

AS FORMAS VIRTUAIS DO SOCIAL

Imersão e extensão em ambientes virtuais: Second Life¹ e Barcamp².

Marcella Schneider Faria

Mestranda Escola de Comunicação e Artes / ECA – Universidade de São Paulo / USP

Pesquisadora Centro de Pesquisa ATOPOS – ECA/USP

Introdução: comunidades ou ambientes?

Estudar as relações sociais na sociedade contemporânea significa também olhar para a esfera do virtual, do ciberespaço. Conforme Sodré (2006), o campo comunicacional não pode fechar os olhos perante a realidade digital e às recentes formas de relação e comportamento atreladas a ela. Inúmeras modificações vêm ocorrendo na dinâmica da vida social nos mais diversos setores, nas artes, na economia, no mundo do trabalho desde que a tecnologia digital passou a fazer parte da vida cotidiana (CASTELLS, 2005; MIRANDA, 2002).

Partindo da cronologia criada por Lévy (2007): anos de 1950, época do computador enquanto máquina de calcular; anos de 1980, época da internet, quando se inicia a inter relação entre computadores; meados dos anos de 1990, época da web, do computador pessoal e da rede como forma de acesso e por fim ele prevê que em 2015 estaremos vivendo no ciberespaço como espaço semântico. O universo da web que conhecemos hoje se tornou efetivo a partir da movimentação social que ocorreu em meados de 1995. Antes disso, temos na década de 80 os investimentos em interconexão entre servidores, o que originou de fato o sistema da internet, que em meados dos anos 90 funcionava de outra maneira, devido ao desenvolvimento tecnológico de peças e programas e à criação do computador pessoal. A partir disso, novos hábitos sociais começaram a surgir e desde então estudos são realizados com a finalidade de conhecer um pouco mais sobre as formas sociais da rede. É difícil chegar a um consenso acerca do significado social que a comunicação via internet ganha enquanto fenômeno social, dado que é algo recente para a ciência se pronunciar, mas existem algumas pesquisas empíricas anteriores a 1995 que tratam do assunto, com diferentes abordagens. Em 1990 quando ela começa a surgir mais

¹ *Criado em 2003, pela Linden Lab (empresa de programação em informática), São Francisco / Califórnia, o Second Life (SL) é um mundo virtual em gráfico 3D inspirado na cultura cyberpunk (o nome cyberpunk surge como termo de marketing cunhado por Bruce Bethkede, uma mistura entre cibernética (Segundo Norbert Wiener, seu fundador, teoria de controle e da comunicação, no animal e na máquina) e punk (Estilo cultural e musical dos anos 80) representando o conflito entre a cultura hacker, inteligência artificial e grandes empresas. A cultura punk traz muitos elementos que vemos hoje na cultura cibernética, hacker. Esta última, surge nos anos 70 como movimento social que marca o modelo de "tribe urbana", focada na cultura alternativa, marginal, na autonomia ("faça você mesmo"), na atitude agressiva, aparência simples mas chocante, sarcástica, subversão dos costumes do dia-a-dia. Para fazer parte do Second Life basta se cadastrar e fazer o download do programa em www.secondlife.com ou www.mainlandbrasil.com.br (plataforma com o software em português e o sistema monetário em real).*

² *Barcamp é um evento com discussões, demonstrações e interação direta entre os participantes. Não há lista de palestrantes, nem programação fechada - o modelo é de desconferência. Trata-se de estar envolvido diretamente em uma estrutura de conversação horizontal e emergente. O contato é iniciado pela troca de contato via internet. Para fazer parte do Barcamp basta se cadastrar como membro pelo site: www.barcamp.bfaz.com.br.*

forte no Brasil os questionamentos eram “a internet traz isolamento ou não? Corta os laços com o mundo real?”

Em 1993, Howard Rheingold publicou sob forma de livro sua experiência de conviver com um grupo de pessoas via sistema de teleconferência por computador, na rede WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link) e a esse grupo e seu significado atribuiu o nome de “comunidade virtual”, justamente porque esse tipo de relação trazia emoção (comunidade) sentida a partir da tela (virtualidade), a partir da não-presença física. Quando falamos nos dinamismos da rede e nas novas formas de agregação, a noção de comunidade virtual é a que primeiro vem à mente. As comunidades virtuais são caracterizadas como “uma rede eletrônica autodefinida de comunicações interativas e organizadas ao redor de interesses ou fins em comum, embora às vezes a comunicação se torne a própria meta” (CASTELLS, 2005, p. 443). Os atores que também estudaram a temática, Castells (2005), Lévy (2005) e Santaella (2004), concordam que as comunidades virtuais são formas de agregação construídas a partir da “afinidade de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação e de troca, independente das proximidades geográficas e das filiações institucional” (CASTELLS, 1998, P. 160).

Atualmente alguns autores (COSTA, 2005; RECUERO 2008) vêm refletindo se o termo comunidade seria a melhor forma de se referir à esses agrupamentos. Justamente porque a noção de comunidade implica acima de tudo o sentido dado pela sociologia e antropologia do século XIX, “estruturalmente simples e culturalmente homogêneas” (EVANS-PRITCHARD, 1972, PG. 17). Rogério da Costa propõe a substituição do termo “comunidade virtual” por “redes sociais”, vejamos:

É exatamente essa ambigüidade produzida pelo conceito de comunidade que a noção de rede social vem contornar. Não se trata mais de definir relações de comunidade exclusivamente em termos de laços próximos e persistentes, mas de ampliar o horizonte em direção às redes pessoais. É cada indivíduo que está apto a construir sua própria rede de relações, sem que essa rede possa ser definida precisamente como comunidade (COSTA, 2005, p. 245).

Muitas vezes os tipos de relação social experimentadas no ciberespaço, são analisadas pelo pensamento de Maffesoli (2002), que vê nas atuais formas de agregação a simples vontade de compartilhar, do sentir junto, do viver a experiência do presente. Ele acredita na hipótese da centralidade subterrânea que concentra a “socialidade”, “daí a importância do gênio do lugar; este sentimento coletivo que conforma um espaço, o qual retroage sobre o sentimento em questão” (MAFFESOLI, 2003. P. 179).

Mas, a intenção de estudar as formas virtuais do social nomeadamente expressa por *Second Life* e *Barcamp*, leva a mais uma forma possível de análise, que é pensar as comunidades virtuais ou redes sociais como ambientes de interação. A concepção de ambiente pode englobar o entendimento de aspectos que vão além do antropocentrismo em direção ao hibridismo.

Este artigo apresenta os estudos preliminares que fazem parte de minha dissertação de mestrado³ que teve como objetivo pensar, através do método de pesquisa imersivo e descritivo, as relações sociais a partir de seus espaços de socialização, o ambiente virtual potencializado pela dinâmica e cultura da rede. Trata-se de um estudo sobre a situação

³ A dissertação será submetida ao parecer da banca examinadora em novembro deste ano.

social tecnológica na qual as relações sociais se desenvolvem em suas formas comunicativas fortalecidas após a revolução digital e informacional. Relações ainda pouco conceituadas no que dizem respeito a suas possíveis metamorfoses ou mutações enquanto formas de sociabilidade ou até, no tocante à definição de tais relações como “substantivamente” sociais. Categorias como território, vínculo, presença e temporalidade - parâmetros das relações sociais não “virtuais” são dimensões ainda pouco compreendidas no âmbito do virtual, especialmente nos ambientes virtuais estudados aqui.

Um dos grandes desafios da proposta de trabalho da dissertação foi encontrar um método compatível com aquilo que está disponível no universo científico da ciência social. A pesquisa no campo das ciências sociais na maior parte das vezes acabou por incorporar os objetivos, de quantificação, mensuração, categorização e universalização, métodos utilizados pelas ciências naturais, adaptando alguns instrumentos e criando novas categorias para estudar o campo social. Mas, estamos diante de outro tipo de espacialidade. Para descrever a dinâmica do ciberespaço é necessário fazer parte dele. A distância é a primeira categoria metodológica que compromete a escolha de um método capaz de não limitar o estudo. O próprio campo de pesquisa quebra a barreira hierárquica do método cartesiano ou o método etnográfico e acaba por se firmar numa relação dialógica entre a pesquisadora e os ambientes virtuais. Principalmente no *Second Life*, onde a experiência é marcada pela novidade da interface de relação/expressão, o avatar⁴. Este formato extrapola qualquer pretensão de observação e desde o primeiro momento leva à cima de tudo pesquisa de si mesmo.

A imersão no ambiente do *Second Life*, foi iniciada em maio de 2007 e se estendeu até agosto de 2008. A experiência da pesquisadora/avatar foi relatada através de anotações no diário de campo do qual, posteriormente, através da memória dos relatos da experiência foi possível extrair algumas considerações acerca das relações sociais nesse espaço. Toda interação com os avatares, aconteceu em forma de diálogos via chat e foram armazenadas em formato de arquivo digital, assim como algumas imagens dos espaços experienciados. A imersão aconteceu em dias aleatórios, variando entre a periodicidade diária, semanal, mensal, de acordo com os eventos disponíveis na plataforma.

A experiência referente ao *Barcamp* foi iniciada em agosto de 2007 e da mesma forma foi encerrada em 19 de agosto de 2008. As trocas sociais aconteceram através de *sites*, *blogs*, *egroups*, listas de discussão e emails. Sendo assim para acompanhar a dinâmica do *Barcamp*, foi necessário realizar o registro na comunidade através do site. Depois de me tornar membro, escolhi dois grupos de discussão, *Barcamp Brasil* e *Barcamp São Paulo*.

Feito o registro nestas duas comunidades, o acompanhamento do movimento social se deu através do recebimento diário (em uma conta pessoal) dos emails trocados pelo grupo. Além de receber os emails da comunidade diariamente, foi realizado acompanhamento semanal através do site geral, da comunidade brasileira www.barcamp.blaz.com.br e também dos grupos de discussão abrigados pela plataforma *googlegroups*, *Barcamp Sampa* (<http://groups.google.com.br/group/barcampsp?hl=pt-BR>) e *Barcamp Brasil* (<http://groups.google.com.br/group/barcampbrasil?hl=pt-BR&lnk=>) pelo período de agosto de 2007 até agosto de 2008. Foram concretizadas três participações em eventos *Barcamp*

⁴ Em informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. De acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 pixels de altura por 100 de largura, para que não ocupem demasiado espaço no ecrã, deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar.

(MetaBarcamp, Campus Party e NewsCamp). Nessa circunstância foi realizado o registro da experiência em diário de campo das conversas e das discussões.

Da situação social moderna para a situação social midiática

A situação social moderna é marcada pelo surgimento das ciências do social e pela industrialização. Este contexto foi marcado por profundas transformações sociais, iniciadas no final do século XV, com a queda do sistema feudal, passando pelo renascimento (retomada da cultura grega humanista e antropocêntrica); pela revolução científica do século XVI, fortalecida pelas descobertas de Copérnico sobre o movimento heliocêntrico da Terra; pela revolução social marcada pelo surgimento dos Estados-Nação; finalmente culminando no movimento iluminista e positivista que implantaram profundamente a racionalidade instrumental nas análises desse social.

Se para os antigos gregos, a racionalidade era contemplativa e não especulativa, no contexto moderno industrial no qual surge a sociologia, o conhecimento passa a ser o resultado de uma racionalidade aplicada que se serve dos instrumentos da técnica para medir e para observar os fenômenos da natureza. O pressuposto para se pensar a sociedade era que o social e suas relações tornam-se o resultado de ações humanas e de escolhas racionais.

A situação social passa do sistema feudal para o sistema industrial. O espaço social é marcado pela presença de novas máquinas, de novas funções e novas possibilidades de agregação. De certa forma essa fase de transição é marcada pelo fluxo caótico da consolidação das novas cidades e pelo abandono da vida campestre. Houve uma supervalorização da ciência e dos métodos especulativos, já que se tornou necessário um esforço projetivo capaz de levar a sociedade ao progresso de uma maneira que fosse possível a reprodução constante dos modelos. Os principais focos foram o projeto de homem emancipado e o projeto de Estado e se deu através da busca aliada à ciência de modelos, tanto de homem, quanto de Estado.

A partir da contraposição entre “estado de natureza e estado civil” se constitui o ideal moderno de política e ciência, o Estado administrador das relações, da propriedade, da vida privada e da violência. Tanto Hobbes quanto Rousseau atribuem o poder regulador a figura do Estado, um poder representativo baseado na expressão da razão, já que o novo coletivo está voltado à especialização das atividades e produção de recursos e não mais a vida da comunidade primária, menos especializada. A figura do “contrato social” é importante para percebermos o intenso esforço em manter a sociedade integrada rumo ao progresso.

A noção de social na época moderna passa a ser vista a partir da categorização do comportamento em virtude do fortalecimento do novo Estado.

Segundo as principais teorias sociais (baseadas no pensamento de Marx, Durkheim e Weber), a situação social da modernidade levou os cientistas a um tipo de construção teórica específica, marcada principalmente pela emergência da racionalidade e do Estado Nação. Sendo assim, a situação social foi vista pelo ângulo da relação entre as estruturas – econômica, institucional e cultural, a história – memória social, narrativa linear e científica, explicação para o progresso e o sujeito – ora como suporte e reflexo das estruturas (Durkheim), ora como agente da ação, racional e consciente (Weber). Na maior parte das

análises sociológicas predominou o olhar às estruturas e movimentos da esfera macro social, concebendo o sujeito como o resultado das relações entre elas. De certa forma, eram as estruturas que davam forma ao ambiente, que materializavam seu significado a priori de qualquer presença e relação social. Sempre movimentada pela linearidade dos períodos históricos, a sociologia se firma sobre uma posição intelectual, racional e científica sobre o mundo, completamente oposta à situação social anterior, da época medieval na qual a relação do homem com a natureza, a alteridade primária a partir da qual o homem concebeu suas formas de expressão, era permeada pelo respeito e obediência ao Deus maior. A ciência do social acabou por enrijecer o “real” para reproduzi-lo e sustentá-lo, rompendo com todas as formas tradicionais do valor.

A consolidação da metrópole marca a o início da situação social comunicativa. Muitos autores a pensaram através da crítica de suas relações impessoais e fugazes, tomados pela idealização romântica das relações camponesas. E assim atribuíram à metrópole a o distanciamento e isolamento dos indivíduos. Esse pensamento foi muito bem materializado nas obras de Edgar Allan Poe em “O homem da multidão”, e de Charles Baudelaire “As flores do Mal” (1857). Este poeta retratou as transformações da metrópole moderna, principalmente em relação ao surgimento da fotografia e com ela a supervalorização do instante.

Poe chega a comparar as grandes vias da metrópole com “grandes artérias”, tamanha à importância do movimento neste espaço complexo, repleto de detalhes. Na metrópole o homem se perde no fluxo do movimento a sua volta, desenvolve um tipo de habitar empático⁵ ou seja, se relaciona com o espaço da metrópole através da paisagem produzida por uma subjetividade conduzida pelo movimento dos transportes e pela circulação das informações nos meios de comunicação. O sujeito que antes dominava seu espaço, agora é conduzido por ele, é conduzido pela eletricidade que movimenta a metrópole.

A sociedade de massa foi considerada pelos autores da escola crítica como o aniquilamento das diferenças, a massificação do gosto e o nivelamento baixo do valor cultural, como que se a cultura tivesse sido diminuída como instrumento da força econômica. Visto através das análises de Tocqueville o surgimento da sociedade de massa foi consequência do comportamento social gerado pelo tipo de poder tutelar praticado pelo Estado democrático americano que legalizava e legislava a postura individualista, criando um indivíduo dependente e enganosamente livre. Pela perspectiva de Adorno, a sociedade de massa é consequência da racionalidade econômica capitalista aplicada como instrumento de controle das diferenças das classes sociais. Ou seja, a classe dominante viu nos meios de comunicação uma forma de uniformizar os comportamentos e os gostos através do consumo de produtos específicos. Dando continuidade a uma concepção marxista, Adorno reclama pelo sujeito histórico, acredita que a linha de produção das fábricas passou a definir a cultura da mesma forma, passou a interferir na arte através de sua reprodução “banal”. Para Adorno a arte seria a única forma do sujeito se apropriar da realidade tornando-se consciente. A chamada Indústria Cultural exerceu o domínio do tempo livre e da autonomia humana disfarçada de liberdade de escolha. Ambos os autores não consideram a cultura de massa pelo viés da mistura cultural, como Walter Benjamin, por exemplo.

⁵ *Conceito desenvolvido na obra DIFERENÇA, M. Paisagens pós-urbanas – a crise da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2008. (in prelo)*

A característica da reprodutibilidade técnica inerente aos novos meios de comunicação seria capaz de cortar determinadas ordens de comportamento de classe, ou seja, determinados fios condutores que associavam um conteúdo cultural a uma classe, passam a ser quebrados quando a arte é apropriada fora do contexto, fora dos museus, fora da perspectiva do original, perdendo sua “aura”. Adorno viu na reprodutibilidade a instalação do banal e a intenção do emissor. Os meios de comunicação de massa eram apenas instrumentos da indústria do capitalismo. Os meios de comunicação na maior parte das vezes foram vistos como “indústrias da consciência”. Para Benjamin as reproduções tecnológicas dessas obras de arte implodem toda essa estrutura e esse modelo social hierárquico, enfraquecendo a dicotomia original x cópia, que centralizou o fluxo simbólico e conseqüentemente organizacional da sociedade moderna, ligada às grandes fontes de saber. Isto significava o fim da experiência social única (como na modernidade, legitimada pela racionalidade da ciência).

O pensamento de McLuhan (1964) surge influenciado também por essa mesma linha de pensamento na qual a mídia é vista por um ângulo diferente da manipulação e da sociedade do espetáculo (DEBORD, 1999). Ele propõe justamente que os meios de comunicação, assim como as invenções, os objetos não estão ou não são separados da categoria humana, mas que na realidade são extensões do humano. Dessa forma ele acredita no potencial transformador da tecnologia. Viu a mídia através da experiência proporcionada pela luz elétrica. “Os efeitos da tecnologia não ocorrem nos níveis das opiniões e dos conceitos. Eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas de percepção, sem qualquer resistência” (MCLUHAN, 1979, P. 34).

O simples fato de a tecnologia ser parte constituinte dos meios de comunicação a coloca ao lado das análises de mercado, da indústria. Como cita McLuhan, “só percebemos o meio como meio quando está a serviço de uma função” (MCLUHAN, 1979, P. 23). No esforço de pensar a mídia e a situação social midiática sob outra ótica, voltada à experiência sensorial, McLuhan acredita que “a mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (MCLUHAN, 1979, P. 22).

Quando a informação se torna arquitetura do social

A corrente de pensamento dos interacionistas mostra um primeiro movimento da sociologia em direção ao estudo das relações sociais, através das interações cotidianas, acima de tudo como comunicativas, entendidas como um processo de troca de informações, podendo ser chamado também de “psicologia social” da sociologia. Seus principais expoentes: Goffman, Garfinkel, Cicourel entre outros (TEDESCO, 1999, P. 71).

Em seus estudos Goffman partiu da concepção de “pessoa” / *persona*, para compreender a relação psicológica entre a ação das “máscaras” / papéis sociais, sobre a definição da alteridade e a partir dela a definição do próprio “eu”. Além das noções de pessoa e máscaras que ajudam a definir uma análise psicológica, Goffman trabalha com outras noções: cenário, ator e audiência, para definir a esfera formadora da situação social.

Goffman e o grupo de interacionistas pressupõem que só existe social a partir da interação cara-a-cara, considerada também como “ato de socialização”. Toda a socialização depende da significação que por sua vez é definida diante da circunstância

social na qual ocorre a troca, bem como da percepção situacional dos indivíduos, as quais podem chamar, de percepção da realidade social. Interessante notar que os interacionistas passam a conceber o momento da interação como um momento comunicativo, dependente do fluxo de informação entre as pessoas envolvidas. E por esse motivo o ambiente se torna importante para limitar o espaço da interação e facilitar o fluxo de informações que um indivíduo precisa. Com Goffman a informação passa a ser agente central das interações sociais. “[...] As informações sobre o indivíduo ajudam a definir a situação, permitindo aos outros saberem de antemão o que espera o indivíduo deles e o que poderão eles esperar do indivíduo. Se dispuserem das informações adequadas, os outros saberão melhor como devem actuar a fim de obterem do indivíduo a resposta que desejam”. (GOFFMAN, 1993, P. 11)

Apesar de o interacionismo vislumbrar de certa forma a esfera comunicativa, ainda o faz numa perspectiva de comunicação interpessoal e por isso trabalha com o pressuposto da presença, do contato face-a-face como os componentes de uma situação social. Por outro lado, os estudos de Meyrowitz (1985) afirmam o aspecto naturalmente midiático da vida cotidiana, inserindo os meios de comunicação eletrônicos no debate sobre o entendimento da situação social. Sua obra *“No Sense of Place”*, escrita nos anos 80 tenta trazer ao debate do cotidiano a presença dos meios de comunicação eletrônicos, principalmente a televisão. Dessa forma ele, busca entender os meios como propulsores de ambientes culturais.

A partir da revisão das obras de McLuhan (1996) e Goffman (1993), que em sua ótica, eram insuficientes para explicar as mudanças que as mídias eletrônicas traziam à dinâmica social, propõe uma reconfiguração na definição da situação social, tendo em vista que a interação se dá num ambiente que ao mesmo tempo proporcionava a interação entre homens e entre homens e mídia eletrônica, ou seja, num espaço social híbrido. A partir dessa idéia se esforçou para pensar a situação social como um sistema informativo (não só quanto ao fluxo entre pessoas), no qual as diversas audiências e as mídias eletrônicas transformam-se em dados constituintes dessa situação, dessa interação.

Meyrowitz se propõe olhar a relação entre mídia, o comportamento e a situação. Pretende expandir o olhar sobre a situação definida em relação à posição. “Enquanto sociólogos como Goffman tendem a pensar os padrões sociais em termos de lugares que determinam as performances, eu acredito que a mídia eletrônica tem enfraquecido a forma tradicional de relação entre configuração física e situação social⁶”. (MEYROWITZ, 1985, P. 7).

Em *“No sense of place”*, introduz a questão do impacto da presença da mídia na composição da situação social (ambiente), falando sobre o assassinato de Lee Oswald na TV e conclui que as pessoas se referiam ao fato como se tivessem visto em primeira mão, como se estivessem presentes, ou seja, a TV funcionou como a “representante legal” da pessoa numa situação coletiva / pública / social. O que o leva a pensar que a mídia eletrônica altera o significado da presença física na experiência de viver um evento social. Dessa forma ele questiona Goffman e a importância do face-a-face. Não que esta relação não seja importante, mas não é só esse tipo de relação que compõe a situação social.

Até pouco tempo, a presença física era pré-requisito para se ter uma experiência de “primeira mão (*first hand experience*)”. O ato de ler ou ouvir outra pessoa contar um fato,

⁶ Tradução própria.

define uma experiência de segunda mão. Havia uma distância entre viver a experiência e a mediação de outra pessoa ou do livro, mas com as mídias eletrônicas essa distância deixa de ser representativamente negativa (no sentido de ausência e de relação isenta de compromisso).

Meyrowitz percebe que com a TV, a casa familiar não é o único limite ou meio ambiente do eu, porque os membros da família conseguem acessar através de rádio, TV e telefone outras pessoas em outros lugares. “Mesmo dentro de casa, mídia reformou o significado social do quarto individual. Antes quando os pais queriam repreender um comportamento do filho isolando do contato social, o mandavam para seu quarto, hoje no quarto da criança existem telefones, TVs, rádios e computadores” (MEYROWITZ, 1985, P.2 – tradução própria). Ou seja, o contato social não ganha significado apenas pela presença física e pela definição física do lugar da interação, mas também ganha significado a partir da mídia que se utiliza. A mídia eletrônica alterou o tempo e o espaço da interação social.

A presença física e o contato sensorio direto continuam sendo formas primárias de experiência. Mas a esfera social definida por paredes e pontes são hoje apenas um dos tipos dos ambientes de interação. Se uma câmera, um microfone, um telefone estão presentes num espaço suas barreiras deixam de existir e de impedir a interação. (MEYROWITZ, 1985, P.2 - tradução própria).

Meyrowitz por outro lado, acredita que a mídia eletrônica afeta o comportamento social não por causa da mística sensorial (referindo-se aqui ao trabalho de McLuhan), mas sim porque ela causa um rearranjo dos estágios sociais nos quais jogamos / representamos com nossos padrões. Como resultado, o senso de comportamento apropriado muda, ao mudar a audiência, e assim mudam as performances sociais.

A relação entre homem e mídia foi pensada nos anos 20 majoritariamente a partir da teoria da bala mágica. Depois nos anos 30 e 40 a maioria das pesquisas americanas estudou as variações entre estímulos e repostas. De modo geral, o foco do estudo sempre foi a mensagem e não o como os diferentes componentes da informação fluem pelas mídias. “A mídia eletrônica afeta o comportamento social não pelo poder de suas mensagens, mas porque esses meios reorganizam o cenário da interação social no qual as pessoas atuam. A estrutura do cenário social se mostra como um elemento chave para a identificação de cada grupo [...]” (MEYROWITZ, 1985, P. 15 - tradução própria).

Da situação social midiática para a virtualidade

Nos anos oitenta do século XX (época da cultura das mídias), a intersecção cultural estava instalada, quando novos meios começam a surgir no campo da comunicação eletrônica. Novos equipamentos como videocassetes, fotocopiadoras, videoclipes, *videogames*, o controle remoto e mais tarde os CDs e a TV a cabo, chamados por Santaella como tecnologias do disponível e descartável (SANTAELLA, 2004, P. 52). Estes começam a desmistificar a noção de indústria cultural porque de alguma forma proporcionaram outro tipo de relação entre o meio e receptor. Alterando essa relação, a noção de emissor, característica da teoria hipodérmica (na qual a mensagem necessariamente sempre atinge o receptor que não tem crítica sobre ela), entra em questão.

A sociedade chamada de midiática corresponde principalmente pela expansão da televisão na vida cotidiana e pela interatividade dos meios.

Desde a década de 80 os computadores tornaram-se máquinas versáteis com possibilidade de aumentar a memória e os recursos de processamento. Nos anos de 1990, o desenvolvimento das tecnologias de telecomunicação e de integração de softwares possibilitou o compartilhamento computacional em rede. A convergência de todas essas tecnologias eletrônicas no campo da comunicação interativa levou à criação da internet, talvez o mais revolucionário meio tecnológico da época da informação.

A sociedade em rede deriva de um paradigma que é o da sociedade da informação. Antes de Goffman pensar a importância dos fluxos informativos da interação social face-a-face, Wiener (1940) extrapola a condição humana à condição de qualquer outro sistema como as máquinas ou os animais, enfraquecendo a legitimidade antropocêntrica do homem perante as máquinas ou a natureza. Para Wiener a informação é tão importante quanto a matéria ou a energia. O mundo se torna código e nesta concepção a auto-regulação, a ação emergente dá o tom do tipo de análise realizada sobre a comunicação na cultura digital e na virtualidade.

Na atual época de revolução tecnológica da informação, o ciclo de realimentação entre introdução, uso e desenvolvimento torna-se muito mais rápido frente as possibilidades de usuários e criadores tornarem-se as mesmas pessoas. Sendo assim a possibilidade de difusão dessa tecnologia é amplificada, fazendo dessas novas tecnologias processos e não simples ferramentas. As telas dos computadores estabelecem uma interface entre a eletricidade biológica e tecnológica, entre o utilizador e as redes.

As novas tecnologias de comunicação aliadas à informática possibilitaram a multiplicação das possibilidades de comunicação pluridirecional gerando um novo tipo de espaço social, a rede, o ciberespaço.

Junto ao crescimento das taxas de transmissão, a tendência à interconexão provoca uma mutação na física da comunicação: passamos das noções de canal e rede a uma sensação de espaço envolvente. Os veículos de informação não estariam mais no espaço, mas, por meio de uma espécie de reviravolta topológica, todo o espaço se tornaria um canal interativo. A cibercultura aponta para uma civilização da telepresença generalizada. (LÉVY, 2000, p. 127)

A máquina eletrônica e digital torna o processo de vinculação ou comunicação social mais complexo ainda, porque além de trocar informações com a linguagem da máquina, troca-se informação com outro ser humano, este que também é interpelado pela especificidade da máquina. Homem e máquina são cyborgs, já que ambos são representados e constituídos também pela linguagem logarítmica. A linguagem digital atual trouxe à cultura tipográfica a sensorialidade, através da interface dos computadores. Para Santaella “uma interface está entre o humano e o maquínico, uma espécie de membrana, dividindo e ao mesmo tempo conectando dois mundos que estão alheios, mas também dependentes um do outro [...] são as zonas fronteiriças sensíveis de negociação entre o humano e o maquínico” (SANTAELLA, 2004, P. 91 e 92).

Considerações sobre a situação social virtual⁷

As teorizações acerca da condição de virtualidade da sociedade atual na maior parte das vezes estão ligadas às problemáticas da codificação e dos processos de significação humanos, abordadas pelas teorias da semiótica, do estruturalismo e do pós-estruturalismo. Ambas as teorias citadas acima, evidenciam a impotência do “sujeito” diante do sistema da linguagem. Na perspectiva estruturalista saussuriana, as estruturas são sempre definidas a partir da relação de correspondência, de identidade pela diferenciação, pela arbitrariedade existente entre significado e significante (partes constituintes do signo, a primeira corresponde a parte mental, ao conceito, ao conteúdo, à epistemologia e a segunda corresponde a parte física, expressiva, à semiótica). Saussure articula o signo a partir da importância do conceito, diferente de Peirce (na semiótica) que articula o signo a partir de sua expressão. A partir da introdução das mídias na vida cotidiana, as formas de expressão e representação tornam-se um problema platônico entre cópia e original, entre imagem e original, entre real e virtual, entre aparência e verdade. Nessa perspectiva qualquer imagem gerada por meios eletrônicos e digitais, ou seja, inorgânicos, não-humanos, transformam a realidade num espetáculo do qual o homem comum não faz parte.

Autores como, Jean Baudrillard, Pierre Lévy, entre outros, ao analisarem a sociedade dos anos noventa, partem do pressuposto estruturalista que vê a forma social como resultado da construção lingüística, ora vista como discurso e meta-narrativa, ora vista como a forma natural de expressão humana. Numa perspectiva diferente sobre o virtual ser validado ou não como forma social, Mário Perniola estuda o conceito de simulacro, localizando-o junto ao pensamento platônico e assim emite uma crítica à dialética que articula verdade/original e a aparência/imagem/cópia para definir esse espaço de interação.

O virtual como a perda de referenciais e o fim da história

Ao falar sobre o virtual na obra, *Tela total* (2005) cita uma manifestação realizada por estudantes na estação de trem Angoulême, e a reconhece como efeito da “desertificação sem precedentes do espaço real” (BAUDRILLARD, 2005, P. 17). A própria ação política/social que “teoricamente” deveria ser percebida e realizada por seus agentes como ação de transformação, se torna uma ação sem ação, numa atitude vazia, influenciada pela espetacularização dos valores e reprodução de significados ao infinito, ligadas ao capitalismo e aos meios de comunicação.

O fluxo de informação e a reprodução de imagens são tão grandes e tão “forçados”, segundo Baudrillard, que perdemos a relação de identidade entre o significante e significado. É como que se o corpo, o trabalho, a cultura perdessem suas funções originais. “Tal distorção não cria, porém, nova situação política de verdadeira crise, pois a memória apaga-se ao mesmo tempo em que o real” (BAUDRILLARD, 2005, P. 49). Baudrillard atribui o início desse estado de ficção a partir da publicidade, por separar o objeto de sua funcionalidade. A relação entre sujeito e objeto não se dá de forma direta, só se tem acesso à “aparência”.

⁷ “O termo ‘virtual’ foi originalmente empregue entre os utilizadores de computadores para se referirem a objectos que desempenhavam o papel de substitutos próximos” (CARRÉDO, 1999, P. 1).

A supressão do tempo histórico em tempo “real” e a multiplicação das informações causam a perda de referenciais. “A multiplicação só é positiva em nosso sistema de acumulação. Na ordem simbólica equivale a uma subtração” (BAUDRILLARD, 2005, P. 156). “O sistema social produz somente seres mentalmente clonados [...] Já é quase impossível distinguir o comportamento propriamente humano de sua projeção na tela, de seu duplo em imagem e de suas próteses informáticas [...] E a realidade virtual no seu conjunto não é uma imensa clonagem técnica do mundo dito real? (BAUDRILLARD, 2005, P. 156 e 157).

Para ele a idéia de conexão generalizada, de globalização, causa a visão do social como totalidade, reduzindo a experiência real à narrativa dos meios, “o virtual nada mais é do que o exercício do “telecapitalismo”, que depende da intoxicação midiática. (BAUDRILLARD, 2005, P. 19).

O virtual é uma transparência, algo sem superfície e sem pretensão para acontecer. Com o virtual não existe nem verdadeiro e nem o falso, porque tudo repousa sobre a credibilidade instantânea. Não há história ou fixação, significação capaz de permanecer. “[...] a informação é mais verdadeira que o verdadeiro por ser verdadeira em tempo real. [...] no espaço da informação ou no espaço histórico quanto no espaço fractal, às coisas não têm mais uma, duas ou três dimensões: flutuam numa dimensão intermediária. Logo nada mais de critérios de verdade ou de objetividade, mas uma escala de verossimilhança”. (BAUDRILLARD, 1996, P. 45)

Dado que o virtual é pura simulação – instância que deriva de diversos dados de um cenário modelo, a realidade se adaptou as especulações. A virtualidade significa a aparência do mundo, a sombra da caverna, separação do mundo exterior, uma película de vidro que simula a realidade. O virtual eliminou o pensamento e o tempo porque não tem história. A simultaneidade faz a realidade objetiva e sua articulação com a história desaparecer. Baudrillard problematiza a interatividade porque a vê como a tela. Para ele a imersão é algo oferecido e controlado pelo computador. O grande problema das formas de interação virtual é que na interatividade e na imersão – o homem entra em interação com algo que não tem significado histórico, que não tem separação e nem identidade e então não há ação, “[...] o espectador só se torna realmente ator quando há estrita separação entre palco e platéia o real perdeu seu correspondente” (BAUDRILLARD, 1996, P. 130).

O virtual como transformação da realidade

Para Pierre Lévy a virtualização indica um processo de transformação e, portanto uma dinâmica, fluidez e movimento. E articula o conceito a partir da perspectiva de que a virtualização sempre fez parte da construção (histórica) do homem e, portanto não é interessante contrapor o virtual ao real, porque o virtual faz parte da instância social. O problema do virtual visto como algo separado do homem está ligado à concepção platônica de imagem como falsificação, duplicação. Nesse caso a dinâmica da duplicação afasta o sentido real de significação pelo deslocamento, que por sua vez impele um tipo de relação por mediação e representação e não pelo contato real com o original inserido na sua estrutura (tempo, lugar, história).

O autor aposta na idéia de que o virtual ou o processo de virtualização sempre fizeram parte do processo de humanização. Para ele o texto, o corpo, a economia, a inteligência passam constantemente por processos de virtualização e mais, a categoria humana se constitui como tal através de três processos de virtualização: a linguagem (virtualização do presente), a técnica (virtualização da ação) e o contrato (virtualização da violência).

Lévy articula o conceito de virtual em oposição à atualização e não mais ao real para realizar uma crítica à noção de identidade clássica, às definições, determinações, exclusões, inclusões impostas pelo pensamento moderno. Sendo assim, o virtual é uma vertente do real que está em oposição à **atualização**, a definição, ao caminho para a concretização. A virtualização é uma dinâmica e o virtual é a existência dessa dinâmica.

“[...] o **virtual** é como um complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer, e que chama um processo de resolução: a atualização. [...] A **atualização** aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades.” (LÉVY, 1996, P. 16).

O conceito de real está ligado à atitude de definir uma situação e por isso ele é oposto ao conceito do possível. A possibilidade insiste e acontecer a partir da cronologia histórica, e, portanto da temporalidade linear que define o espaço (LÉVY, 1996, P. 138).

A velocidade, a superação das distâncias e a desterritorialização são graus de virtualização e a marcam com uma espécie de “efeito *moebius*” (LÉVY, 1996, P. 25), movimento fluido que leva as instâncias internas passarem à externas e vice-versa, não reduzindo a complexidade das relações e dos sentidos à objetividade pura e simplesmente.

O simulacro como devir:

Mário Perniola olha a situação midiática e informativa através da articulação do conceito de imagem e constata que seu problema teórico é sua relação com o original. De modo geral a imagem ocupou duas posições, ora baseada na identificação (relação metafísica) com o original (iconófilos), ora na ocultação deste (iconoclastia).

Aqueles que acreditam na capacidade representativa da imagem, ela ganha contorno de original, pois com ele estabelece uma relação de representação legítima e autorizada. Os iconoclastas por sua vez, buscam pela pureza do conceito original e, portanto para eles a imagem é a instância falsa que simula uma relação de correspondência, de legitimação que não existe. Porque afinal o fato existir uma réplica quer dizer que o original foi copiado, uma vez que o original é único e estabilizado historicamente.

Traduzidos para a época midiática os iconófilos defendem a relação de nexos entre a notícia e o fato, estes acreditam que o fato possa ser disseminado sem alterar sua natureza. Os iconófilos modernos ou hiper-realistas reclamam pela verdade e acreditam que os meios de comunicação podem ser aliados na divulgação da verdade. Estes acreditam que podem chegar a ela, já que para eles fato e notícia é a mesma coisa, os meios de comunicação oferecem uma imagem realista da situação social. A iconoclastia moderna ou hiperfuturistas se apresenta como revolucionária. Pensa no futuro da sociedade e na continuidade da reprodução histórica. A realidade dos meios de comunicação de massa são imagens do espetáculo, estes propõem que esta realidade seja descartada em detrimento da pureza do estado de consciência e da moral.

No final das contas Perniola percebe que tanto hiper-realistas quanto os hiperfuturistas

“[...] assemelham-se porque têm a pretensão de ser algo mais do que imagens, de representar uma substância presente ou futura, um original. [...] ambas convergem na pretensão metafísica de estabelecer uma relação entre a imagem e o original; quer seja a relação de identidade [...], quer seja de diferença. [...] No entanto, a imagem produzida pelos meios de comunicação de massa não possui original”. (PERNIOLA, 2000, P. 133 e 134).

Perniola propõe pensar a imagem contemporânea a partir da noção de simulacro, “é uma imagem que não possui protótipo, é a imagem de algo que não existe”, nessa relação não há pretensão de fazer metafísica, de estabelecer uma relação de representação como identidade ou como desvalorização. Fazendo uma analogia da iconofilia e iconoclastia modernas com a religiosa, Perniola cita Bellarmino e para explicar sua proposta de simulacro, “a imagem não depende diretamente do protótipo, mas é dotada de uma autonomia própria (*per se*) e de uma especificidade própria (*proprie*)” (PERNIOLA, 2000, P. 135). A relação que estas imagens proporcionam um novo sentido, que não está ligado ao original nem a cópia. A circulação e reprodução de imagens a distanciam do original de certa forma, tanto da vertente da identidade quanto da falsificação, desapareção.

Essa concepção de simulacro direciona a noção de virtual como uma nova situação social, uma entre várias. As relações de realidade que o virtual pode suscitar vão depender de sua circulação, da deslocação das informações e das novas apropriações sociais.

Conclusão:

Ao estabelecerem a noção de situação social, autores clássicos da sociologia não consideraram a técnica como espaço possível de socialização, a não ser associando-a aos objetivos do homem moderno. Podemos perceber que o conceito de virtual, dessa maneira, esteve diretamente ligado a uma concepção dualista da técnica - ora como instrumento de controle ora como instrumento do progresso - o que pode significar a limitação do campo virtual à falsificação e depreciação da categoria do “real”.

O objetivo da pesquisa foi olhar as relações em SL e em BC como resultado das novas formas de interação entre homem e máquina, pensado-a a partir da idéia de interface. Na qual os contornos das superfícies de contato em questão são misturados ao ambiente e a sensorialidade do espaço virtual. A rede não deve ser pensada apenas como repasse de informação, mas também como espaço de sensações. Os espaços de significação que se abrem em SL e BC não buscam instituir-se numa estrutura histórica, buscam a ação, a sensação e a circulação de conhecimento. Em ambos os espaços a troca de conhecimento é prioritária e com ela surge a sensibilidade tecnológica, num caminho de mais de conectividade do que de coletividade (que remete a uma noção de grupo comunitário).

Olhar para as relações de *Second Life* e *Barcamp* implica olhar também o espaço no qual ela acontece, o espaço atópico, sem lugar no qual elas estão inseridas e por qual elas são constituídas. Embora os espaços de socialização do *Second Life* e do *Barcamp* sejam totalmente diferentes um do outro, estão permeados pela característica de um ambiente no qual é impossível manter a separação entre emissor/sujeito e receptor/objeto. A concepção de Perniola sobre simulacro pode evidenciar com mais clareza o papel da virtualidade na constituição das formas de expressão sociais atuais, nomeadamente as citadas aqui. Estas representam apenas algumas das possibilidades de viver na sociedade contemporânea em sintonia com as interfaces tecnológicas digitais. No *Second Life* aparece a experiência **ambígua, lúdica, imersiva e comunicativa** relacionada à construção da identidade e das relações sociais através da combinação de dados digitais, tecnológicos, que negociam o tempo todo através das novas interfaces híbridas com diversas instâncias simbólicas orgânicas e inorgânicas, apontando para a discussão sobre um novo tipo de habitar social permitido por essa cibercultura, no qual elementos informativos o delimitam. E no *Barcamp*, representada por uma experiência que acontece em espaços múltiplos e abertos, principalmente marcados pela **dinâmica colaborativa, deslocativa e conectiva** de construção do conhecimento e do espaço de interação social compartilhado de forma horizontal.

O que parece ficar claro é que nesses ambientes o vínculo social se dá pela interface e também com a interface tecnológica. Estabelece-se uma relação de confiança, de parceria, simbiose entre homem e máquina. E parece que o grande vínculo com o virtual vem dessa possibilidade de sentir através de outra corporalidade.

Como Sodré (2006) sugere, vive-se hoje num “ethos midiaticizado”, ou ainda como diz Santaella (2004) vivemos na “Idade da Mídia”, não mais ligada apenas à natureza discursiva e lingüística do social culturalógico, ou dos meios de comunicação de massa unidirecionais e catalisadores. As novas tecnologias de comunicação aliadas à informática possibilitaram a multiplicação das possibilidades de comunicação pluridirecional gerando um novo tipo de espaço social, a rede, o ciberespaço.

Meyrowitz (1985) sugere que a situação social não está dependente de um cenário físico responsável pela ambientação da percepção direcionando-a, mas a simples realidade de uma tele presença capaz de modificar a natureza dos comportamentos e interações. As mídias eletrônicas trazem um novo tipo de relação entre espaço social e pessoas. As diversas audiências são chamadas a interagir num mesmo espaço, híbrido, formado por múltiplas opções de interação. *“A natureza da interação não é determinada pelo meio ambiente físico enquanto tal. Mas pelos modelos de fluxos informativos.”* (MEYROWITZ, 1985, p. 75).

Referências Bibliográficas:

ADORNO, T. **Indústria cultural e sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mitos-ironia da era do virtual e da imagem**. 2. ed. Porto Alegre: Sulinas, 1999.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, W. **Sobre arte, técnica linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'água, 1992.

CARDOSO, G. **Para uma sociologia do ciberespaço**. Comunidades virtuais em português. Oeiras: Celta, 1998.

CASTELLS, M. **A galáxia internet**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

_____. **A sociedade em rede**. 8º ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. V. I.

COSTA, R. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. **Interface** - Comunicação, saúde, educação. Botucatu, v. 9, n. 17, p. 235 – 248, mar/ago, 2005.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1999.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Editora 34, 2004. V. I, II e V.

EVANS-PRITCHARD. E.E. **Antropologia social**. Lisboa: Edições 70, 1972

GOFFMAN, E. **A apresentação do eu na vida de todos os dias**. Lisboa: Relógio D'Água, 1993.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

LATOUR, B. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LYOTARD, J. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

MAFFESOLI, M. **No tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1979.

MEYROWITZ, J. **No sense of place: the electronic media on social behavior.** London, Oxford University Press, 1985.

PERNIOLA, M. O. **Pensando o ritual.** Sexualidade, morte, mundo. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2000.

PETERS, M. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença.** Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual.** Lisboa: Gradiva, 1996.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: das culturas das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2004.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho.** Uma teoria da comunicação linear e em rede. Rio de Janeiro: Vozes, 2006.

TEDESCO, J.C. **Paradigmas do cotidiano: introdução à constituição de um campo de análise social.** Rio Grande do Sul: EDUNISC, 1999.

VATTIMO, G. **A sociedade transparente.** Lisboa: Relógio D'água, 1992.

VIRILIO, P. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WIENER, N. **Cibernética e sociedade.** São Paulo: Ed. Cultrix, 1954.

WOLF, M. **Teorias da comunicação.** Lisboa: Presença, 1995.