

### 3

## Cibercultura

Não estou sozinho nesse apego emocional a um ritual tecnológico aparentemente apático. Milhões de pessoas em todos os continentes também participam dos grupos sociais mediados por computador conhecidos como comunidades virtuais.

Howard Rheingold, *The Virtual Community*

A cibercultura é um fenômeno multifacetado relacionado à emergência das tecnologias digitais e ao encurtamento das distâncias gerado pela globalização. Mesmo entre os pensadores da cibercultura o termo ainda tende a variar na sua definição como campo de estudo (SILVER, 2004). Inicialmente, julgo necessário deixar claro o papel das mídias digitais nas interações que constituem as práticas sociais mediadas por computador. Para isso, me detenho no fenômeno da cibercultura como forma de reconfiguração das relações entre indivíduos conectados pela rede mundial de computadores (*World Wide Web*) e pelas tecnologias digitais. Inicialmente, me dedico a discutir relação entre a linguagem e a internet. Com esse contexto estabelecido, exploro as linhas de investigação da cibercultura em relação às reflexões sobre a linguagem. Em seguida, proponho uma discussão sobre o conceito do ciberespaço e sua aplicação para a Linguística Aplicada (L. A.) a partir do hipertexto e das redes sociais. Por fim, aplico as reflexões feitas ao conceito de comunidades imaginadas.

### 3.1

## Linguagens na cibercultura

Bell (2006) concebe três momentos da cibercultura que ele entende como

“três vertentes co-evolucionárias”: a cibercultura popular, estudos ciberculturais e estudos críticos da cibercultura. A primeira se refere aos trabalhos jornalísticos sobre o ciberespaço, como as revistas *Wired*<sup>11</sup> e *Mondo*<sup>12</sup>. A segunda, ao momento em que os textos jornalísticos começam a disputar espaço com trabalhos acadêmicos sobre os efeitos sociais do ciberespaço (identidades e comunidades on-line). A terceira, é caracterizada pelo desenvolvimento de uma “teoria”, onde o interesse acadêmico pelo ciberespaço se torna mais intenso. Esses três momentos iniciais são importantes por estabelecer toda a tradição de debates sobre a internet que viria a dialogar com a L. A., principalmente nos dois últimos momentos. É aqui que residem as teorias e conceitos que vão contribuir para entrada da Linguística Aplicada no campo transdisciplinar que pesquisa a internet. Exemplos incluem as pesquisas de Herring (1996) e Crystal (2006), que se propõem a identificar as características do discurso mediado por computador.

Outra contribuição para a definição do campo vem com Silver (2004), que define o que ele chama de metacampo<sup>13</sup> de investigação, ao apresentar uma resenha de três obras que considera tratar de temas essenciais aos estudos da cibercultura (ou estudos de internet): *Visual Culture, An introduction to cybercultures* e *Reading Digital Cultures*.

*Visual Culture* (JONES, 1997), a primeira grande antologia do metacampo, trata de questões relacionadas aos aspectos cultural, social e político do ciberespaço. Entre outros, trata dos conceitos de Comunidades Imaginadas (cf. 3.3). *An introduction to cybercultures* (BELL, 2001) tenta definir cibercultura a partir da exploração de diferentes conceitos-chave nos trabalhos sobre a internet, como comunidades on-line e identidades digitais. O autor sugere uma abordagem transdisciplinar para compreender a cibercultura e afirma a necessidade de que tais considerações sejam feitas pensando-se tanto o on-line quanto o off-line. Por fim, *Reading Digital Cultures* (TREND, 2001) se ocupa de organizar os debates sobre cultura digital e incluir nomes relevantes ao estabelecimento do metacampo.

11 <https://www.wired.com/category/magazine/>

12 <http://www.mondo2000.com/>

13 Um campo transdisciplinar de estudo. Não possui fronteiras definidas nem uma disciplina que seja “responsável” por seu objeto de estudo

Especialmente interessante à presente dissertação é a seção "identidade, comunidade e discurso", na qual o livro se dedica à estabelecer identidade e comunidade como os pilares da pesquisa em cibercultura. Nos estudos de identidade, a obra inclui trabalhos de Nakamura, Stone e Turkle; em comunidades, Trend junta capítulos escritos por teóricos como Lévy, Poster e Ronell com artistas e escritores como Rheingold.

Silver julga as antologias como “previsíveis” (2004, p. 62), porém salienta a importância dos três trabalhos para a constituição de um cânone autônomo nas discussões sobre a internet. O autor argumenta que o cânone deve ser capaz de estabelecer interfaces com outros campos do saber, o que considero que tenha sido feito pelo nível de influência que alguns dos autores citados tiveram para o campo das comunidades virtuais, onde o conceito de comunidades imaginadas foi re-trabalhado e utilizado na LA (trabalhos que incluem PAVLENKO; NORTON, 2007; HARJU, 2016) e teóricos como Lévy (2010) e seu conceito de cibercultura.

Para lidar com um campo tão multifacetado quanto a cibercultura, uma teoria transdisciplinar se faz necessária a fim de compreender os diferentes fenômenos que atravessam as práticas sociais e culturais na internet. O YouTube, por exemplo, é considerado um meio de construção de identidades mas também de formação das comunidades. No presente trabalho, comunidades se formam discursivamente em um canal de divulgação científica na área de ciências biológicas. Entretanto, a discussão vai para muito além da biologia, como o assunto do vídeo aqui analisado. Ideologias distintas disputam espaço nessa comunidade, que trata de conteúdos que vão de história até epistemologia.<sup>14</sup>

A área de estudos da internet influenciou grandemente a LA – como, por exemplo, na Análise do Discurso Mediado por Computador (HERRING, 2001; 2008) - com vários termos comuns à Linguística Aplicada sendo repensados para se adequar aos ambientes on-line (como o texto para hipertexto, por exemplo) ou sendo trazidos de outras áreas através dos trabalhos do campo da cultura digital (como o conceito de comunidades imaginadas, que originalmente era usado na

---

14 Teoria do conhecimento. Campo da filosofia dedicado ao estudo do conhecimento e da crença justificada.

antropologia). Com isso, nas últimas duas décadas de pesquisa, os pensadores da LA se ocuparam em desenvolver novas terminologias e metodologias para refletir sobre as chamadas Novas Mídias. Abaixo, apresento de forma resumida o percurso teórico feito pela LA ao pesquisar da linguagem on-line:

1. Características estruturais da comunicação mediada por computador: Constitui a primeira tentativa de compreender a linguagem na internet. Era focada nos aspectos formais da linguagem on-line.
2. Variação social da comunicação mediada por computador: Muda a perspectiva de pesquisa para os aspectos sociais, levando em consideração o contexto social (HYLAND, 2002) quando analisando a linguagem on-line.
3. Ideologia Linguística e Metalinguagem: É o momento em que a LA na internet adota uma abordagem crítica para o estudo da linguagem on-line. Esta abordagem inclui trabalhos que se preocupam em problematizar a comunicação em mídias digitais.

Esses três momentos ecoam as pesquisas conduzidas nas considerações sobre a internet fora da área de Linguística Aplicada, como os três momentos co-evolucionários mencionados por Bell (2006). Entretanto, o trajeto da LA não seria o mesmo da comunicação. Por isso, descrevo a seguir como estes três momentos se desenvolveram nos Estudos da Linguagem.

A primeira abordagem para as discussões sobre a linguagem on-line eram focadas na forma linguística em ambientes conectados, com especial atenção à forma que as mídias transformavam os textos utilizados na interação. Assim, as abordagens utilizadas para compreender as práticas discursivas em contextos off-line acabam por ser utilizadas para analisar os textos da internet.

O primeiro momento de pesquisa adota, portanto, uma posição de reflexão

sobre a maneira como a internet reestruturou a sociedade e a cultura. Esse momento da cultura digital foi marcado também pelos termos utilizados para descrever a linguagem transformada pela internet: *Netspeak* (CRYSTAL, 2006), “internetês”, entre outras. Essas denominações eram, a princípio, investigadas sem consideração para o contexto no qual haviam sido usadas, dando importância apenas ao efeito causado pela mídia em si. Assim como os textos produzidos no ambiente on-line, a metalinguagem era considerada produto do espaço virtual e não das interações sociais que aconteciam em tal espaço.

Contudo, essa abordagem se mostrava de certa forma determinista ao enfatizar que o espaço on-line era o principal componente da mudança linguística. As comunidades imaginadas são fenômenos que só poderiam ser debatidos por uma perspectiva êmica (com foco no usuário). O espaço virtual, embora influencie a maneira como interagimos on-line (COSTA, 2016) é determinado pela maneira que as pessoas o usam.

Com essa crítica em mente, seguiram ao primeiro momento, pesquisas focadas em compreender a estrutura da linguagem da internet por sua função social (cf. DERKS; BOS; GRUMBKOW, 2007; JIBRIL; ABDULLAH, 2013; FILIK et al., 2015).

É a partir daí que a linguagem em ambientes conectados passa a ser considerada em seu contexto. No segundo momento de reflexões sobre a linguagem na internet, o fio condutor da análise passa a ser a ideia de que (hiper)textos são inseparáveis de seus usuários e de seu contexto. (ALMEIDA, 2007; MARCUSCHI, 2001; XAVIER, 2010). Barton e Lee (2013, p. 6) reiteram que:

Esta direção de pesquisa [que assume a linguagem da internet deve ser estudada em seu contexto] reconhece que, por um lado, semelhanças e diferenças regulares ocorrem dentro e além de um único modo de CMC; Por outro lado, na realidade, os usuários não aplicam o mesmo conjunto de recursos do CMC a todos os contextos; mas eles constantemente reapropriam seus modos de escrever em diferentes modos de CMC para atender a diferentes propósitos.

Confrontando a aceção determinista da primeira corrente, a segunda

corrente teórica adota uma perspectiva que compreende o usuário como “forçamotriz” da mudança linguística, personalizando os recursos viabilizados pela comunicação mediada por computador (CMC) para atender seus propósitos comunicativos. A adoção dessa perspectiva coloca o usuário no cerne da construção de sentido e faz com que a “forma” da CMC seja colocada em segundo plano para compreender os usuários.

Essa mudança de abordagem fez florescer uma gama de trabalhos sobre identidade em ambientes on-line como, por exemplo, a construção de identidades de jovens em contexto de telecopresença (ZHAO, 2005) e questões de raça e gênero (BARBIERI, 2017; MOITA LOPES, 2010). A análise da narrativa também recebe mais atenção nesse momento, com trabalhos como o de Page (2011 apud BARTON; LEE, 2013), que analisa a narrativa das mídias sociais como forma de construção de identidades. Essa tradição de pesquisa faz interface com a pragmática e a sociolinguística para compreender as perspectivas tomadas por usuários on-line ao construir suas identidades. Outras pesquisas incluem blogs (BOLANDER, 2012; FABRÍCIO, 2014; THÉBERGE, 2005), Twitter (BAMMAN; EISENSTEIN; SCHNOEBELEN, 2014) e Facebook (RECUERO; SOARES, 2013). Alguns desses trabalhos estão situados no terceiro momento de discussão linguística da cibercultura, que tem um olhar direcionado à ideologia.

Focado em como os modos de comunicação e interação social são mediados pela ideologia e D/discursos (referenciados no Cap. 3) que regem a organização das comunidades, os trabalhos desse terceiro momento fazem uma interface com a Sociologia (ANDROUTSOPOULOS, 2010; BLOMMAERT, 2010), buscando compreender a maneira como a ideologia afeta as relações interpessoais mediadas por computador. Autores desse momento saem do nível micro (quando não se desvincilando da distinção macro-micro – cf. RYMES, 2015) para pensar os efeitos da ideologia na organização e manutenção dos modos de comunicação. As comunidades on-line passam a ser uma direção de estudo proeminente e questões relacionadas à polarização (BESSI et al., 2016; FERNANDES; TOMAZI, 2015; LEE, 2007) e aos recursos utilizados na manutenção dessas comunidades, como o humor (FACIN, 2007; MEYER, 2000;

SOARES, 2014) e os recursos de posicionamento (MARTIN, 2004; HARJU, 2016) se tornam os principais elementos analisados. Esse momento é marcado também pela atenção dada à perspectiva (tanto dos participantes quanto do analista) na geração dos dados. Podemos concluir que o terceiro momento de pesquisa da linguagem on-line é caracterizado pela reflexão sobre as comunidades virtuais e como elas influenciam a organização social. Esse ramo de pesquisa acaba por trazer à baila questões relacionadas à forma como a linguagem é representada e aos impactos das novas mídias. Medos morais relacionados à formação dos jovens são associados ao impacto das redes sociais na linguagem e na maneira como interagimos através dela. Esses “tecno pânicos” (BARTON; LEE, 2013, p. 7) são relacionados com a constante mudança e o medo da queda de qualidade da linguagem causados pelas mudanças trazidas pelas tecnologias digitais. É nesse momento de pesquisa que se insere o presente trabalho.

Com o objetivo de analisar a construção discursiva da polarização e sua relação com a manutenção de comunidades imaginadas on-line (cf. Cap. 3), o presente trabalho problematiza a maneira como usuários conectados se relacionam com outras ideologias e Discursos (cf. Cap. 4). A partir desta perspectiva, busco contribuir para as pesquisas sobre o aspecto semiótico da organização social e sua relação com o advento da internet e a globalização.

Nessa breve exposição, descrevi três grandes momentos a investigação da linguagem na cibercultura. Ressalto que o ponto de tal exploração não foi a de criar momentos fechados ou compartimentalizados, mas salientar como o estudo da internet pela Linguística Aplicada é tão complexo quanto na Comunicação e na Tecnologia da Informação. Na próxima seção, avanço à elaboração da forma de análise do YouTube. Porém, julgo ser útil à discussão compreender também como caracterizar o ciberespaço e sua relação com o estudo da cibercultura.

### 3.2

#### **Um (ciber)espaço de possibilidade: Hipertexto e Redes Sociais**

O termo ciberespaço aparece pela primeira vez no romance de William Gibson, *Neuromancer* (1983), para descrever o espaço das redes digitais, um campo de relações sociais e culturais marcado pelos conflitos que emergem das novas fronteiras criadas por aquele espaço. Para Lévy (2010, p. 94), foi na apropriação desse termo pelas diversas correntes artísticas e sociais que nos inserimos na “cibercultura”.

Lévy define, dessa forma, o ciberespaço:

como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônica [...], na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. (2010, p. 94-95)

Uma vez digitalizados os dados se tornam virtuais, ou seja, capazes de serem compartilhados e transformados no ciberespaço. Entretanto, o termo “virtual” não implica o oposto de “real”, como se não tivesse existência. Martino (2015, p. 30) salienta que Lévy defende a ideia de que o “virtual” é parte integrante do real e não se opõe a ele: “No ciberespaço todas as informações e dados existem, mas não são acessados ao mesmo tempo. Estão lá, nas memórias de computadores e servidores. Existem como algo que pode ser, algo virtual, e vão se tornar um ato quando forem acessados e se transformarem em figuras, imagens, textos e sons na tela. Os dados do ciberespaço são todos virtuais até que se transformem naquilo que devem ser.”

Assim, o espaço virtual ou ciberespaço deve ser entendido não como um espaço caracterizado pelo oposto ao real mas como oposto ao atual, em outras palavras, um espaço no qual a informação é algo que não está acontecendo neste momento. O mundo virtual, portanto, “existe enquanto possibilidade, e se torna visível quando acessado, o que não significa que não seja real.” (MARTINO,



2015, p. 31). A emergência do virtual pode ser vista na maneira que nos relacionamos on-line.

O YouTube – ambiente das interações analisadas neste trabalho – proporciona um espaço virtual no qual usuários interagem a partir da interface (avaliando os vídeos) e da seção de comentários. Usuários podem contribuir para o crescimento de canais específicos através de suas avaliações, gerando efeitos reais sobre a maneira como a plataforma funciona. Além disso, usuários podem criar grupos de interesse (BARTON; LEE, 2013) ou redes pessoais de aprendizagem (TAGG, 2015) tão reais quanto salas de aula presenciais.

A maneira como o ciberespaço é utilizado como um espaço real sem as fronteiras físicas traz à tona questões relativas à interação mediada pela linguagem. Anteriormente regulada pelos princípios que regem a mídia impressa (como a linearidade), as interações sociais agora se defrontam com o hipertexto, modo de organização da linguagem na internet. Assim, compreender a linguagem na internet passa pela compreensão do hipertexto e de sua relação com texto (presente em ambientes off-line).

O hipertexto é definido por Xavier (2010, p. 208) como “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade.” Ele é, portanto, um reflexo das relações criadas pelo ciberespaço ao realizar-se a partir das ligações (*hyperlinks*) em páginas da internet, se organizando de forma a desafiar a linearidade característica dos textos da chamada *Old Media*.

Isso gera um desafio quanto ao modo que lemos na internet. O caráter não-linear faz com que tenhamos que repensar a forma como a leitura hipertextual transforma nossas relações e muda a dinâmicas das relações interpessoais. No YouTube (assim como em outras redes sociais), escritores/falantes interagem inseridos no contexto colapso (ANDROUTSOPOULOS, 2014) onde participantes avaliam suas experiências a partir de perspectivas distintas, baseadas em seus contextos sociais. Nessa ordem, como Xavier (2010, p. 213) reforça, a inovação trazida pelo hipertexto “está em transformar a deslinearização, a ausência de um foco dominante de leitura, em princípio básico de sua construção.”

A leitura, por sua vez, afeta a maneira como construímos a realidade: o texto não linear cria uma nova relação com o tempo-espço e com os textos que (re)produzimos em nossas práticas sociais. As redes sociais, como o Facebook e o YouTube são exemplos de como as maneiras que nos comunicamos estão mudando. O termo redes sociais é atribuído a J. A. Barnes (1954) no seu estudo sobre a organização social da vila norueguesa de Bremnes.

Em sua pesquisa, Barnes identificou inicialmente dois tipos de trabalho, cada um com seus campos sociais específicos com ritmos, tempos e relações sociais diferentes. Entretanto, entre esses dois grupos, o autor descobriu um terceiro campo social menos estável e com fronteiras menos definidas, que ele explica (BARNES, 1954, p. 43):

O terceiro campo social não tem unidades ou limites; não tem nenhuma organização coordenadora. É constituído pelos laços de amizade e conhecimento que todos os que crescem na sociedade de Bremnes em menor parte herdaram e em maior parte constroem para si mesmos. [...] Os elementos deste campo social não são fixos, pois novos laços estão sendo formados continuamente e conexões antigas são quebrados ou colocados em “na geladeira” indefinidamente.

O terceiro campo de ação social é criado e mantido pelos laços simbólicos que são desenvolvidos na vida cotidiana. A partir dele é possível compreender as características dos contatos estabelecidos pelos sujeitos em suas práticas sociais. Além disso, a medida que essas conexões aumentam, elas vão se tornando mais complexas. Isso torna a propensão a encontrar conhecidos comuns mais difícil, visto que cada membro de um determinado grupo pode ter conhecidos fora do mesmo, criando redes interconectadas de campos de ação social: as redes sociais.

Dessa forma, as redes sociais são caracterizadas pela flexibilidade de sua estrutura e pela dinâmica entre seus participantes (MARTINO, 2015). A dinâmica se refere aos vínculos criados entre os participantes poderem ser transformados a qualquer momento enquanto a flexibilidade se refere a forma de interação dos mesmos, que depende em grande parte da arquitetura da tecnologia utilizada em sua interação.

As redes sociais na internet – como o YouTube, visto nesta dissertação -

são agrupamentos humanos caracterizados por sua flexibilidade e pela dinâmica nos vínculos estabelecidos entre seus membros na medida em que suas conexões não são estabelecidas com base em valores compartilhados nem exigem conexões exclusivas entre seus participantes, diferentemente das instituições sociais como família ou religião.

Assim, nas redes sociais conectadas (ou on-line), as relações são fluídas enquanto os vínculos entre os participantes tendem a ser “rápidos, estabelecidos de acordo com a necessidade e desmanchados no instante seguinte.”(MARTINO, 2015, p. 56). O que acontece, por exemplo, no mensageiro instantâneo WhatsApp, onde grupos são criados para cumprir ações sociais específicas (“grupo da família”, “grupo do trabalho”, etc) com pessoas entrando e saindo dos grupos a todo instante.

Essas características permitem que as redes sociais on-line sejam meios de troca de informação, ideias e materiais, com um enorme potencial de gerar engajamento em questões políticas e culturais. No YouTube, participantes são engajados por seus gostos pessoais, compartilhando e interagindo com vídeos relacionados a seus interesses, como arte, política e ciências.

O canal Nerdologia é um exemplo desse tipo de relacionamento: um canal de divulgação científica focado em discutir questões relacionadas às ciências e tecnologia. Entretanto, é possível identificar diferentes grupos que pertencem à rede social Canal Nerdologia mas não se enquadram como membros da mesma comunidade. Eles utilizam o mesmo espaço de interação mas se estabelecem como oposição à outra comunidade, defendendo posicionamentos diferentes quanto à ciência.

Na próxima seção, exploro o conceito de Comunidades Imaginadas no contexto da internet e sua relação com a concepção de cibercultura e ciberespaço discutidos até aqui. Com isso, pretendo esclarecer o papel das Comunidades Imaginadas no YouTube como espaços de escrita colaborativa e de construção de laços sociais.

### 3.3

#### **Comunidades (Imaginadas): busca por sentido no ciberespaço.**

Como discutimos, o espaço virtual se diferencia do atual pela deslinearização do tempo-espaço, o que faz com que as relações antes mediadas por texto passassem a sê-lo pelo hipertexto. Sem um foco linear de leitura, o hipertexto adiciona flexibilidade e fluidez às práticas sociais mediadas pela linguagem. Esta mudança nas relações afetou também as interrelações criadas e mantidas a partir dos campos de ação social humana, as redes sociais. As redes sociais afetam diretamente a maneira como nos localizamos no mundo e o princípio que norteia a formação e manutenção de nossas comunidades: o laço social.

O laço social (*Social Bond*), é definido por Martin (2004, apud KNIGHT, 2008, p. 484) como uma “infusão de valor em atividade”. É por meio do laço social que os sujeitos estabelecem as comunidades, formadas quando indivíduos possuem uma atividade em comum e meios compartilhados de executá-la. Assim, quando adotando uma perspectiva social para pesquisa, o termo comunidade é usado para definir agrupamentos humanos que compartilham algum tipo de convenção que conecta seus membros.

Contudo, o conceito de comunidade foi drasticamente afetado pela emergência do virtual. Antes concebido como um grupo de indivíduos conectados por uma longa tradição e um espaço compartilhado onde trabalham juntos (TAGG, 2015), o termo passou a ser usado para definir agrupamentos humanos que não são limitados por tais fatores. A globalização e a maneira como as tecnologias digitais se integraram na vida cotidiana faz com que as comunidades virtuais (RHEINGOLD, 1993) se tornem meios cada vez mais relevantes de investigar a maneira como pessoas criam e mantêm conexões. .

A pesquisa em LA preocupada em investigar comunidades virtuais (PAPACHARISSI, 2010; ZAPPAVIGNA, 2011; 2014; HARJU, 2016) tem redirecionado seu foco de pesquisa de elementos estruturais das comunidades (e

como eles se assemelham às comunidades off-line) para as maneiras como comunidades virtuais são imaginadas e construídas discursivamente.

Existem duas maneiras descritas na pesquisa em sociolinguística e LA pelas quais as comunidades virtuais se organizam: o espaço e o indivíduo. Ambas as formas de definição da comunidade vão além das limitações criadas pela concepção que imperava na era pré-internet e dão uma nova perspectiva à maneira como escritores/falantes constroem conexões significativas com outros.

A forma de organização da comunidade pelo espaço é advogada por Gee (2005), que muda o critério de adesão do papel que membros desempenham na comunidade para a maneira como o espaço nos quais estão inseridos facilita experiências e metas compartilhadas. A seção de comentários do canal Nerdologia pode ser definida como uma comunidade pelo critério de Gee, uma vez que escritores/falantes vão se congregam na seção de comentários para discutir temas relacionados com os vídeos exibidos no canal.

Todavia, pensar em comunidades a partir do espaço onde estão inseridas abstrai a contribuição de cada indivíduo ao fenômeno analisado, (seja a construção ou manutenção das comunidades) pois no ciberespaço, participantes estão presentes simultaneamente em vários espaços com diferentes possibilidades de conexão. Usuários podem ter perfis em várias redes sociais – como Twitter, Facebook ou YouTube – simultaneamente e criar conexões com outras pessoas a partir dos contatos que estabeleceram em diferentes redes sociais. Porém, ao mesmo tempo, “nenhum usuário de rede social terá acesso ao mesmo conjunto de pessoas ou mensagens, dando-lhes cada uma experiência do site que é individualizada, mas que se sobrepõe a outros.” (BAYM, 2010, p. 90). Podemos dizer, assim, que usuários criam comunidades virtuais a partir de suas redes personalizadas.

Ao considerarmos as comunidades virtuais como redes personalizadas tiramos o foco das fronteiras criadas pelo grupo e nos direcionamos à maneira como usuários entendem e constroem um senso de comunidade a partir de seus discursos. Um exemplo dessa vertente de análise pode ser visto no trabalho de

Harju (2016), que investigou a maneira como usuários de um canal do YouTube congregaram para homenagear Steve Jobs<sup>15</sup>. O trabalho demonstrou como a comunidade imaginada criada no canal do YouTube se tornou um local de afiliação entre os fãs, e conflito entre este mesmo grupo e pessoas que não eram fãs de Steve Jobs. Tal fenômeno pode ser visto também nos dados analisados no presente trabalho (cf. Cap. 5).

Ainda no âmbito do YouTube como rede social, é possível verificar essas características em canais com áreas de interesse semelhantes. Canais brasileiros, como o Nerdologia (analisado nesta pesquisa), interagem entre si criando conteúdo relacionado à ciência e estabelecendo uma comunidade virtual de divulgação científica. Comunidades se formam dentro desses e outros canais, agrupamentos humanos que não tem necessariamente um discurso ou fala compartilhados mas se alinham em sua percepção de uma comunidade. Esses grupos se estabelecem por meio de uma concepção imaginada de laço social: as Comunidades Imaginadas.

O conceito Comunidades Imaginadas foi cunhado pelo historiador e cientista político Benedict Anderson, que discute em livro homônimo as origens e expansão do nacionalismo. Muito embora o termo seja usado para se referir às nações, Comunidades Imaginadas se mostram relevante para compreender as comunidades virtuais pois – à mesma maneira das nações – se constituem a partir da percepção de uma conexão entre seus membros. Além disso, as similaridades entre o surgimento dos Estado-Nação e do contexto da internet (marcado pela rápida diminuição das distâncias causada pela globalização), “baseado menos em interações reais e mais em construções de valores e metas projetadas pelos indivíduos” (TAGG, 2015, p. 237) fazem do conceito proposto por Anderson um bom ponto de partida para gerar entendimentos acerca das conexões estabelecidas por meio das redes individualizadas.

Anderson (2008) define nação como uma comunidade imaginada limitada e ao mesmo tempo soberana. É imaginada pois “nem mesmo os membros da mais

---

15 Fundador da empresa de eletrônicos Apple, falecido em 2011. Fonte: <https://allaboutstevejobs.com>. Visto em 6/4/2018

minúscula das nações jamais conhecerão, encontrarão, ou sequer nem sequer ouvirão falar da maioria de seus companheiros, embora todos tenham em mente a imagem viva da comunhão entre eles” (ANDERSON, 2008, p. 6). Imagina-se a nação como limitada pois ela tem fronteiras finitas, porém flexíveis. Nenhuma nação é construída como tendo a extensão de toda a humanidade, e sim tendo fronteiras que se estendem para além do espaço físico (ANDERSON, 2008). Mas apesar de a comunidade ser limitada é também soberana, pois confronta pluralismos, como uma forma de libertação da influência de outrem.

Analogamente, as comunidades na internet são imaginadas por se constituírem a partir de um critério de comunhão que não é necessariamente baseado em convenções, léxicos ou objetivos compartilhados, mas sim na crença de uma comunhão, advinda de um alinhamento afetivo. Elas são marcadas não só pela hostilidade tipicamente salientada na pesquisa em comunidades on-line (BARTON; LEE, 2013) mas também por um senso de camaradagem e pertencimento. As chamadas “bolhas” da internet são um exemplo desse tipo de conexão, visto que seu senso de comunhão emerge do fato de concordarem sobre uma questão específica sem necessariamente terem nenhum laço social compartilhado.

No YouTube e outras redes sociais, é possível perceber a ideia de soberania presente na polarização, onde grupos se afirmam quando diferentes (e independentes) de outros, com sua própria identidade. No presente estudo, Comunidades Imaginadas se formam a partir da polarização entre Ciência e Conspiração presente na seção de comentários, constituindo um senso de camaradagem baseado na limitação e na soberania presentes na percepção de um senso de comunhão construído no D/discurso. Por meio da polarização, usuários se afirmam a partir da negação de outro.

Nas Redes Sociais, como Facebook e YouTube, a polarização é o resultado de dois fenômenos já mencionados: o viés de confirmação e as *echo chambers* (conhecidas informalmente como “bolhas”). A forma como selecionamos informação no ciberespaço pode nos limitar a grupos polarizados, o que afeta nossas relações na internet e fora dela, visto que o surgimento da polarização em

ambientes on-line pode reduzir a heterogeneidade dos pontos de vista, que há muito tem sido visto como um componente importante das sociedades democráticas (BESSI et al., 2016).

Assim, o discurso (linguagem em uso) do indivíduo inserido em Comunidade Imaginada não é determinado pela comunidade em si mas pela percepção que tal participante tem da comunidade. Esse fenômeno pode ser visto em meus dados, onde participantes polarizam a discussão com base em diversos “rótulos” (linguagem criada a partir da percepção preconcebida que os participantes têm de seus interlocutores e de si). A construção discursiva desta polarização gera a afiliação e conflito presente na manutenção de tais comunidades.

Portanto, entendo que a questão da polarização criada pelas Comunidades Imaginadas no ciberespaço deve ser analisada como uma questão que afeta igualmente os ambientes on-line e off-line. As relações tecidas nas comunidades virtuais possuem efeitos reais sobre a vida em sociedade. Com isso, julgo ser relevante compreender as relações interpessoais ocorridas nas redes sociais adotando o olhar multidisciplinar da Linguística Aplicada.

A partir da perspectiva teórico-metodológica explicitada nos três últimos capítulos, volto minha atenção à análise documental da seção de comentários do canal Nerdologia do YouTube e da comunidade imaginada construída discursivamente em tal ambiente.