. A percepção que os usuários têm do real envolve tanto dimensões físicas, como digitais, implicando em consequências diretas na construção de suas experiências. Através do Facebook, os indivíduos têm a oportunidade de definirem para si e para o Outro o que consideram como informação, o que desejam ter acesso e, sobretudo, o que julgam necessário ser destacado ou ignorado em suas vivências cotidianas na internet. Assim, foi possível perceber a internet não só como tecnologia midiática, mas, principalmente, enquanto elemento da cultura, onde vida *on-line* e *off-line* se complementam.

Com esta tese busquei assinalar como o Facebook coopera para a formação de um universo diversificado de usos e ferramentas que afetam diretamente o cotidiano, alterando as práticas e experiências dos indivíduos no tocante à informação. As entrevistas destacaram que é o dia a dia narrado nos perfis, linhas do tempo e demais espaços do Facebook o vetor que movimenta a informação em seu interior. Os indivíduos tornam-se protagonistas de um processo no qual o que se pretende é experienciar a informação em rede, produzindo-a, consumindo-a e compartilhando-a de maneira cada vez mais fluida.

Meu intuito foi poder contribuir com a ideia de que as tecnologias de informação participam das transformações em curso na sociedade, e, assim, tanto modificam experiências, como são também modificadas pelos indivíduos a partir dos usos que estes fazem delas. Direcionei o olhar para algumas das maneiras como os internautas se relacionam com a informação e com as tecnologias através do Facebook, fomentando ações e comportamentos a partir do acesso à plataforma, abordando questões sobre a preferência pelo *site*, os critérios adotados para compor as redes de contatos, regimes de identidade e auto-representação, formas de interação com os demais participantes, privacidade, usos e sentidos atribuídos às ferramentas disponibilizadas, mobilidade, relação entre redes sociais digitais e mídia tradicional, e, por fim, o riso coletivo e a ironia suscitada pelos "memes".

Mais do que um canal no qual informações são transmitidas de um lado ao outro, o Facebook se apresenta como um espaço de trocas, onde usuários, informações e ferramentas se misturam, compondo a forma e o conteúdo da plataforma. Com esta pesquisa confirmo a ideia de que a sociedade da qual fazemos parte está estruturada numa lógica tecnológica complexa, que dá sustentação às práticas e experiências dos indivíduos, porém, sem determiná-las por completo. Cada usuário do Facebook participa ativamente do processo informacional que se desenvolve em suas teias, fazendo uso de suas ferramentas para apreender sentidos e conferir significados à informação que circula no *site*.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro, 1985.

ALBUQUERQUE, E. M. *Avaliação da Técnica de Amostragem "Respondent-Driven Sampling" na Estimação de Prevalências de Doenças Transmissíveis em Populações Organizadas em Redes Complexas*. 2009. 99f. Dissertação (Mestrado em Saúde Pública) – Fundação Osvaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2009.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco. Informação pública: conceitos e espaços. In: VALENTIM, Marta Lígia Pomim (Org.). *Atuação profissional na área de informação*. São Paulo: Polis, 2004a.

_____. Leitura, mediação e apropriação da informação. In: SANTOS, Jussara Pereira (Org.). *A Leitura como prática pedagógica na formação do profissional da informação*. Rio de Janeiro: Fundação Biblioteca Nacional, 2007.

_____. Mediação da informação. In: FADEL, Bárbara (Org.). *A informação nas organizações sociais*: desafios em face de multiplicidade de enfoques. Marília: FUNDEPE, 2004b. (CD-ROM).

_____. Mediação da informação: ampliando o conceito de disseminação. In: VALENTIM, Marta Lígia Pomim. (Org.). Gestão da informação e do conhecimento. São Paulo: Polis: Cultura Acadêmica, 2008.

_____. Mediação da informação e múltiplas linguagens. *Pesq. Bras. Ci. Inf.*, Brasília, v. 2, n. 1, p. 89-103, jan./dez. 2009.

ALMEIDA, Marco Antônio de. A gaiola de chips. Apontamentos sobre tecnologia, sociabilidade e cultura na Sociedade da Informação. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 11, n.1, p. 13-34, jan/jun. 2005.

_____. Informação, cultura e sociedade: reflexões sobre a ciência da informação a partir das ciências sociais. In: LARA, Marilda Lopes Ginez de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires (Orgs.). *Informação e contemporaneidade*: perspectivas. Recife: Néctar, 2007.

AMARAL, Adriana. Categorização dos gêneros musicais na internet: para uma etnografia virtual das práticas comunicacionais na plataforma social Last.fm. In: FREIRE FILHO, João; HERSCHMANN, Michael (Orgs.). *Novos rumos da cultura da mídia*. *Indústrias, produtos e audiências*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

ANDERS, Peter. *Envisioning Cyberspace*: designing 3D electronic spaces. New York: Mcgraw-Hill, 1999.

_____. Ciberespaço antrópico: definição do espaço eletrônico a partir das leis fundamentais. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e vida no século XXI*: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.

ANDRAUS, Grazy. As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário. 2006. 321f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

ANGROSINO, Michael. *Etnografia e observação participante*. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ANTOUN, Henrique (Org.). *WEB 2.0*: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

ANTUNES, R.. A nova morfologia do trabalho no Brasil: reestruturação e precaridade. *Nueva Sociedad*, Buenos Aires, Edição Especial em Português, p. 44-59, jun. 2012.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. A Ciência da Informação como Ciência Social. *Ciência da Informação*. Brasília, Distrito Federal, v. 32, n. 3, p. 21-27, set./dez. 2003.

_____. Correntes teóricas da Ciência da Informação. *Ciência da Informação*. Brasília, v. 38, n. 3, p. 192-204, set./dez. 2009.

_____. Estudos de usuários: pluralidade teórica, diversidade de objetos. In: ENCONTRO NACIONALDE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB, 9, 2008, São Paulo. *Anais*. São Paulo: USP, 2008.

_____. O que é Ciência da Informação. *Informação & Informação.* Londrina, v. 19, n. 1, p. 01 – 30, jan./abr. 2014.

_____. Teoria crítica da informação no Brasil: a contribuição de Armand Mattelart. *RECIIS – R. Eletr. de Com. Inf. Inov. Saúde.* Rio de Janeiro, v.3, n.3, p.112-119, set., 2009.

ARAÚJO, Eliany Alvarenga de; DIAS, Guilherme Atayde. A atuação profissional do bibliotecário no contexto da sociedade de informação. In: OLIVEIRA, M. de (Org.). *Ciência da informação e Biblioteconomia*: novos conteúdos e espaços de atuação. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2005.

BARABÁSI, Albert-László; ALBERT, Réka. *Emergence of scaling in random networks.* Science, Cambridge, v. 286, p. 509-512, 1998.

_____. *Linked*: How Everything is Connected to Everything else and What it means for Business, Science and Everyday Life. Cambridge: Plume, 2003.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. A condição da informação. *São Paulo Perspec.*, São Paulo, v. 16, n. 3, jul 2002.

_____. Mudança estrutural no fluxo do conhecimento: a comunicação eletrônica, *Ciência da informação*, Brasília, v.27, n. 2, maio/ago. 1998.

BAUDRILLARD, J. *À sombra das maiorias silenciosas*: o fim do social e o surgimento das massas. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade e Ambivalência*. Rio de Janeiro: J. Zahar Ed., 1999.
_____. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BELL, D. *O advento da sociedade industrial*: uma tentativa de previsão social. São Paulo: Cultrix, 1978.

BENAKOUCHE, Tanara. Tecnologias é sociedade: contra a noção de impacto tecnológico. PPGSP/UFSC, *Cadernos de Pesquisa*, nº. 17, set, 1999.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERMAN, M. Tudo o que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

BERTOLINI, S.; BRAVO, G. *Social capital, a multidimensional concept.* Disponível em: http://www.ex.ac.uk/shipss/politics/research/socialcapital/other/bertolini.pdf. Acesso em: maio de 2010.

BIJKER, Wiebe; LAW, John (Org.). *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: The MIT Press, 1992.

BOURDIEU, Pierre. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, Renato (Org.). *Pierre Bourdieu*. São Paulo: Ática, 1983.

_____. Goffman, o descobridor do infinitamente pequeno. In: GASTALDO, Édison (Org.). *Erving Goffman*: desbravador do cotidiano. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2004.

_____. Le capital social: notes provisoires. *Actes de la recherhe en Sciences Sociales*, Paris, v. 31, n. 31, p. 2-3, jan., 1980.

_____. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of computer-mediated communication*, Vol 13, nº 1, article 11. 2007.

BRAGA, Adriana. Técnica etnográfica aplicada à comunicação on-line: uma discussão metodológica. *UNIrevista*, vol 1, n 3, julho, 2006.

BRETON, Philippe. *L'utopie de la communication*. Paris: Éditions La Découverte, 1997.

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

BRÜSEKE, F. J. A modernidade técnica. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, vol.17, n.49, 2002.

BUCHANAN, Mark. *Nexus*: Small Worlds and the Groundbreaking Theory of Networks. New York: W.W. Norton e Company, 2002.

BUCKLAND, M. Information as a thing. *Journal of the American Society of Information Science.* v.42, n.5, p.351-360, 1991.

CALLON, Michel. The Sociology of an Actor-Network: The Case of the Electric Vehicle. In CALLON, Michel et al (Org.). *Mapping The Dynamics of Science and Technology. Sociology of Science in the Real World*. London: Macmillan Press, 1986.

CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas:* estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 1998.

CANEVACCI, Massimo. *Comunicação Visual*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2009.

CAPRA, Fritjof. Vivendo redes. In: DUARTE, Fabio; QUANDT, Carlos; SOUZA, Queila (Orgs.). *O tempo das redes*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

CAPURRO, R. Epistemologia e Ciência da Informação. *Anais do V Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação*: informação, conhecimento e transdisciplinaridade. Belo Horizonte, 10-14 de nov. 2003. (CD-ROM).

_____; HJØRLAND, Birger. O Conceito de Informação. Perspectivas em Ciência da Informação. Belo Horizonte, MG, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

CARDOSO, Gustavo. *A mídia na sociedade em rede*. Rio de Janeiro: FGV, 2007.

CASTELLS, M. *A galáxia da internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

_____. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____; INCE, Martin. *Conversations with Manuel Castells*. Cambridge: Polity Press, 2003.

_____. *Redes de indignação e esperança*. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COELHO NETTO, José Teixeira. *Semiótica, informação e comunicação*: diagrama da teoria do signo. 5. ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2001.

COLLEMAN, James. Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociologie*, Suplement, Chicago, n. 94, p. 95-120, 1988.

COSTA, Caio Túlio. Modernidade líquida, comunicação concentrada. *Rev. USP*, São Paulo, n. 66, ago. 2005.

COSTA, Rogério. *Cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.

_____. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoas, inteligência coletiva. In: ANTOUN, Henrique (Org.). *WEB 2.0*: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes de figuração. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina*. São Paulo: Editora 34, 1993.

DEGENNE, A.; FORSÉ, M. *Social movements and network*. London: Sage, 1999.

DELEUZE, G. GUATTARI, F. *Mil platôs* (volume I). São Paulo: Ed. 34, 2000a.

_____. *Mil platôs* (volume III). São Paulo: Ed. 34, 2000b.

DE MASI, Domenico. *A Sociedade Pós-Industrial*. São Paulo: Ed. SENAC, 2002.

DESCARTES, R. *Discurso do método*. Ed. Parma: São Paulo, 1983.

DUARTE, Fabio; QUANDT, Carlos; SOUZA, Queila (Orgs.). *O tempo das redes*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

DUARTE, Newton. *Sociedade do conhecimento ou sociedade das ilusões?* Campinas: Autores Associados, 2003.

DUFF, A.; CRAIG, D.; McNEILL, D. A note on the origins of the 'information society'. *Journal of Information Science*, Sussex, v. 22, n. 2, p. 117-122, 1996.

DUPUY, Jean-Pierre. *Na origem das ciências cognitivas*. São Paulo: UNESP, 1996.

ECO, Umberto. *From Internet to Gutenberg*. A Lecture Presented by Umberto Eco at the Italian Academy for Advanced Studies in América, 1996.

ELIAS, Norbert. *A sociedade dos indivíduos*. Rio de Janeiro: Zahar Ed., 1994.

EPSTEIN, Isaac. *Teoria da informação*. São Paulo: Ática, 1986.

FERNANDES, Geni Chaves; SALDANHA, Gustavo Silva. Contribuições de Marteleto e González de Gómez ao entendimento do informacional: diálogos com três aportes da informação. *PontodeAcesso*, V.6, n.1 ,p. 2-31, abr, 2012.

FIGUEIREDO, Nice. *Avaliações de coleções e estudos de usuários*. Brasília: Associação dos Bibliotecários do Distrito Federal, 1979.

_____. *Textos avançados em referência e informação*. São Paulo: Polis, APB, 1996.

FISCHER, Michael. *Futuros antropológicos*: redefinindo a cultura na era tecnológica. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

FLORIDI, Luciano: *The Blackwell Guide to the Philosophy of Computing and Information.* Blackwell: Londres, 2004.

FONTANELLA, B. J. B. et al. Amostragem por saturação em pesquisas qualitativas em saúde: contribuições teóricas. *Cadernos de Saúde Pública*, v. 24, nº1 p. 17-27, Rio de Janeiro, jan. 2008.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. São Paulo: Loyola, 1996.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana (Orgs). *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

FROHMANN, Bernd. A documentação rediviva: prolegômenos a uma (outra) Filosofia da Informação. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, UNIRIO, ano 09, n. 14, p. 227-249, 2012.

_____. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, Mariângela S. L.; MARTELETO, R.; LARA, M. L. G. (Orgs.). *A dimensão epistemológica da Ciência da Informação e suas interfaces técnicas, políticas e institucionais nos processos de produção, acesso e disseminação da informação*. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: FUNDEPE, 2008.

GASTALDO, Édison (Org.). *Erving Goffman*: desbravador do cotidiano. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2004.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GIBSON, William. *Neuromancer.* São Paulo: Aleph, 2008.

GIDDENS, Anthony. *A constituição da sociedade.* São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. *As conseqüências da modernidade.* São Paulo: Unesp, 1991.

GOFFMAN, Erving. A *Representação do Eu na Vida Cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 2011.

_____. *Interaction ritual*: essays on face to face behavior. Pantheon Books: New York, 1967.

GOLDMAN, Márcio. "Os tambores do antropólogo: Antropologia pós-social e etnografia". *PontoUrbe*, ano 2, versão 3.0, julho, 2008.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Nélida. As ciências sociais e as questões da informação. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, UNIRIO, ano 09, n 14, 2012.

_____. Novas fronteiras tecnológicas das ações de informação: questões e abordagens. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 33, n. 1, p. 55-67, 2004.

_____ .Dos estudos sociais da informação aos estudos do social desde o ponto de vista da informação. In: AQUINO, M. A (Org.). *O campo da ciência da informação*: gênese, conexões e especificidade. João Pessoa: UFPB, 2002. p. 25-47.

_____ . Metodologia de pesquisa no campo da Ciência da Informação. *DataGramaZero*, v.1, n.6, 2000.

_____ . O objeto de estudo da Ciência da Informação: paradoxos e desafios. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 19, n. 2, p. 117-22, 1990.

GOODMAN, L. A. Snowball Sampling. *The Annals of Mathematical Statistics*, v. 2, n. 1, p. 148-170, 1961.

GRANOVETTER, Mark. The Strengh of weak ties. *American Journal of Sociologie*, Chicago, v. 78, n. 6, p. 1360-1380, maio, 1973.

GREIFFENHAGEN, C.; WATSON, R. "Teoria" e "Método" na CMC: identidade, gênero, e tomada-deturno: uma abordagem etnometodológica e analítico-conversacional. In BRAGA, A. (Org.). *CMC, Identidades e Género*: teoria e método. Covilhã/Portugal: Editora da UBI, 2006.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. *Práticas de informação e leitura*: mediação e apropriação da informação nas cartas de leitores de um jornal popular do interior de São Paulo. 2013. 240f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Marília, 2013.

HABERMAS, Jurgën. *Para a reconstrução do materialismo histórico*. São Paulo: Brasiliense, 1983.

HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais.* Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

HARVEY, David. Condição Pós-Moderna. São Paulo: Loyola, 1992.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

HEIDEGGER, Martin. *A Questão da Técnica.* In: Ensaios e Conferências. Petrópolis: Vozes, 2002.

HUHTAMO, Erkki. Twin-Touch-Test-Redux: abordagem arqueológica da mídia para arte, interatividade e tatibilidade. In. DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte, ciência e tecnologia*: passado, presente e desafios. São Paulo: UNESP, 2009.

ILHARCO, Fernando. *Filosofia da Informação*: uma introdução à informação como fundação da acção, da comunicação e da decisão. Lisboa: Universidade Católica Editora, 2003.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JORENTE, Maria José Vicentini. *Tecnologias, mídias, criação e hipertextualidade na transformação da informação em conhecimento interativo.* 2009. 257f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2009.

JOSGRILBERG, Fábio B. Redes munucupais sem fio: o acesso à internet e a nova agenda da cidade. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fábio B. (Orgs). *Comunicação e mobilidade*: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Bahia: UFBA, 2009.

KARVALICS, László Z. *Information Society*: what is it exactly? (The meaning, history and conceptual framework of an expression). Budapeste: [s.e.], 2007.

KASTRUP, Virginia. A rede: uma figura empírica da ontologia do presente. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede*: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2010.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

_____. "Cultura da mídia e triunfo do espetáculo". In: MORAES, Dênis de (Org.). Sociedade midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

KIM, H.J. Cibernética, Ciborgues e Ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004.

KÓVACS, Ilona. *As metamorfoses do emprego. Ilusões e problemas da sociedade da informação*. Oeiras: Celta, 2002.

_____; CASTILLO, Juan J. *Novos Modelos de Produção*: trabalho e pessoas. Oeiras: Celta, 1998.

KROKER, Arthur. *The postmodern scene*: excremental culture and hyper-aesthesis. Montreal: New World Perspectives, 1991.

_____. *The will to power and the culture of nihilism*. Toronto: Toronto University, 2004.

KUMAR, Krishan. *From post-industrial to post-modern society. New theories of the contemporary world*, Oxford: Blackwell Publishers, 1995.

KURZ, Robert. A ignorância da sociedade do conhecimento. *Folha de São Paulo*, 13 de janeiro de 2002 – Caderno Mais, p. 14-15.

LATOUR, Bruno. *Ciência em ação*. São Paulo: UNESP, 2000.

_____. *Jamais fomos modernos*: ensaio de Antropologia Simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

_____. Mixing humans and nonhumans together: the sociology of a door closer. *Social Problems*, v. 35, n° 3, jun, 1988b.

_____. *Reassembling the social. An introduction to actor-network-theary*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

_____. *Science in Action. How to Follow scientists and engineers through society*. Cambridge: Harvard University Press, 1987.

_____. *Spheres and networks*. Two ways to reinterpret globalization. Havard University School of Design, 2009. Disponível em: www.bruno-latour.fr/articles/article/115-SPACE-HAVARD-09.pdf. Acesso em: 10 de outubro de 2012.

_____. The Impact of Science Studies on Political Philosophy. *Science,Technology & Human Values*, Vol. 16 No. 1, 1991.

_____. *The pasteurization of France*. Cambridge, Mass. E Londres. Havard University Press, 1988.

LEÃO, Lúcia (Org.). *Derivas*: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

LE BON, Gustave. *Psicologia das multidões*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LEVINSON, Paul. *Cellphone*: the story of the world's most mobile medium and how it has transformed everything! New York: Palgrave, 2004.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Tristes Trópicos*. Lisboa: Edições 70, 1979.

LÉVY, Pierre. *A ideografia dinâmica*: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.

_____. *A inteligência coletiva*: por uma Antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2000a.

_____. *Cibercultura.* São Paulo: Ed. 34, 2000b.

LEMOS, André. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. *URBE - Revista Brasileira de Gestão Urbana* (*Brazilian Journal of Urban Management*), v. 2, n. 2, p. 155-166, jul./dez. 2010.

_____. *Cibercultura*: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma "cultura copyleft"?. *Contemporânea*, vol. 2, n. 2, dez, 2004a.

_____. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. *Razón y Palabra*, n. 41, out. /nov., 2004b.

_____. Cibercultura Remix. *Seminário Sentidos e Processos*. São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura%20remix.pdf. Acesso em: fev. 2010.

_____. Cidade e Mobilidade. Telefones Celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Matrizes*, São Paulo, ano 1, n.1, p. 121-137, 2007.

_____. Mídia locativa e território informacional. In: SANTAELLA, L.; ARANTES, P. (Orgs.) *Estéticas tecnológicas*: novos modos de sentir. São Paulo: EDUSP, 2008.

_____. Nova esfera Conversacional. In: MARQUES, A. et al (Orgs.). *Esfera pública, redes e jornalismo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2009.

_____; LÉVY, Pierre. *O futuro da internet*: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LEMOS, Renata; SANTAELLA, Lucia. *Redes digitais*: a cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

LYON, David. *A Sociedade da Informação*. Oeiras: Celta, 1992.

LOGAN, Robert K. *Que é informação?*: a propagação da informação na biosfera, na simbolosfera, na tecnosfera e na econosfera. Rio de Janeiro: Contraponto: PUR-Rio, 2012.

MACHADO, Arlindo. As mídias são os livros do nosso tempo?. In Cicilia Peruzzo. *A mídia impressa, o livro e as novas tecnologias*. São Paulo:Intercom, 2002.

_____. Hipermídia: o labirinto como metáfora. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI*. São Paulo: UNESP, 1997.

MACHLUP, F. *The Production and Distribution of Knowledge in the United States*. Princeton: Princeton University Press, 1962.

MACKAY, Hugh. The information society: continuity or change?. *In* MACKAY, Hugh; MAPLES, Wendy; REYNOLDS (Orgs.). *Investigating the Information Society*. London: Routledge / The Open University, 2001.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. *Rev. bras. Ci. Soc.*, São Paulo, v. 17, n. 49, June 2002.

_____. Etnografia como prática e experiência. *Horiz. antropol.*, Porto Alegre, v. 15, n. 32, Dec. 2009.

MAIA, Alessandra; SERAFIM, Sabrina. Análise da Teoria Ator-Rede (TAR) e sua relação com os paradigmas de Relações Públicas. *Contemporânea,* ed.17, vol. 9, N1, 2011.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do pacifico ocidental*: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné melanesia. São Paulo: Abril Cultural, 1976.

MANESS, Jack M. Teoria da biblioteca 2.0: web 2.0 e suas implicações para as bibliotecas. *Inf. & Soc.: Est*, João Pessoa, v. 17, n. 1, p. 43-51, jan./abr. 2007.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (Org.). *O chip e o caleidoscópio*: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005.

_____. *The language of new media*. Cambridge: Mit Press, 2001.

MANTOVANI, Camila Maciel Campolina Alves. *Narrativas da mobilidade*: comunicação, cultura e produção em espaços informacionais. 234f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

MARÍN, António Lucas. *La nueva sociedad de la información. Una perspectiva desde Silicon Valley*. Madrid: Editorial Trotta, 2000.

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. *Ciência da Informação*, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, 2001.

_____; TOMAÉL, Maria Inês. Redes sociais: posições dos atores no fluxo da informação. *Encontros Bibli – Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, Especial, 2006.

MARX, Karl; ENGELS; Friedrich. *Manifesto comunista*. São Paulo: Boitempo, 1998.

MASUDA, Y. *A sociedade da informação como sociedade pós-industrial*. Rio de Janeiro: Rio, 1982.

MATHEUS, Renato Fabiano. Método de Análise de Redes Sociais de informação associadas a processos organizacionais. *Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia*, v. 1, n. 2, 2006.

MATTELART, Armand. A era da informação: gênese de uma denominação descontrolada. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (Orgs.). *A genealogia do virtual*: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____. *História da sociedade da informação*. São Paulo: Loyola, 2002.

_____. *História da utopia planetária*: da cidade profética à sociedade global. Porto Alegre: Sulina, 2002.

MATOS, Heloiza. *Capital social e comunicação*: interfaces e articulações. São Paulo, Summus, 2009.

MELUCCI, Alberto. A Experiência Individual na Sociedade Planetária. *Revista Lua Nova*. São Paulo: Cedec, n.38, 1996.

MILGRAM, S. The small world problem. *Psychology Today*, New York, v.6, n.1, p.62-67, 1967.

MILLS, C. Wright. *A imaginação sociológica*. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

MISHNE, Gilad; GLANCE, Natalie. *Leave a Reply*: an analysis of weblog comments. In: Third annual workshop on the Weblogging ecosystem, 2006. Disponível em: http://www.blogpulse.com/www2006-workshop/papers/wwe2006-blogcomments.pdf. Acesso em: março de 2013.

MITCHELL, William J.. *Me++*: the cyborg self and the networked city. Boston: MIT Press, 2003.

MIZRUCHI, M. S. Análise de Redes Sociais: avanços recentes e controvérsias atuais. *Revista de Administração de Empresas,* v. 46, n. 3, jul./set., p. 72-86. São Paulo: FGV, 2006.

MOCELLIM, A. A cibercultura para além das dicotomias. *Socitec e-prints,* v. 4, n. 1, pp. 51-74. São Cristovão, jan-jun, 2010.

MOL, A. P.; SPAARGAREN, G. Para uma Sociologia dos Fluxos Ambientais: uma nova agenda para a Sociologia Ambiental do século XXI. *Política e Sociedade*, n.07, pp. 26-76. Santa Catarina, out., 2005.

MORAES, Marcia. A ciência como rede de atores: ressonâncias filosóficas. *Hist. cienc. saude-Manguinhos*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, Aug. 2004.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX:* o espírito do tempo. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1990.

MUSSO, Pierre. A Filosofia da Rede. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede*: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2010.
NEGROPONTE, Nicholas. *Vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NEHMY, Rosa Maria Quadros; PAIM, Isis. Repensando a sociedade da informação. *Perspect. cienc. inf.*, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 9 - 21, jan./jun. 2002.

NUNES, Flávio Paulo Jorge. *TIC´s, Espaço e Novos Modos de Trabalho em Portugal. Usos do Espaço e do Tempo em Contextos de Teletrabalho*. 2007. 586 f. Tese (Doutorado em Geografia) – Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, 2007f.

NUNES, Jefferson Veras. *Livres, puros e felizes*: culturas juvenis e festas *raves* em Fortaleza-Ce, 2010. 214f. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Federal do Ceará, 2010.

_____ et al. Micro-bloggings: novos meios de comunicação na internet. In: *III Encontro Nacional sobre Hipertexto*, 2009, Belo Horizonte. Anais do III Encontro Nacional sobre Hipertexto, 2009.

_____. *ORKUT*: o mal-estar nas entrelinhas da informação. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2007. 125f. Monografia (Bacharelado em Biblioteconomia), Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2007j.

O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0?*: design patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em: http://www.oreillynet.com/1pt/a/6228. Acesso em: 06 nov. 2006.

ORTEGA Y GASSET, José. *A Rebelião das Massas*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede*: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2010.

PELLANDA, Eduardo Campos. A conexão entre lugares e espaços proporcionada pela rede Foursquare. *Intexto*, Porto Alegre, v. 1, n. 24, p. 164-175, janeiro/junho, 2011

_____. A internet como ambiente de convergência de mídias e criação de linguagem própria. Porto Alegre: PPGCOM-PUCRS, 2001.

_____. Comunicação móvel no contexto brasileiro. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fábio B. (Orgs). *Comunicação e mobilidade*: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Bahia: UFBA, 2009.

_____. *Internet móvel*: novas relações na cibercultura derivadas da mobilidade na comunicação. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social) –

Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

PELLANDA, Nize Maria Campos. Conversações: modelo cibernético da construção do conhecimento/realidade. *Educ. Soc.*, Campinas, v. 24, n. 85, dez. 2003.

PELLEGRINO, Giuseppina. Discourses on Mobility and Technological Mediation: The Texture of Ubiquitous Interaction. *PsychNology Journal*, v.5, n. 1, p. 59-81, 2007.

PERUZZO, Cicilia M. Krohling. Movimentos sociais, redes virtuais e mídia alternativa no junho em que "o gigante acordou" (?). *Matrizes*, São Paulo, ano 7, n. 2, jul./dez. 2013.

POSTER, Mark. *The second media age*. Cambridge: Polity Press, 1995.

PRIMO, Alex. Fases do desenvolvimento tecnológico e suas implicações nas formas de ser, conhecer, comunicar e produzir em sociedade. In: PRETTO, Nelson De Luca; DA SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Orgs.). *Além das redes de colaboração*: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008.

_____ (Org.). *Interações em rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

_____; BRAMBILLA, Ana Maria. Social software e construção do conhecimento. *Redes Com,* Espanha, n. 2, p. 389-404, 2005.

_____. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. *Anais*. Brasília, 2006.

PUTNAM, Robert. Bowling alone: le decline du capital social aux États-Units. In: BEVORT, Antoine; LALLEMENT, Michel (Orgs.). *Le capital social*: performance, équité et réciprocité. Paris: La Découverte, 2006.

_____. *Making democracy world*: civic traditions in modern Italy. Princeton: Princeton University Press, 1993.

RECUERO, Raquel. *Comunidades em Redes Sociais na Internet*: Proposta de Tipologia baseada no Fotolog.com. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

_____. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009a.

_____. Redes sociais na internet, difusão de informação e jornalismo: elementos para discussão. In: SOSTER, Demétrio; FIRMINO, Fernando (Orgs.). *Metamorfoses jornalísticas 2*: a reconfiguração da forma. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2009b.

RHEINGOLD, Howard. *Smart Mobs*. Cambridge: Perseus Publishing, 2003.

ROBREDO, Jaime. *Da Ciência da Informação revisitada aos sistemas humanos de informação*. Brasília: Thesaurus; SSRR Informações, 2003.

_____. Sobre Arquitetura da Informação. *Revista Ibero-americana de Ciência da Informação (RICI)*, v.1 n.2, p. 115-137, jul./dez. 2008.

ROLNIK, Suely. *Cartografia Sentimental*: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1989.

_____. Uma insólita viagem à subjetividade: fronteiras com a ética e a cultura. In. LINS, Daniel (Org.). *Cultura e subjetividade*: saberes nômades. Campinas: Papirus, 1997.

ROSENFELD, L.; MORVILLE, P. *Information Architecture for the world wide web*. Sebastopol, USA: O'Reilly Media Inc., 2006.

RÜDIGER, Francisco. A escola de Frankfurt. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Orgs.). *Teorias da comunicação:* conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. *Cibercultura e pós-humanismo*. Porto Alegre: Edipucrs, 2008.

_____. *Elementos para a crítica da cibercultura*. São Paulo: Hacker, 2002.

_____. *Introdução às teorias da cibercultura*: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SALANCIK, G. R. A good network theory of organization. *Administrative Science Quarterly*, v. 40, p. 345-349, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Rev. Famecos,* Porto Alegre, nº 22, dezembro. 2003.

_____; NÖTH, Winfried. *Imagem*: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2004.

_____. Intersubjetividade nas redes digitais: repercussões na educação. In: PRIMO, Alex (Org). *Interações em rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____; LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais*: a cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia de saberes. *Novos estud. - CEBRAP*, n.79, pp. 71-94, 2007.

SANTOS, Ariovaldo Pereira dos. Adeus ao trabalho e aos sindicatos ou a perda da centralidade do trabalho em Alain Touraine. *Mediações*, v. 13, n.1-2, p. 74-86, Jan/Jun e Jul/Dez. 2008.

SASSEN, Sasken. *Global City*. Nova Jersey: Princeton University, 2001.

SCHILLER, Herbert. *El Poder Informático*: impérios tecnológicos e relaciones de dependência. Cidade do México: Ediciones G. Gili, 1981.

SCHWARTZ, Gilson. Identidade, valor e mobilidade: motoboys em São Paulo. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fábio B. (Orgs). *Comunicação e mobilidade*: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Bahia: UFBA, 2009.

SEMERARO, Giovanni. Gramsci e os novos embates da Filosofia da Práxis. São Paulo: Idéias & Letras, 2006.

SETTON, Maria da Graça Jacintho Setton. A Teoria do Habitusem Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea. *Revista Brasileira de Educação*, nº 20, maio/jun/jul/ago, 2002.

SHANNON, Claude. A mathematical theory of communication. *Bell System Technical Journal*, v. 27, jul.-out., p. 379-423 e 623-656, 1948.

_____. Information for what kind of society? In Jerry Salvaggio (Org.). *The Information Society. Economic, social and structural issues*. Broadway: Lawrence Erlbaum Associates, 1989.

SILVA, Antonio Braz de Oliveira et al. *Estudo da rede de co-autoria e da interdisciplinaridade na produção científica com base nos métodos de Análise de Redes Sociais*: avaliação do caso do programa de pós-graduação em Ciência da Informação – PPGCI/UFMG. Encontros Bibli, Florianópo-lis, n.esp., 1º sem. 2006.

SILVA, Alzira Karla Araújo da; BARBOSA, Ricardo Rodrigues; DUARTE, Emeide Nóbrega. Rede social de coautoria em Ciência da Informação: estudo sobre a área temática de "Organização e Representação do Conhecimento". *Inf. & Soc*, João Pessoa, v.22, n.2, p. 63-79, maio/ago. 2012.

SILVA, Antonio Wagner Chacon. *Estratégias de cognição*: a autoformação e a pedagogia dos acessos. 2005. 293f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2005.

SILVA, Heloiza Dias da. *Rede social cafés do Brasil*: uma análise comunicacional. 2010. 275f. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2010a.

SILVA, Juremir Machado da. *O pensamento contemporâneo francês sobre a comunicação*, in: HOHLFELDT, Antonio, MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga (Orgs.). *Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências*. Petrópolis: Vozes, 2003.

SILVA, Siony da. Reflexões sobre Web 1.0, Web 2.0 e Web Semântica. *Sinergia*, São Paulo, v. 11, n. 2, p. 129-135, jul./dez. 2010b.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Espectro aberto e mobilidade para a inclusão digital no Brasil. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fábio B. (Orgs). *Comunicação e mobilidade*: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Bahia: EDUFBA, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Convergência como mudança cultural. *Líbero*, São Paulo, Ano IX, n° 18, dez., 2006.

SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Loyola, 2005.

SIMMEL, G. A natureza sociológica do conflito. In: E. Morais (Org.). *Simmel*. São Paulo: Editora Ática, 1983.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do Espelho:* por uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SOUZA, Queila; QUANDT, Carlos. Metodologia de Análise de Redes Sociais. In: DUARTE, Fabio; QUANDT, Carlos; SOUZA, Queila (Orgs.). *O tempo das redes*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

STERLING, Bruce. *The hacker crackdown*: law and disorder on the electronic frontier. New York: Bantam Books, 1992.

STOCKING JR., George W. *Colonial situations*: essays on the contextualization of ethnographic knowledge. Madison: The University of Wisconsin Press, 1993.

STRECKER, Marion. Novo "catálogo da terra inteira", Facebook faz das pessoas marqueteiras de si mesmos. *Portal UOL*. UOL tecnologia, São Paulo, 18 de maio de 2012. Disponível em: http://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2012/05/18/novo-catalogo-da-terra-inteira-facebook-transforma-pessoas-em-marqueteiros-de-si-mesmos.htm. Acesso em: 15 set. 2013.

TERRA, Carolina Frazon. *Usuário-mídia*: a relação entre a comunicação organizacional e o conteúdo gerado pelo internauta nas mídias sociais. 217f. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade*: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 2009.

THOMPSON, Paul. *A voz do passado: história oral*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

TOFFLER, Alvin. *Criando uma nova civilização*: a política da terceira onda. Rio de Janeiro: Record, 1995.

TOCQUEVILLE, Alex. *A democracia na América*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1987.

TOM TONG et al. Too much of a good thing? The relation-ship between number of friends and interpersonal impressions on Facebook. *Journal of Computer-Mediated Communication*, v.13, p. 531–549, 2008.

TOMAÉL, Maria Inês. *Rede de Conhecimento:* o compartilhamento da informação e do conhecimento em consórcio de exportação do Setor Moveleiro. 2005. 292f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

TOURAINE, A . *Sociedade Pós-Industrial*. Lisboa: Moraes Editores. 1970.

_____. Na fronteira dos movimentos sociais. *Sociedade e Estado*, Brasília, v. 21, n.1, p. 17-28, jan./abr. 2006.

URGATE, David de. *O poder das redes*. Porto Alegre: PUCRS, 2008.

URRY, John. *Global complexity.* Cambridge: Polity, 2003.

VALENTIM, M. L. P (Org.). *Ambientes e fluxos de informação*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010.

VIRILIO, Paul. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

VIEIRA, Maria Alexandra Nogueira. *Educação e sociedade da informação*: uma perspectiva crítica sobre as TIC num contexto escolar. 2005. 365 fl. Dissertação (Mestrado em Eduação) – Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho, Braga, 2005.

WAIZBORT, Leopoldo. Classe social, Estado e ideologia. *Tempo social,* vol.10, n.1, pp. 65-81, 1998.

WASSERMAN, Stanley; FAUST, Katherine. Social Network Analysis: methods and applications. In: *Structural analysis in social the social sciences series.* Cambridge: Cambridge University Press, v. 8, 857 p, 1994.

WATTS, Duncan J. *Small Worlds*. the dynamics of networks between order and randomness. New Jersey: Princetown University Press, 1999.

_____; Strogatz, S. Collective dynamics of small-world networks. *Nature*, v. 393, p. 440-442, 1998.

_____. *Six Degrees*. The science of a connected age. New York: W. W. Norton & Company, 2003.

WEBSTER, Frank. The Information Society Revisited. In LIVINGSTONE, Sonia; LIEVROUW, Leah (Org.). *Handbook of New Media*: social shaping and consequences of ICTs. Londres: Sage, 2002.

_____. *Theories of the information society*. Londres: Routledge, 1995.

WEISER, M. The computer for the 21st century. *Scientific American*, v. 3, n. 265, p. 66-75, jan. 1991.

_____. Everyday life and mobile phones. In: NYÍRI, Kristóf (Org.). *Mobile democracy. Essays on society, self and politics*. Viena: Passage Verlag, 2003.

WELLMAN, B., Structural Analysis: From Method and Metaphor to Theory and Substance. In: *Social Structures*: a Network Approach. Cambridge: Cambridge University Press, 1988.

_____; GULIA, Milena. *Net Surfers don't Ride Alone*: Virtual Communities as Communities. Publicado em 1999. Disponível em <http://www.acm.org/~ccp/references/wellman/wellman.html>. Acesso em: maio de 2012.

_____; CHEN, W.;WEIZHEN, D. Networking Guanxi. In: GOLD, T.; GUTHRIE, D.; WANK, D (Orgs.). *Social Connections in China*: Institutions, Culture and the Changing Nature of Guanxi. Cambridge University Press, 2002. Disponível em: http//:www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/guanxi/guanxi3a1.PDF. Acesso em: maio de 2012.

_____; GARTON, Laura; HARTHORNTHWAITE, Caroline. *Studying On-line Social Networks*. Journal of Computer Mediated Communication. 1997, V 3, issue 1. Disponível em <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/garton.html>. Acesso em: abril 2012.

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

WERTHEIN, J. A sociedade da informação e seus desafios. *Ci. Inf.*, Brasília, v. 29, n. 2, maio/ago. 2000

WIENER, Norbert. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine.* Cambridge, MA: MIT Press, 1948.

_____. O homem e a máquina. In: KÜHNER, Maria Helena (Org.). *O conceito de informação na ciência contemporânea:* colóquios filosóficos internacionais de Royaumont. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

WOLF, Mauro. *Teorias da comunicação de massa*. Lisboa: Presença, 1987.

WURMAN, R. S. *Information architects*. Lakewood: Watson-Guptill Publications, 1997.