

1.

O indivíduo, a sociedade, a tecnologia e as emoções

Antes de chegar ao cenário contemporâneo da comunicação, mediada pelos computadores, para o âmbito desta pesquisa, se faz necessário compreender a evolução do indivíduo até seu estágio em uma era em que as relações também carregam características das trocas realizadas pelo conteúdo das interações em ambientes digitais. Da evolução da técnica às configurações da cibercultura, o indivíduo e a sociedade passaram por transformações psicológicas e sociais que modificam ainda o modo como as relações sociais se estabelecem entre as partes.

Ao estudo das redes sociais e da interação mediada pelo computador, soma-se a esta pesquisa o campo da antropologia das emoções, permitindo identificar uma linguagem relacionada à expressão de sentimentos, como a amizade, objeto central dos objetivos deste trabalho. Dos contextos interacionais anteriores ao surgimento dos sites de redes sociais até o modo como as relações vão se moldando através deles, a amizade parece prevalecer sobre a tecnologia, abordagem que será mais explorada entre o segundo e o terceiro capítulos.

Neste capítulo é possível encontrar uma retrospectiva, da modernidade à pós-modernidade, dos avanços da sociedade sobre o indivíduo, e vice-versa. Foi dentro desse quadro que nasceu o sujeito individual e a sociedade democrática. Nele também evoluíram os meios de comunicação, dos primeiros satélites à internet, que permitiu a conexão global entre os indivíduos de todas as partes do mundo e, consequentemente, possibilitou a comunicação e a interação entre eles. Interação essa que é feita de conteúdos diversos em sites de redes sociais como o Facebook.

1.1.

Do indivíduo sociológico às emoções compartilhadas

Está situada na transição da sociedade agrária para a industrial uma importante mudança na estrutura da organização social, trazida pelo surgimento do conceito moderno de Nação. No período anterior, as sociedades estavam divididas em camadas reforçadas hierarquicamente pelas classes dirigentes, formadas por uma minoria da população alfabetizada, que mantinha o controle

sobre a grande maioria e reforçava a diferenciação cultural a fim de reduzir atritos e a ambiguidade entre elas. Para Giddens (2002), são estabelecidos pela primeira vez na Europa, depois do feudalismo, instituições e modos de comportamento que viriam a impactar todo o mundo com mais força a partir do século XX, mas que desde então já podem ser caracterizados como parte do período de passagem para a modernidade. Esta se refere “às relações sociais implicadas no uso generalizado da força material e do maquinário nos processos de produção” (Giddens, 2002, p. 21).

Ortiz (2007) afirma que, neste momento, a constituição de uma Nação traz consigo a existência de um ideal comum partilhado por todos, suportado pelo princípio da cidadania, amparado pelas revoluções políticas. Giddens reforça que o estado-nação é o oposto dos tipos tradicionais de ordem estabelecidos antes dele, pois “tem formas muito específicas de territorialidade e capacidade de vigilâncias, e monopoliza o controle efetivo sobre os meios da violência” (Giddens, 2002, p.22). Para este autor, mais importante do que o tamanho ou o caráter burocrático trazido pela organização dos estados-nações na modernidade, está a ascensão da organização, permitindo o “monitoramento reflexivo e o controle regular das relações sociais dentro de distâncias espaciais e temporais indeterminadas” (Giddens, 2002, p.22).

Surge um sistema moderno de comunicação, onde a escola, a imprensa e os meios de transporte tiveram papel fundamental, já que antes os países eram formados por regiões que não se conectavam, entre as quais não havia comunicação. “A rede comunicativa (estradas de ferro, telégrafo, transportes, jornais etc) irá, pela primeira vez, articular este emaranhado de pontos, interligando-os entre si” (Ortiz, 2007, p.44). O que sucedeu a isto, segundo Ortiz, foi o advento da ordem industrial, no início do século XIX.

Giddens ressalta ainda que em diversos aspectos fundamentais as instituições modernas são feitas de uma “‘descontinuidade’ com as culturas e os modos de vida pré-modernos” (Giddens, 2002, p.22). Para o autor, a modernidade é muito mais dinâmica, o ritmo da mudança social é mais veloz que nos sistemas anteriores, além de ser capaz de modificar práticas sociais e comportamentos preexistentes com maior amplitude e profundidade. O indivíduo se desprende de

uma estrutura de organização que o mantinha fixo rigidamente a um espaço e vislumbra a possibilidade de deslocamento, mobilidade, já que “a forma de organização industrial requer principalmente a rearticulação do tecido social.” (Ortiz, 2007, p.45). Para Ortiz, o sistema técnico dessas transformações permitiu um controle maior do espaço e do tempo pelos homens, o que favoreceu a organização racional de suas vidas, possibilitando inclusive que se desterritorializassem. “Nas sociedades modernas as relações sociais são deslocadas dos contextos territoriais de interação e se reestruturam por meio de extensões indefinidas de tempo-espaço”. (Ortiz, 2007, p.45). De acordo com Giddens, “em situações pré-modernas, tempo e espaço se conectavam através da situacionalidade do lugar” (Giddens, 2002 p.22), o oposto do que ocorre na modernidade e uma das justificativas para explicar seu caráter dinâmico e a separação de tempo e espaço.

Ao mesmo passo em que a modernidade vai se configurando com um estilo de vida próprio, um modo de ser que rearticula a organização social, os indivíduos passam por duas importantes fases de construção de sua identidade a partir desse ponto. Hall descreve a transição do “sujeito do Iluminismo” para o “sujeito sociológico”. O primeiro estava baseado numa concepção de indivíduo “totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo ‘centro’ consistia num núcleo interior” (Hall, 1999, p.10). Já o “sujeito sociológico”, foi aprendendo a lidar com a complexidade do mundo moderno e percebeu que seu núcleo interior é constituído da relação com outras pessoas, “que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos em que ele/ela habitava” (Hall, 1999, p.10).

Para o “sujeito sociológico”, que poderia ser o correspondente ao indivíduo vivendo na modernidade, seu núcleo interior ainda existe, o que Hall chama de “essência interior”, “eu real”, mas ele está constantemente em transformação, sendo modificado pela interação com diferentes “mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem” (Hall, 1999, p.11). Nesse sentido, a identidade do indivíduo passa a ser vista pela ligação entre interior e exterior, o pessoal e o público. A identidade teria, assim, o papel de posicionar o sujeito

frente à estrutura, tornando ambos reciprocamente conectados e com maior probabilidade de previsão de fenômenos derivados dessa relação.

O fato de que projetamos a “nós próprios” nessas identidades culturais, ao mesmo tempo em que internalizamos seus significados e valores, tornando-os ‘parte de nós’, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. (HALL, 1999, p.12).

Simmel (1998) e Goffman (2008) aprofundaram a questão sociológica da interação a partir dessa nova perspectiva. Para o primeiro, uma sociedade se move a partir de diferentes motivações, interesses, fins, o que ele chama de “conteúdo”, e não somente com a parte individual de cada sujeito. Esta não seria unicamente capaz de constituir uma sociedade, visto que a reciprocidade na interação entre os indivíduos é responsável por essa construção, relação que o autor chamou de “forma”. Já Goffman preocupou-se com o modo como o “eu” era apresentado nas diferentes situações sociais e como são feitas as negociações nas situações de conflitos entre os diferentes papéis sociais, ou seja, a “influência recíproca dos indivíduos sobre as ações uns dos outros.” (Goffman, 2008, p.23). A questão da interação social será abordada ainda nesta pesquisa com mais profundidade nos capítulos que seguem.

Essas questões caracterizam o momento de transição da sociedade para a era moderna, apoiada pela industrialização, embora seja necessário reconhecer, como afirma Giddens, que essa não é sua única dimensão institucional. A segunda dimensão é o capitalismo, “sistema de produção de mercadorias que envolve tanto mercados competitivos de produtos quanto a mercantilização da força de trabalho” (Giddens, 2002, p.21). Mas o importante a ser ressaltado nesse ponto são as transformações estruturais na organização social que impactam diretamente as relações dos indivíduos com o meio e entre eles. Do “sujeito do Iluminismo” ao “sujeito sociológico”, tem-se uma mudança na posição do “eu”, antes individual e, em seguida, interacional. Para Hall, o individualismo da época moderna não é uma novidade, já que em eras pré-modernas as pessoas também tinham sua individualidade. A diferença, para o autor, está na forma como essa individualidade era vivida e conceituada. “As transformações associadas à modernidade libertaram o indivíduo de seus apoios estáveis nas tradições e nas estruturas” (Hall, 1999, p.25).

O nascimento do “indivíduo soberano” entre o Humanismo Renascentista do século XVI e o Iluminismo do século XVIII, representou uma ruptura importante com o passado. Alguns argumentam que ele foi o motor que colocou todo o sistema social da ‘modernidade’ em movimento. (HALL, 1999, p.25)

As conseqüências desse período refletem ainda sobre o que viria a seguir, quando a identidade começa a ser mais descentralizada, caracterizando o que alguns autores concordam chamar de pós-modernidade. Nesta fase, o sujeito vê sua relação com os ambientes culturais em que habita desestabilizada; sua identidade, antes unificada e estável, está sendo modificada por conta de uma fragmentação, pois já não é mais composto de uma identidade, mas de várias delas, “algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas” (Hall, 1999, p.12).

1.2.

Da tecnocultura à cibercultura

Seguindo o curso da industrialização da sociedade, Lemos (2008) chama a atenção para a revolução industrial em andamento, anos mais tarde, a partir da segunda metade do século XIX, baseada na eletricidade, no petróleo, no motor a explosão e nas indústrias de síntese química. Crescimento demográfico, organização industrial, produção em larga escala e diversificação dos novos meios de transporte e de comunicação são os principais aspectos de configuração da modernidade, caracterizada pelo “mito do progresso pela realização tecnológica do destino humano.” (Lemos, 2008, p.47).

Segundo o autor, o desenvolvimento tecnológico da sociedade passa por três grandes fases: “a fase da indiferença (até a Idade Média), a fase do conforto (Modernidade) e a fase da ubiquidade (pós Modernidade)”. (Lemos, 2008, p.52)

A primeira seria caracterizada “pela mistura entre arte, religião, ciência e mito” (Lemos, 2008, p.52), quando a vida social gira somente em torno do sagrado. A fase do conforto, durante a Modernidade, é quando a natureza perde seu caráter sagrado e passa a ser vista como passível de controle, exploração e transformação. Para o autor, a razão passa a dirigir o progresso das condições materiais, a ciência substitui a religião e a tecnologia coloca o homem no centro do universo para conduzir a administração racional do mundo.

Associada ao fato da mobilidade social dos indivíduos, que vai se constituindo a partir da modernidade, está a questão do progresso feito pelo homem sobre a técnica, quando passa a desenvolver máquinas, ferramentas e faz avançar o desenvolvimento de novas tecnologias através de invenções e inovações que vão dos transportes aos meios de comunicação. Para o autor, essas transformações estão associadas à relação entre o homem, a natureza e a sociedade e provam que “desde o surgimento das primeiras sociedades até as complexas cidades pós-industriais (...), a tecnologia ganhou significações e representações diversas em um movimento de vaivém com a vida social”. (Lemos, 2008, p.51).

Com isso, cada época da História teria o que autor chama de uma “cultura técnica particular”. Esta está relacionada com aqueles três componentes – homem, natureza e sociedade – e à forma como o primeiro transforma, domina ou controla, dos artefatos aos ideais sociais, que passariam pela invenção do fogo, pela construção de cidades, pelo domínio da energia, pela construção de indústrias, pela conquista do espaço até as viagens ao núcleo da matéria e aos significados da constituição espaço-tempo. “A racionalidade científico-tecnológica torna-se instrumento de modernização da sociedade, sendo a racionalidade determinante para o modelo de desenvolvimento moderno” (Lemos, 2008, p.51). A cultura técnica, nesse momento, seria chamada de “tecnocultura”, caracterizada assim pois a “especificidade da técnica contemporânea estaria na constituição de um meio, de um sistema, de um reino isolado das outras esferas da cultura”. (Lemos, 2008, p.51)

A última fase seria aquela a partir da mudança do paradigma eletricidade/petróleo/motor elétrico/química de síntese, do final do século XIX, característico da modernidade, para o paradigma da energia nuclear/informática/engenharia genética, logo após a Segunda Guerra Mundial. “Este novo sistema técnico vai afetar a vida quotidiana de forma radical com a formação e planetarização da sociedade de consumo e do espetáculo” (Lemos, 2008, p.52), além de trazer consequências como a “poluição, desigualdades sociais, econômicas e políticas, caos urbano, violência, drogas etc”. (Lemos, 2008, p.52).

A fase da ubiquidade pós-moderna, ou fase da comunicação e da informação digital, corresponde à conclusão da fase do conforto (a natureza é agora controlável) e ao surgimento da tecnologia digital, permitindo escapar do tempo linear e do espaço geográfico. Entram em jogo a telepresença, os mundos virtuais, o tempo instantâneo, a abolição do espaço físico, em suma, todos os poderes de transcendência e de controle simbólico do espaço e do tempo. (LEMOS, 2008, p.52)

Para Lemos é a partir dessa última fase que passa a se caracterizar o cenário da cibercultura, aquela que seria a fase da onipresença, da simulação, onde os ideais modernos que visam a um futuro racionalista são enfraquecidos e substituídos pela ênfase no presente, “numa sociedade cada vez mais refratária às falas futuristas, cada vez mais submergida em jogos de linguagem”. (Lemos, 2008, p.52)

A cibercultura é uma configuração sociotécnica de produção de pequenas catástrofes que se alimentam das fusões, impulsões e simbioses contemporâneas: o usuário interativo da cibercultura nasce do desaparecimento do social (Baudrillard) e da implosão do individualismo moderno. Homens e máquinas (nanotecnologias, próteses) tornam-se quase isomórficos, simbióticos, indiferenciados. O tribalismo, o presenteísmo e o hedonismo das comunidades virtuais abalam a rigidez das formas sociais modernas (partidos, classes, gênero). A cibercultura seria a inclusão de pequenas catástrofes em meio à infraestrutura tecnológica mundial. Tudo isso em tempo real, instantâneo. (LEMOS, 2008, p.75)

Ao longo dessas fases, o indivíduo também passou por mais transformações. Aquela que interessa a esta pesquisa está relacionada ao reposicionamento do “eu” de cada sujeito, à descentralização e fragmentação das identidades. Esse processo produziu o sujeito pós-moderno, que, segundo Hall, é “conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’”. (Hall, 1999, p.13). Isso significa que ela está constantemente em transformação e varia conforme “as formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (Hall, 1999, p.13).

Para esse autor, os ambientes culturais ao redor do indivíduo, “que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as ‘necessidades’ objetivas da cultura” (Hall, 1999, p.12), começam a entrar em colapso por conta de mudanças estruturais e institucionais, muitas dessas relacionadas ao que Lemos (2008) citou quanto à configuração da cibercultura. O processo de identificação do sujeito com as identidades culturais ao seu redor está se tornando problemático, já que agora

ele passaria a assumir identidades diferentes em momentos diferentes, embora “unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (Hall, 1999, p.13).

Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos ou uma confortadora ‘narrativa’ do eu. (HALL, 1999, p.13)

E é nesse sentido que caminha contemporaneamente a caracterização da identidade. Para Bauman (2001), antes havia códigos, padrões e regras que poderiam servir como orientação para o sujeito moderno. No que o autor chama de “modernidade líquida”, ou pós-modernidade como identificamos até agora nesta pesquisa, a falta daquela orientação está levando a sociedade a passar da “era de ‘grupos de referência’ predeterminados a uma outra de ‘comparação universal.’” (Bauman, 2001, p.14). Isso quer dizer que a construção das referências individuais relacionadas ao meio em que vive o sujeito não está previamente disponível, pois os padrões e configurações estão em constantes transformações a todo tempo.

Com isso, caracterizam-se até aqui dois aspectos que interessam a esta pesquisa: a evolução da técnica historicamente, da tecnocultura à cibercultura; e as transformações do sujeito e de sua identidade, do individualismo ao complexo sistema de identidades diferentes dentro e fora dele, nos ambientes culturais que o cercam. Compreender alguns dos aspectos da cibercultura será importante para discutir o ambiente interacional que será analisado em profundidade nesta pesquisa. Além disso, a cibercultura também contribui para a multiplicação de identidades distintas dentro de um mesmo sujeito. No que Hall chama de “modernidade tardia” e Bauman, de “modernidade líquida”, ou pós-modernidade, “as identidades são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos que produzem uma variedade de diferentes ‘posições de sujeito’ – isto é, identidades – para os indivíduos”. (Hall, 1999, p.17) A seguir serão aprofundadas questões relacionadas ao indivíduo de múltiplas identidades na pós-modernidade, num cenário de cibercultura, e como suas interações e, mais especificamente, no caso desta pesquisa, suas relações de amizade são estabelecidas nos ambientes online que surgiram nos últimos anos.

É importante ressaltar que o conceito de cibercultura ainda é motivo de alguma divergência a respeito de suas características, surgimento e constituição. Como aponta Felinto (2010), diversos estudos recentes fazem a ligação direta do conceito de cibercultura como derivado do surgimento da rede mundial de computadores e “pecam por seu excessivo foco na atualidade (perdendo de vista uma possível ‘pré-história da cibercultura’) ou por sua sobreposição das ideias de cibercultura e ciberespaço” (Felinto, 2010, p.41). Porém, segue o autor, a cibercultura tem na convergência de formas culturais e formas tecnológicas a característica que explicita seu grau máximo.

As diferenças na abordagem e descrição histórica da cibercultura não fazem parte desta pesquisa, embora aqui se reconheça que existem graus mais profundos para se compreendê-la. Por este motivo, optou-se por descrevê-la a partir da ordem cronológica apontada por Lemos (2008), conforme mostrado acima. A caracterização do conceito feita pelo autor orienta esta pesquisa para o estágio contemporâneo da relação entre máquinas e indivíduos que permitirá aprofundar a análise das interações nos ambientes online, mas não se pretende aqui abordar as evidências históricas da cibercultura.

1.3. Comunicação e Cibercultura

Antes de chegar à comunicação através das redes, com a conexão dos indivíduos através de computadores, as “Novas Tecnologias de Comunicação (NTC)” (Lemos, 2008, p.68), deram os primeiros sinais da evolução da técnica da comunicação através do telégrafo, do rádio, do telefone e do cinema, ainda no século XIX, quando o homem “amplia o desejo de agir à distância, da ubiquidade” (Lemos, 2008, p.68). Já no século XX, em 1964, é lançado o primeiro satélite de comunicação que consegue cobrir todas as áreas do planeta.

Mas a “grande novidade do século XX serão as novas tecnologias digitais e as redes telemáticas” (Lemos, 2008, p.68). Em 1975, a fusão das telecomunicações analógicas com a informática fez com que, através do computador, fosse possível publicar e trocar diversos formatos de mensagens, entre texto, áudio e até vídeos. É a partir do desenvolvimento das tecnologias de comunicação decorrentes desse fato que ocorre, gradativamente, a passagem dos

tradicionais meios de comunicação, a TV, o rádio, a imprensa, o cinema, para “formas individualizadas de produção, difusão e estoque da informação” (Lemos, 2008, p.68), como é possível observar agora. Lemos afirma que na fase seguinte, em decorrência dessa evolução, a circulação de informações deixa de obedecer à hierarquia da árvore (um-todos) e passa à multiplicidade do rizoma (todos-todos). Essas etapas resumem a constituição do cenário contemporâneo, consolidando a fase em que se encontram indivíduos conectados através da rede de computadores.

As novas tecnologias de informação devem ser consideradas em função da comunicação bidirecional entre grupos e indivíduos, escapando da difusão centralizada da informação massiva. Várias tecnologias comprovam a falência da centralidade dos media de massa: os videotextos, os BBSs, a rede mundial internet em todas as suas particularidades (web, WAP, *chats*, listas, *newsgroups*, *muds*...). Em todos estes novos media estão embutidas noções de interatividade e de descentralização da informação. (LEMOS, 2008, p.69)

Trazida pela cibercultura, esse autor cita ainda mais uma importante transformação sobre a sociedade. Enquanto na Modernidade, prevalecia “a cultura do impresso”, cujos aspectos principais seriam a homogeneização e a padronização através da tipografia, considerada o instrumento do individualismo dentro da sociedade moderna, os computadores em rede e a comunicação entre eles e dos indivíduos através deles, “parecem ir na direção oposta àquela da cultura do impresso, estando mais próximos do tribalismo anterior à escrita e à imprensa”. (Lemos, 2008, p.71).

O ciberespaço⁹, tido como o espaço onde as informações são traduzidas “sob a forma de bits, imateriais, abstratas, lidas por uma meta-máquina” (Lemos, 2008, p.127), possui uma dinâmica social em que o desejo de conexão se realiza de forma planetária. O computador pessoal passa, dessa forma, de um instrumento “individual, desconectado, austero, feito para um indivíduo racional e objetivo” (Lemos, 2008, p.71) para um computador coletivo, conectado em rede.

Para Lemos, essa é uma condição que ressalta o papel “retribalizante” da tecnologia que, agindo através do ciberespaço e combinada com as características

⁹ O termo ciberespaço aparece quotidianamente na imprensa e nas discussões sobre as novas tecnologias da informação. Temos uma idéia do ciberespaço como o conjunto de redes de telecomunicações criadas com o processo digital de circulação das informações. O termo ciberespaço foi inventado pelo escritor cyberpunk de ficção científica William Gibson no seu monumental *Neuromancer*, de 1984. (LEMOS, 2008, p.127)

da sociedade contemporânea, vai produzir a cibercultura. “Parece que a homogeneidade e o individualismo da cultura do impresso cede, pouco a pouco, lugar à conectividade e à retribalização da sociedade”. (Lemos, 2008, p.71)

No centro dessas transformações que permitem a conexão dos computadores em rede e dos indivíduos através dessas máquinas, com elas e através delas com outros indivíduos, está a internet, que, para Lemos, criou “uma revolução sem precedentes na história da humanidade” (Lemos, 2008, p.116). Foi através da internet que se tornou possível trocar informações, sob diferentes formas, com o mundo inteiro. Também através da internet e das diversas plataformas digitais desenvolvidas nos últimos anos para comunicação entre os indivíduos foi que se estabeleceram as redes sociais online, como são chamados os sites com a finalidade de relacionamento ou sites de redes sociais, como Facebook e Orkut. Eles servem para estabelecer uma aproximação entre as pessoas em diferentes níveis, como amigos, conhecidos, colegas de trabalho etc. Dentro desses ambientes, as pessoas trocam e compartilham, das formas mais variadas, diferentes tipos de mensagens, conectados através de uma relação chamada amizade. Isto, porque as conexões que são realizadas entre os indivíduos ocorrem através de opções como “aceitar”, “adicionar”, “recusar” ou “excluir amigos”, que é como são chamados todos os contatos, ou melhor, todas as conexões que cada pessoa realiza nesses sites de redes sociais.

No centro desta pesquisa estão as interações e a relação entre os indivíduos com o sentimento de amizade através desses ambientes digitais e online. E para melhor compreender como ocorrem esses relacionamentos e trocas interacionais, faz-se necessário, antes, descrever alguns termos e conceitos comuns na abordagem dos estudos sobre o tema, como CMC (Comunicação Mediada pelo Computador), o surgimento da internet e seus desdobramentos, além do início dos estudos sobre redes sociais e suas diferentes perspectivas. No entanto, o enfoque principal deste trabalho recai sobre o lugar em que o sentimento da amizade está sendo colocado nos sites de redes sociais frente às opções técnicas e digitais que elas oferecem para criar conexões com novos e antigos amigos. De quando se conhecia um amigo face a face ao momento em que se adiciona ou recebe uma sugestão de amizade do site, até a escolha de “excluir um amigo” da sua rede de

conexões online, passando por outras questões que envolvem a amizade, esta pesquisa estará voltada para analisar se e como as relações offline estão sendo levadas para os ambientes online, e se e como, ao contrário, os laços construídos através da internet podem influenciar o que está fora deste ambiente.

1.4.

A internet e a comunicação mediada pelo computador

Lemos (2008) explica que a idéia de unir computadores em rede é desenvolvida por Bob Taylor, diretor, em 1966, do DARPA, Departamento de Projetos de Pesquisa Avançada da Agência de Defesa Americana. Em 1969, um processador de mensagens é construído em um minicomputador, sendo este o primeiro ponto da então rede ARPANET. Em 1980, aquela rede é dividida em duas: ARPANET (científica) e MILNET (militar), permitindo com que ambas trocassem comunicações eletrônicas. A interconexão entre as duas foi chamada de internet, mas estava limitada a cientistas e militares.

Braga (2008) apresenta as ideias conceituais para o desenvolvimento da internet, segundo um artigo de 1968, redigido e publicado pelos fundadores da ARPANET em que defendem:

- i) redes de comunicação são mais do que enviar e receber informação de um ponto a outro, os/as agentes são participantes ativos/as que têm papel central no processo comunicativo; ii) comunicação é um processo de reforço mútuo, que envolve criatividade; iii) o computador digital é um meio flexível, interativo que pode ser utilizado para a comunicação humana cooperativa; iv) a comunicação baseada em computadores exige enquadramento da situação. (BRAGA, 2008, p.43)

Antes definida apenas como uma forma de comunicação eletrônica escrita, a CMC, Comunicação Mediada pelo Computador, ainda segundo a autora, “passou a se referir a um amplo âmbito de tecnologia que facilita tanto a comunicação humana quanto a partilha interativa de informações através de redes de computadores”. (Braga, 2008, p.42)

Para compreender o papel da internet é importante observar a constatação de Braga, de que “as atividades online não se resumem à CMC e vice-versa” (Braga, 2008, p.41). A comunicação das pessoas através dos computadores pela rede mundial que os conecta, a internet, é apenas uma das atividades realizadas por elas. É possível também realizar outras atividades das mais diversas, como

transações comerciais, participação e discussão em fóruns, ouvir músicas de rádios de várias partes do mundo, assim como ler jornais, revistas e assistir a vídeos de qualquer lugar do planeta etc. Para a autora, a internet “reforça e estende redes sociais por interconectar indivíduos em um diálogo de proporções globais, altera a maneira como muitas pessoas trabalham, aprendem, jogam e se comunicam (...). (Braga, 2008, p.41).

Desde a introdução dessa tecnologia, a CMC tem desenvolvido várias modalidades que incluem e-mail, listas de discussão, *chats*, *MUDs*, *instant messenger*, livros de visitas, Orkut e a própria Web, cada uma delas a criar um ambiente social específico. As modalidades de CMC são atualizadas rapidamente. Em um período de desenvolvimento e estabelecimento de *scripts*, ferramentas, interfaces, programas são aprimorados e substituídos por outros mais avançados e condizentes com necessidades específicas identificadas pelo uso. (BRAGA, 2008, p.41)

1.5.

O desenvolvimento dos estudos de redes sociais

Já o estudo das redes sociais não é novidade no campo científico. Durante todo o século XX, a observação da evolução da sociedade a partir do conceito de rede foi um dos focos de mudança que permeou a Ciência. Antes disso, cientistas já haviam se preocupado em estudar detalhadamente os fenômenos, “na tentativa de compreender o todo, paradigma frequentemente referenciado como analítico-cartesiano” (Recuero, 2009, p.17). No entanto, somente a partir do início do século passado é que começaram a despontar outros estudos que se voltaram principalmente para a interação entre as partes nas redes sociais.

A “Teoria Geral dos Sistemas”, desenvolvida por Ludwig Von Bertalanffy, nas décadas de 40 e 50, defendia que a perspectiva sistêmica estaria alinhada com a necessidade da Ciência de observar e compreender os fenômenos não mais independentes uns dos outros, mas como parte de uma totalidade. “Ou seja, para entender um fenômeno é necessário observar não apenas suas partes, mas suas partes em interação” (Recuero, 2009, p.17). Como a “Teoria Geral dos Sistemas”, diversos outros estudos buscavam sobrepor-se à observação da perspectiva analítico-cartesiana nessa mesma época. Tanto o surgimento da física quântica, na década de 20, com a análise das interações nos níveis subatômicos das micropartículas que compunham os átomos, quanto a abordagem da Cibernética, ainda segundo Recuero, corroboraram, com seus resultados, para a necessidade de

observar os fenômenos inseridos em uma totalidade em que a interação entre as partes é tão importante quanto o estudo do objeto em si apenas. Essa mudança, que foi sendo aceita aos poucos pela comunidade científica, permitiu que estudos mais antigos, como o caso dos estudos de redes iniciados por matemáticos, recebessem uma revisão sob a ótica da interação entre as partes.

Nesse contexto, “a metáfora da rede foi usada pela primeira vez numa abordagem do matemático Leonard Euler” (Recuero, 2009, p.19). Em um artigo publicado em 1736, depois de analisar a estrutura de ligação entre as pontes da cidade prussiana de Königsberg, como muitas de sua época, localizada em meio a ilhas no centro do rio *Pregolya*, ele demonstrou que cruzar as sete pontes que ligavam a cidade sem jamais repetir um caminho era impossível; para entrar em uma determinada parte da cidade e sair sem passar pela mesma ponte, seria necessário que essa parte tivesse, pelo menos, duas pontes. Essa conclusão levou Euler a criar o primeiro teorema da “Teoria dos Grafos” (Recuero, op. cit.).

Segundo Recuero, um grafo é a representação de uma rede, constituído de nós e arestas que conectam esses nós. Essa teoria é uma parte da matemática aplicada que se dedica a estudar as propriedades dos diferentes tipos de grafos, uma representação de rede que pode ser utilizada por diversos sistemas, como rotas de vôos de um aeroporto ou estradas de uma cidade, um conjunto de órgãos e suas interações, as ligações entre os neurônios, entre outros. Foi a partir de então que a teoria dos grafos e suas implicações receberam força dentro das Ciências Sociais e deram origem ao que é hoje conhecido como “Análise Estrutural de Redes Sociais” (Recuero, 2009, p.20). Na abordagem desse tipo de análise, os grupos de indivíduos estão conectados como rede social, sendo possível, a partir do teorema dos grafos, “extrair propriedades estruturais e funcionais da observação empírica” (Recuero, 2009, p.20.)

Na verdade, a abordagem de rede fornece ferramentas únicas para o estudo dos aspectos sociais do ciberespaço: permite estudar, por exemplo, a criação das estruturas sociais; suas dinâmicas, tais como a criação de capital social e sua manutenção, a emergência da cooperação e da competição; as funções das estruturas e, mesmo, as diferenças entre os variados grupos e seu impacto nos indivíduos. (Recuero, 2009, p.21)

Recuero aponta que os estudos de rede mereceram maior destaque nas Ciências Sociais a partir do final da década de 90 e início dos anos 2000, sendo identificado até em abordagens sobre agrupamentos sociais no ciberespaço. Para a autora, a construção empírica qualitativa e quantitativa, através da observação sistemática dos fenômenos, busca “verificar padrões e teorizar sobre os mesmos” (Recuero, 2009, p.22). “Estudar redes sociais, portanto, é estudar os padrões expressos no ciberespaço. É explorar uma metáfora estrutural para compreender elementos dinâmicos e de composição dos grupos sociais” (Recuero, 2009, p.22.).

1.5.1. Elementos das redes sociais

Recuero destaca que nas redes sociais existem elementos característicos que servem para que elas sejam percebidas e para que as informações a respeito delas sejam apreendidas. Um desses elementos são os atores, as pessoas envolvidas na rede que se analisa; o outro, as conexões. Os atores “atuam de forma a moldar as estruturas sociais através da interação e da constituição de laços sociais” (Recuero, 2009, p.25). Na comunicação mediada pelo computador, como nos sites de redes sociais, existe distanciamento físico entre os envolvidos na interação social, e os atores não são facilmente identificáveis, sendo, por isso, constituídos de maneira um pouco diferente. Neste caso, trabalha-se com “representações dos atores sociais ou construções identitárias do ciberespaço” (Recuero, 2009, p.25). Um perfil no Facebook, por exemplo, permite que o usuário informe dados como data de nascimento, instituições de ensino com entrada e saída em cada uma delas, cargos, atividades e períodos em cada uma das empresas em que trabalhou até uma descrição pessoal de como se vê, suas preferências musicais, gostos, partidos entre tantas outras informações. Além disso, o usuário pode criar diferentes álbuns de fotos, que estarão disponíveis para todos os seus amigos e demais participantes da rede conforme suas configurações de privacidade¹⁰. São todos esses dados e informações em textos, fotos, músicas e até vídeos que definem e constroem a identidade de cada ator no site de rede social. Para esta pesquisa serão observadas as informações que o Facebook oferece para constituição do perfil dos atores

¹⁰ O Facebook permite ao usuário escolher quem dentro da sua lista de amigos e demais usuários fora dela podem ver o que ele publica, quais fotos ou álbuns, os comentários e outras interações no site. Isso é feito manualmente por cada usuário nas configurações de sua conta.

nessa rede. Veja a Figura 1 abaixo, que representa um perfil no Facebook e as informações disponibilizadas pelo usuário.

facebook Procurar

João Vitor Rodriguez Sobre

Trabalho e educação Editar

Empregadores

Infoglobo
Coordenador de Relacionamento Digital e Redes Sociais · Julho de 2008 até agora · Rio de Janeiro

TNL CONTAX SA
Analista de Projetos · De Julho de 2007 a Julho de 2008 · Rio de Janeiro, Rio de Janeiro

Infoglobo Comunicação e Participações SA

Brasilveículos

O Globo

Pós-graduação

FGV Executivo Jr
Turma de 2008 · Especialista · Administração

Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro
Turma de 2011 · Mestre · Comunicação

Ensino superior

Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Turma de 2005 · Relações públicas

UERJ
Turma de 2005 · Relações Públicas e Comunicação

Residência Editar

Histórico por ano

2012 Coordenador de Relacionamento Digital e Redes Sociais na empresa Infoglobo

2011 Estudou Comunicação na instituição de ensino Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro

2008 Estudou Administração na instituição de ensino FGV Executivo Jr

2007 Trabalhou em TNL CONTAX SA (Analista de Projetos)

2005 Estudou Relações públicas na instituição de ensino Universidade do Estado do Rio de Janeiro
 Estudou Relações Públicas e Comunicação na instituição de ensino UERJ

Sobre você
Escreva sobre você

Informações básicas Editar

Data de nascimento 31 de Agosto

Gênero Masculino

Status de relacionamento Solteiro

Idiomas Português brasileiro, Língua castelhana e Inglês britânico

Informações de contato Editar

Nome de usuário joao.vitorz@hotmail.com (Windows Live Messenger)

Site http://inn-techie.blogspot.com/

E-mail joaovitorrodriguez@facebook.com

Figura 1. Perfil de usuário no Facebook

De acordo com Recuero, essas plataformas não são necessariamente o ator em si, e, sim, “representações dos atores sociais, espaços de interação, lugares de fala construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade.” (Recuero, 2009, p.25). Nessas páginas pessoais, também chamadas de perfil do usuário, em sites de redes sociais, é necessário considerar a

característica da expressão pessoal ou pessoalizada na internet, que faz com que aquele perfil na rede seja identificado como outra pessoa.

Essa característica é fundamental para que o processo comunicativo seja estabelecido. “Aquele é um espaço do outro no ciberespaço. Esta percepção dá-se através da construção do site por meio de elementos identitários e de apresentação de si”. Trata-se de um processo permanente de construção e expressão de identidade por parte dos atores, que se apropriam dessas ferramentas para marcar a presença do “eu” no ciberespaço. “Essa individualização da expressão, de alguém “que fala” através desse espaço é que permite que as redes sociais sejam expressas na Internet” (Recuero, 2009, p.27).

No Facebook, a construção dessa identidade se dá através das descrições pessoais que os atores fazem de si mesmo e das informações que disponibilizam para os demais, como músicas que ouviram, cantores, atores e artistas preferidos, filmes e vídeos a que já assistiram, lugares para onde viajaram, fotos de lugares visitados etc. A identidade vai se constituindo com cada parte dessas adicionada ao seu perfil pessoal e como ele é exibido para os amigos e todos os outros participantes da rede. Em alguns casos, como será visto nos próximos capítulos, quando a amizade começou e está restrita ao ambiente dessa rede social, tudo que os amigos sabem uns dos outros é o que está disponível dentre aquelas informações e o que costumam compartilhar em comentários, novas fotos, músicas, lugares visitados etc.

Por outro lado, ao mesmo tempo em que se trata de um espaço privado, esses perfis nas redes sociais na internet também estão em um espaço público. De acordo com Recuero, essa intersecção entre o público e o privado passa a ser uma consequência direta do fenômeno globalizante, que exacerba o individualismo, como se fosse obrigatório ser “visto” para fazer parte do ciberespaço. “Talvez, mais do que ser visto, essa visibilidade seja um imperativo para a sociabilidade mediada pelo computador” (Recuero, 2009, p. 27).

Bauman (2001), ao opor o público e o privado, trata do desaparecimento do cidadão que vem a ser substituído pelo indivíduo, sendo essa mais uma consequência da modernidade fluida. Enquanto o cidadão busca um espaço para o

coletivo, o indivíduo pensa apenas em satisfazer seus próprios interesses. Nesse sentido, o indivíduo ocupa o espaço público com suas preocupações, afirmando-as como legítimas para estarem nessa posição.

O “público” é colonizado pelo “privado”; o “interesse público” é reduzido à curiosidade sobre as vidas privadas de figuras públicas e a arte da vida pública é reduzida à exposição pública das questões privadas e a confissão de sentimentos privados (quanto mais íntimos, melhor) (BAUMAN, 2001, p.46)

Na modernidade fluida, todos os dias os indivíduos excursionam pelos espaços públicos, afirma Bauman, e dali veem reforçadas suas individualidades, certos de que, como ele, todos os demais levam a vida do mesmo modo, “dão seus próprios tropeços e sofrem suas (talvez transitórias) derrotas no processo” (Bauman, 2001, p.50). Segundo o autor, para esse indivíduo, o espaço público é como uma tela gigante em que se projetam as aflições privadas incessantemente, “sem deixarem de ser privadas ou adquirirem novas qualidades coletivas no processo da ampliação: o espaço público é onde se faz a confissão dos segredos e intimidades privadas” (Bauman, 2001, p.49).

Esse é um ponto importante desta pesquisa, pois a questão entre público e privado é um tema delicado para os participantes dos sites de redes sociais. Estes facilitam a exposição privada através de diversos recursos, e muitos dos usuários ainda têm dúvidas sobre o que deve ou o que pode ser controlado nesses espaços públicos. Mas a exposição excessiva, compartilhar momentos íntimos e as divergências de opiniões entre os amigos sobre o que deve ou não ser mostrado ali também deve ser analisado dentro de um possível código da amizade nesse ambiente, visto que, como ainda não são comuns ou partilhados por todos da mesma maneira, podem gerar atritos entre os amigos conectados na rede. Por exemplo: o Facebook permite que uma foto seja mostrada para a rede, compartilhada por um usuário, indicando quem são as pessoas que estão nela através de um link para a página pessoal daqueles participantes que aparecem na imagem. Porém, durante a pesquisa de campo, foi destacado por alguns entrevistados que fotos antigas ou de momentos particulares em que são marcados – como se chama a indicação do amigo naquela foto – podem se tornar um problema, já que todos os amigos daquela pessoa marcada verão a mesma foto. E dependendo do que está sendo exposto na foto, aquilo pode causar, entre outras

consequências, constrangimento. E dessa insatisfação com o amigo que postou e marcou os demais na foto é que podem surgir conflitos tanto online, ainda na rede, ou offline, quando os usuários se encontram. Marcar amigos em fotos íntimas, ou em qualquer tipo de foto, expostas publicamente, pode interferir na relação entre dois amigos, uma consequência dessa interação mediada pelo computador, num site de rede social. Existiria um código para compreender essa dinâmica? Ou uma combinação de códigos ainda em definição?

Para Recuero (2009), essa é a razão da importância de se compreender como os atores constroem esses espaços de expressão, pois é através dessas percepções que padrões de conexões são gerados. Nesta pesquisa serão levantadas hipóteses a respeito de como a linguagem e as características das conexões entre os participantes nas redes sociais online podem estar diretamente ligadas a alguns dos conhecidos códigos do sentimento amizade.

Ao mesmo tempo um sentimento e um tipo de relação, como afirma Rezende, “concebida e praticada com significados, normas e valores culturalmente definidos” (Rezende; Coelho, 2010, p.74), a amizade poderia estar recebendo influências das interações através das conexões nos sites de redes sociais ou sendo, em alguns aspectos, modificada por elas. O significado e o valor de um amigo, as práticas sociais que caracterizam a amizade, as formas de se comunicar, esses e outros elementos da relação podem estar sendo repetidos no online, como é hoje no offline, recebendo novos códigos por influência desse novo ambiente de interação, ou alguns deles sendo substituídos por novos significados por causa da interação mediada pelo computador, uma das hipóteses desta pesquisa. Não se trata aqui, porém, de comparar online e offline, mas de se buscar compreender de que forma as interações num ambiente de comunicação mediada por computadores estão ocupando um lugar na expressão da amizade.

O outro elemento característico das redes sociais são as conexões, que são constituídas, de acordo com Recuero, pelos laços sociais que ligam os atores uns aos outros, a interação social entre eles. Para a autora, as conexões são tão importantes num estudo sobre redes sociais porque a variação delas é que provoca alterações nas estruturas dos grupos de atores sociais. Na concepção da autora, as conexões são formadas por interação, relação e laços sociais.

Nos estudos de redes sociais, a interação, “matéria-prima das relações e dos laços sociais” (Recuero, 2009, p.30), implica reciprocidade entre os envolvidos no contato e “compreende também as intenções e atuações de cada um”. Logo, estão diretamente relacionadas aos atores sociais, são parte das percepções, influências e motivações particulares a partir de tudo que os cercam. “A interação é, portanto, aquela ação que tem um reflexo comunicativo entre o indivíduo e seus pares, como reflexo social” (Recuero, 2009, p.31), atuando sobre o tipo de relação entre os envolvidos na interação.

Estudar a interação social compreende, deste modo, estudar a comunicação entre os atores. Estudar as relações entre suas trocas de mensagens e o sentido das mesmas, estudar como as trocas sociais dependem, essencialmente, das trocas comunicativas. (RECUERO, 2009, p.31)

No ciberespaço, a interação sofre a influência da mediação pelo computador e das ferramentas de comunicação, que possuem particularidades a respeito dos processos de interação. Para Recuero, a primeira delas é que os “atores não se conhecem, nem há sinais da linguagem não verbal, nem da interpretação do contexto da interação, tudo é realizado através da mediação do computador” (Recuero, 2009, p.32). Além disso, as possibilidades de comunicação através das ferramentas utilizadas pelos atores, a multiplicidade delas e o fato de permitirem que a interação permaneça mesmo depois de o ator estar desconectado são fatores relevantes para a interação no ciberespaço, pois permitem, por exemplo, que se criem interações assíncronas. No Facebook, um texto escrito na página pessoal de qualquer usuário pode ser lido e comentado a todo tempo, e o histórico desses comentários nunca é excluído, a não ser que o proprietário da página opte por isso.

As situações citadas acima poderiam descaracterizar o que para Goffman (2008) seria a interação, para quem ela deveria ocorrer a partir de alguns requisitos, dentre eles sinais que informam os emissores de que está havendo a recepção, de que está havendo a busca de um canal ou de que um canal está aberto. Alguns desses requisitos podem ser questionados na internet, mas são logo superados por um recurso do próprio Facebook e que também é uma ferramenta de comunicação muito comum nos ambientes de mediação pelo computador: o bate-papo. Nele, os participantes conseguem saber quantos e quais de seus amigos

estão online em um determinado momento, um sinal de que há um canal aberto com emissores aptos à interação. Além disso, para Braga, a interação online traz consigo algumas características particulares que merecem atenção, entre elas “o uso de atalhos lingüísticos, siglas, emoticons, imitação de sons com letras etc” (Braga, 2008, p.93), que serviriam como uma tentativa de simular expressões não-verbais existentes em outros contextos.

A interação social, no âmbito do ciberespaço, pode dar-se de forma síncrona ou assíncrona, segundo Reid (1991). Essa diferença remonta à diferença de construção temporal causada pela mediação, atuando na expectativa de resposta de uma mensagem. Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação no tempo real. Deste modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal. (...) Já o email, ou um fórum, por exemplo, têm características mais assíncronas, pois a expectativa de resposta não é imediata. Espera-se que o ator, por não estar presente no momento temporal da interação, possa respondê-la depois. (Recuero, 2009, p. 32)

Sobre essa divisão entre os tipos de interação social, Primo (2007) propõe outra tipologia para o estudo da interação mediada pelo computador, a partir de uma abordagem sistêmico-relacional. De acordo com a observação do relacionamento entre os participantes, lista dois tipos de interação: “mútua” e “reativa”.

A interação mútua é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada do relacionamento, afetando-se mutuamente; já a interação reativa é limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta (PRIMO, 2007, p.57).

Numa discussão através de e-mail, numa conversa num *chat* e nos comentários das publicações no Facebook, os participantes agem uns sobre os outros, mutuamente, durante o processo, e o relacionamento que emerge entre eles vai sendo recriado a cada intercâmbio, negociado durante a interação. Já no caso de clicar num link ou jogar um game, chamadas então de interações “reativas”, essas são limitadas por certas determinações; significa que se a mesma ação fosse feita uma segunda vez, mesmo que por outro interagente, não causaria um efeito diferente. No caso de clicar em um link, por exemplo, o ator tem apenas a opção de escolher entre clicar ou não, mas não conseguirá alterar o local para onde aquele link aponta.

Recuero (2009) conclui que seria possível imaginar que a interação mediada pelo computador será sempre mútua, dialógica, mas demonstra a possibilidade de se encontrar em uma mesma ferramenta de comunicação na internet ambos os tipos de interação atuando sobre as relações, como será observado no site de rede social escolhido para observação nesta pesquisa, o Facebook. Ele tem, em grande parte, interações desse tipo, mútuas, com interferências dos indivíduos uns sobre os outros. Cada usuário com um perfil nessa rede social pode informar a seus contatos, também chamados de amigos, através de mensagens de texto, links, vídeos e fotos, desde o que está sentindo, onde está, o que está fazendo, com quem está, suas preferências – musicais, políticas, religiosas, sexuais, entre outras – uma opinião a respeito de qualquer assunto etc e essa mensagem ser comentada e até compartilhada por todos aqueles que estão conectados a sua rede. Essa interação acontece a todo instante e envolve tanto quem publicou a mensagem quanto quem está interagindo com ela, pois dos comentários feitos na mensagem vão sendo feitos mais comentários, e as pessoas passam a debater sobre o que é dito ao longo do tempo, exatamente como é caracterizada uma interação mútua. Veja a seguir um exemplo de como ocorre essa interação.



Figura 2. Interação entre usuários no Facebook

Já a interação chamada por Primo de “reativa” será percebida quando analisada a maneira como os atores sociais criam as conexões de amizade no Facebook, clicando num botão (ou link) que permite aceitar ou recusar um amigo. Para Recuero (2009), embora estas interações não sejam mútuas, elas têm impacto social, já que deixam também seus reflexos nos dois lados da relação comunicativa. Se alguém aceita ser amigo de outra pessoa no Facebook, o primeiro reflexo no sistema é que ambos passam a ter mais uma conexão; no indivíduo, aceitar a amizade se reflete sobre o fato de que ambos os interagentes terão mais um amigo, que terá acesso a seus dados pessoais e com quem poderá trocar mensagens.

O que há de similar entre as classificações feitas por Recuero (2009) e Primo (2007) é que, em ambos os casos, os rastros deixados pelos atores nas redes sociais servem para a investigação de suas conexões e estruturas de redes. Isso porque não são apagados e podem durar por tempo indeterminado, facilitando o trabalho do pesquisador no levantamento e descrição do comportamento deles através da interação mediada pelo computador, mostrando até mesmo de que forma mantêm e constroem os laços sociais no ciberespaço.

Mas, além de a interação se configurar como a comunicação entre os atores e as trocas entre eles, ela também pode dar pistas do tipo de relação que possuem. A interação vai sendo construída quando, por exemplo, uma pessoa publica uma mensagem em sua página pessoal no Facebook, disponível para leitura por aqueles que estão ligados a sua conexão, e surgem ali comentários com opiniões diferentes, que vão sendo estendidos como numa conversa e que, num processo assíncrono, pode até ser prolongada por alguns dias. Desenvolve-se um diálogo, com retorno e opiniões diferentes, identificação dos atores, “interação com base na percepção dos demais atores e da discussão e também a negociação da interação, direcionamento e construção das conexões sociais” (Recuero, 2009, p.35). Por fim, Recuero destaca que a interação mediada pelo computador “é também geradora e mantenedora de relações complexas e de tipos de valores que constroem e mantêm as redes sociais na Internet” (Recuero, 2009, p.36) Para a autora, são as relações sociais geradas nesse caso que irão criar os laços sociais.

O objeto principal de análise em uma rede social seria a relação, segundo Recuero. Essa relação envolve uma grande quantidade e tipos diferentes de interações, desde aquelas capazes de construir ou acrescentar algo, até as relações conflituosas e as que podem diminuir a força do laço social. Além disso, a autora afirma que a idéia de relação social é independente do seu conteúdo, pois este se constitui do que é trocado nas mensagens entre dois indivíduos e auxilia a definir a relação. Mas o que é definido a partir dessa troca comunicacional seria a interação, que é importante não confundir com a relação, pois esta pode ter conteúdos variados.

A relação mediada pelo computador, assim como a interação, pode ter características próprias e acrescentar aspectos importantes para a relação social, já que essa mediação está sujeita a limitações contextuais, como o distanciamento entre as pessoas envolvidas, o que pode alterar a forma através da qual a relação social passa a ser estabelecida. Recuero cita como conseqüências disso, por exemplo, a facilidade maior de iniciar e terminar relações, já que “não envolvem o ‘eu’ físico do ator”; a possibilidade de criar um novo sujeito no ciberespaço, já que “barreiras como sexualidade, cor, limitações físicas e outras não são imediatamente dadas a conhecer” (Recuero, 2009, p.37); a influência que a utilização da linguagem não-verbal nessas interações pode provocar nas relações. Desse modo, conclui a autora,

o laço social é a efetiva conexão entre os atores que estão envolvidos na interação. Ele é resultado da sedimentação das relações estabelecidas entre agentes. Laços são formas mais institucionalizadas de conexão entre atores, constituídos no tempo e através da interação social (RECUERO, 2009, p.38)

Por fim, Recuero afirma ainda que o desenvolvimento tecnológico também proporcionou uma flexibilidade na manutenção de laços sociais, “uma vez que permitiu que eles fossem dispersos espacialmente” (Recuero, 2009, p.44). Isso significa que a comunicação mediada pelo computador apresentou às pessoas maneiras de manter laços sociais fortes, através de ferramentas de comunicação,

como *Skype*, *Messenger*, *chats*¹¹, e-mails, redes sociais, mesmo quando estão separadas por longas distâncias. “Esses novos espaços de interação acabaram provocando a desterritorialização dos laços” (Recuero, 2009, p.44).

Definidas a interação e a relação, a seguir será apresentado como a expressão dos sentimentos, especificamente a amizade, se relaciona com esses conceitos e de que forma faz sentido analisar a combinação dessas partes para compreender os códigos, explícitos ou não, num site de rede social.

1.6.

Abordagem relacional da interação e a antropologia das emoções

Primo afirma que é comum observar a interação como simples transmissão de informações, igualando cognição e computador, comportamento humano e funcionamento informático. “Porém, interagir não é algo que alguém faz sozinho, em um vácuo. Comunicar não é sinônimo de transmitir. Aprender não é receber” (Primo, 2007, p.71). Interação é um processo no qual o sujeito se engaja, em que a relação dinâmica desenvolvida entre as partes tem como característica transformadora a recursividade. “E para que isso seja compreendido, é preciso observar o próprio conhecer como relação” (Primo, 2007, p.71).

“Estudar a interação humana é reconhecer os interagentes como seres vivos pensantes e criativos na relação” (Primo, 2007, p.72), por isso é preciso levar em consideração também o conhecimento do indivíduo, que depende de seu contínuo aprendizado em relação ao meio em que vive. Sujeito e cultura estão sempre juntos, assim como os seus pares ou opositores, a política, crenças religiosas, ou a ausência delas, a linguagem, as instituições, entre outras instâncias.

Para ilustrar que uma relação jamais tem sentido único, o autor traz o seguinte exemplo: “João não é amigo de Pedro sem Pedro ser amigo de João. A amizade só existe quando os dois têm amizade recíproca um para com o outro.

¹¹ *Skype*: é um software que permite comunicação pela internet através de conexões de voz sobre IP (VoIP); *Messenger*: é um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation, que permite que um usuário da internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos "virtuais" e acompanhar quando eles entram e saem da rede; *chats*: um *chat*, que em português significa conversação, ou bate-papo é um neologismo para designar aplicações de conversação em tempo real. Esta definição inclui programas de IRC, conversação em sítio web ou mensageiros instantâneos. Fonte: Wikipedia: www.wikipedia.org

Dessa maneira, a amizade não estaria nem no Pedro, nem no João, mas na relação que existe entre os dois” (Primo, 2007, p.86).

(...) Para se estudar a amizade entre duas pessoas, por exemplo, não basta querer estudá-las em separado, pois o relacionamento que as une é diferente da mera soma de suas características individuais. O relacionamento vai ganhando uma “forma”, configurando um “padrão” que se atualiza durante a interação e modifica seus participantes (Primo, 2007, p.80)

Considerando que, sob o aspecto sistêmico-relacional, como abordado por Primo (2007), a análise das interações humanas precisa levar em conta as relações com o meio e que os conceitos de emoção implicam negociações sobre vários aspectos da vida social, de acordo com Rezende & Coelho (2010), não se pode desprezar, para esta análise, a influência das emoções agindo diretamente sobre a interação. Dessa forma, segundo as autoras, as emoções podem ser consideradas como o idioma que define e negocia a relação social entre as pessoas. Rezende afirma que, além disso, aqueles conceitos de emoção devem “ser vistos como elementos de práticas ideológicas locais” (Rezende; Coelho, 2010, p.14).

Mauss (1980) demonstra que a expressão dos sentimentos é ritualizada por momentos demarcados e que obedece a uma gramática; “que o indivíduo comunica aos outros aquilo que sente em um código comum, nesse movimento comunicando também a si mesmo suas emoções” (Rezende; Coelho, 2010, p.48). Essa concepção de gramática, envolvida com o rito e a coletividade da expressão dos sentimentos, está, para Mauss, diretamente relacionada ao que Durkheim (1984), na concepção do seu projeto para a antropologia das emoções, denominou “fato social”. Este seria o que “existe fora das consciências individuais, sendo capaz de exercer uma ação coercitiva sobre a vontade individual” (Rezende; Coelho, 2010, p.46). No entanto, o “fato social”, de natureza ritualizada e coletiva da expressão dos sentimentos, não impediria que eles fossem também espontâneos por serem vivenciados por quem os expressa.

Rezende & Coelho (2010) afirmam que o estudo antropológico das emoções passou a enfatizar o elemento do contexto em que se manifestam os conceitos emotivos, buscando ir além das relativizações para analisar sob um ponto de vista pragmático as situações sociais específicas em que eles são expressos. E que a principal preocupação dessa abordagem é mostrar como o próprio significado

varia dentro de um mesmo grupo social, dependendo das circunstâncias em que se manifestam e atentar para as conseqüências da expressão dos sentimentos nas relações sociais e de poder. Para a autora, é a partir daquela perspectiva de Mauss que surge um modelo teórico para situar as emoções como objeto das Ciências Sociais e “da percepção ocidental moderna das emoções como provenientes do íntimo de cada um”, contrapondo a representação delas como algo “histórica, social e culturalmente configurado” (Rezende; Coelho, 2010, p.49).

A amizade, relacionada ao objeto de estudo desta pesquisa, e as demais emoções, segundo Rezende, “tornam-se parte de esquemas ou padrões de ação aprendidos em interação com o ambiente social e cultural, que são internalizados no início da infância e acionados de acordo com cada contexto” (Rezende; Coelho, 2010, p.30). Ela explica que, desde cedo, se aprende como, quando e com quem expressar os sentimentos, como um aprendizado emocional, que, “por ser internalizado muito cedo, deixa de ser percebido como uma forma controlada de viver os sentimentos” (Rezende; Coelho, 2010, p.31). Assim, as pessoas aprendem regras explícitas de emoções que devem ser manifestadas em algumas ocasiões conhecidas. Porém, quando essas regras não são evidentes, sentem-se à vontade para expressar-se com espontaneidade. Essa afirmação pode ser diretamente relacionada com os espaços nos sites de redes sociais, onde as pessoas ainda não compartilham de regras comuns, orientações, direções de comportamento e, por isso mesmo, fazem deles espaços de diferentes tipos de uso. A questão que pode aproximar ou afastar os amigos conectados nessa rede é a reciprocidade entre eles sobre o que é compartilhado. Enquanto em alguns casos, as trocas são aprovadas e retribuídas, em outros, podem provocar conflitos e interferir nas relações online e offline dos participantes.

Trazendo a amizade para o contexto das interações nos sites de redes sociais, observa-se como a expressão dos sentimentos e as trocas entre as pessoas estão se constituindo com símbolos específicos dos ambientes de comunicação mediada pelo computador e, ao mesmo tempo, contribuindo para a manutenção dos laços existentes entre os indivíduos, ainda que eles estejam separados fisicamente, como descrito anteriormente. Para citar um exemplo, o Facebook destaca o dia do aniversário de seus usuários e lembra aos amigos conectados a

eles para escrever uma mensagem de felicitações pela data. Trata-se ao mesmo tempo de um recurso de uma ferramenta que faz lembrar o dia do aniversário de um amigo, assim como afasta a noção de tempo quando deixa disponível para que a qualquer instante você possa ir até a página pessoal do aniversariante e escrever-lhe uma mensagem. A retribuição daquele que recebe a mensagem pode se dar através de outra opção da ferramenta chamada de “curtir”. Seria como um agradecimento do aniversariante à mensagem enviada pelo amigo.

Também Mauss (1974) observou este fenômeno de reciprocidade entre dois indivíduos e identificou que a dádiva é o que os conecta. Para ele, a constituição da vida social é formada por um constante dar e receber, obrigações organizadas de modo particular em cada caso, trocas concebidas e praticadas nos diferentes tempos e lugares. Para o antropólogo Mauss, a dádiva aproxima e torna os indivíduos semelhantes, seria um ato simultaneamente espontâneo e obrigatório. E não existiria a dádiva sem a expectativa de retribuição.

Sob esses dois aspectos – uma gramática dos sentimentos e a reciprocidade na dádiva – é que essa pesquisa deve avançar e se constituir. Tanto a abordagem sistêmico-relacional da interação humana mediada pelo computador quanto o estudo antropológico das emoções irão nortear esta reflexão que busca compreender as relações de amizade entre os indivíduos a partir de um site de rede social. Em ambos os casos, o foco da análise está na interação entre as partes e destas com o meio e o contexto, considerando que esses últimos também podem interferir nos relacionamentos entre os indivíduos, ou seja, assim como sofrem a ação, podem também provocar uma ação ou reação. Serão abordados tanto os aspectos que valorizam os processos interativos mediados pelo computador em sua complexidade, quanto a existência de regras de expressão do sentimento da amizade, que afetam sua manifestação de acordo com os contextos sociais e as diferenças entre as sociedades. No caso específico desta pesquisa será tomado para estudo o contexto social brasileiro.

Nos sites de redes sociais, as pessoas são percebidas por aquilo que expressam, e essa percepção é essencial para a interação humana, aponta Recuero (2009). Para isso usam palavras, constituídas como expressões de alguém, legitimadas pelos grupos sociais, que também podem representar sentimentos,

seja através de um comentário, uma imagem, uma música ou um link. Ali são expostos os gostos, as paixões e os ódios dos atores sociais. E ferramentas como o Facebook são apropriadas como formas de expressão do *self*, espaços do ator social, percebidas pelos demais como tal.

Nos próximos capítulos, a reflexão se dará em torno da expressão dos sentimentos, especificamente no caso desta pesquisa, a amizade, a partir da estrutura de um site de redes sociais e das conexões entre os atores sociais na interação mediada pelo computador sob o aspecto sistêmico-relacional. O problema central desta pesquisa reside sobre a questão da linguagem citada por Mauss (1980) como uma gramática comum na expressão dos sentimentos: se essa linguagem é compreendida porque é comum a todos que dela compartilham, em um site de redes sociais, de que forma ela estaria se construindo e quais os códigos comuns observados nesses ambientes para a relação de amizade? Se, do contrário, esses códigos ainda não são conhecidos e são diferentes do ambiente offline, de que forma estão se constituindo e como deverão ser compreendidos?