



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE SOCIOLOGIA E**  
**ANTROPOLOGIA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS**  
**SOCIAIS**

**SUJEITOS ENTRE PARÊNTESES: Usos e repertórios de**  
**internautas nas salas de bate-papo em Campina Grande**

**FRANCIS OLIVEIRA BEZERRA**

**CAMPINA GRANDE – PB**

**2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
UNIDADE DE SOCIOLOGIA E ANTROPOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS  
SOCIAIS

SUJEITOS ENTRE PARÊNTESES: USOS E REPERTÓRIOS  
DE INTERNAUTAS NAS SALAS DE BATE-PAPO EM  
CAMPINA GRANDE

FRANCIS OLIVEIRA BEZERRA

UFCG . CH. UACS . PPGCS

**FRANCIS OLIVEIRA BEZERRA**

**SUJEITOS EM PARÊNTESES: USOS E REPERTÓRIOS DE  
INTERNAUTAS NAS SALAS DE BATE-PAPO EM CAMPINA  
GRANDE**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), como requisito para a obtenção do grau de mestre em Ciências Sociais.

Área de Concentração:  
Sociologia da Cultura e  
Identidades

Orientação: Lemuel Dourado  
Guerra Sobrinho

**CAMPINA GRANDE – PB**

MARÇO – 2010



FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL DA UFCC

B574s Bezerra, Francis Oliveira.

Sujeitos entre parênteses: usos e repertórios de internautas nas salas de bate-papo em Campina Grande / Francis Oliveira Bezerra. — Campina Grande, 2010.

98f. : il. col.

Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) — Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades.

Referências.

Orientador: Prof<sup>o</sup>. Dr<sup>o</sup>. Lemuel Dourado Guerra Sobrinho.

1. Antropologia Social. 2. Interação Virtual. 3. Novas Tecnologias da Comunicação. 4. Papéis Sociais. I. Título.

CDU – 572.028(043)

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ser meu principal confidente e responsável pelos desafios a mim impostos, na certeza de que com minha fé serei sempre digno de grandes vitórias e merecedor do seu carinho e compaixão sempre que precisar.

A meu orientador, Lemuel Guerra, por demonstrar-se sempre solidário desde o dia em que o conheci, motivando-me em minhas inquietações que serviram como aprendizado, amadurecimento e exercício da minha capacidade e criatividade ao longo de todo o trabalho.

À CAPES, Coordenação de Aperfeiçoamento do Pessoal do Ensino Superior, por ter garantido, através do programa de bolsa de estudos, minha disponibilidade e dedicação à realização dessa pesquisa.

A minha mãe, Edna Farias de Oliveira, por ser pai e mãe, mulher corajosa que não conhece a força que tem, por me ensinar que somos capazes de vencer as circunstâncias da vida, mas dando-se um passo de cada vez. Ao meu pai, Francisco de Assis Fernandes Bezerra.

A meus irmãos, Diego de Oliveira e Erlândia de Oliveira, que aos seus modos, esperaram por essa dissertação. Às minhas duas sobrinhas, Ingrid e Maria Eduarda, pelos sorrisos e abraços, as brincadeiras e momentos de descontração, que me serviram como refúgio e descanso em muitas ocasiões.

A todos os professores do programa de pós-graduação, em especial, aos professores Roberto Veras e Luís Henrique Cunha, que leram previamente meu trabalho na qualificação e contribuíram para o amadurecimento de minhas ideias.

À professora Mércia Rejane Batista, outra importante interlocutora, que me atentou para o modo pelo qual eu deveria tratar minhas reflexões, pelo exemplo e pelas palavras de conforto que sempre me foram prestadas.

A Rinaldo, Jussara, Rosicler e Zezinho, funcionários da universidade, a quem sempre tive uma grande consideração pelo trabalho, carinho e atenção a mim prestados.

Todos meus amigos e colegas de turma do programa de pós-graduação, em especial Carla Oliveira, Fábila Dantas, Sandra Alves, Franqueline Terto e Celênia Macedo, pelo aprendizado dentro do ambiente acadêmico e pela convivência em grupo muito mais que memorável ao longo desses dois anos, valeu!

Aos amigos especiais, Ana Regina, Cecília Cândido, Mônica Katiúscia, Regiane Alves, Assis Cordeiro, Aldo Branquinho, Edemberg Rocha, Fábio Piquet, Maria Cláudia e tantos outros que vibram por minhas vitórias.

A Robson de Andrade, Roberta Vieira, Ana Salatini, Alex Diego, Edson Matias, Daniela Dessoti, Marcos André (*in memoriam*), Andréa Faganello, Franklin Dukoba, Fernanda Medeiros, Manoela de Carvalho, João Nunes, Juliana Mota, Robério Alves,

Laércio Theodoro, Emanuel Souto, Daniela Euleutério, Patrícia Rodrigues, Samara Cynthia, Fábio Duarte, Henrique Belarmino (*in memoriam*), Mariana Stella, Paulo Areas, Gualter Floresta, Silvana Vasconcelos, Nelson Calheiros, Ricardo Diniz, Rilton Soares, Alana Caroline, que fiz como amigos no mundo virtual e outros não menos importantes que serviram como colaboradores nesse trabalho.

As professoras da minha banca examinadora, Robéria Nádia Araújo Nascimento e Elizabeth Christina de Andrade Lima, pela atenção e críticas pertinentes nesse momento.

“Oh. admirável mundo novo... Quando encontramos novos mundos... em vão lutamos para preservar a ordem que já conhecíamos, e finalmente deixamos de resistir e nos entregamos ao novo modo de ver as coisas, onde quer que este possa levar-nos, sabendo que nossas experiências jamais nos parecerão as mesmas”.  
(Shakespeare, A Tempestade)

## RESUMO

A presente dissertação tem como objeto de estudo as interações sociais constituídas no ciberespaço, em especial nos ambientes conhecidos como salas de bate-papo, nas quais internautas constroem *personas*, mobilizando em suas interações diversas estratégias de apresentação e de performance. Trazemos aqui um conjunto de reflexões feitas a partir de entrevistas realizadas com uma amostra de usuários residentes em Campina Grande, estratificados por gênero e orientação sexual. A perspectiva teórica se baseia nas contribuições de Simmel relativas às interações sociais e na sociologia dramática de Goffman. Dentre as principais conclusões do trabalho, destacamos as seguintes: As salas de bate-papo respondem a exigência de contatos, havendo uma interdependência das experiências vividas no mundo *online* com as relações do espaço tradicional (*offline*). Nesse sentido, a tomada de papéis a serem exercidos se prestam apenas a natureza das relações que se propõem; e essas performatividades sugerem práticas de significação entre os grupos, tornando as identidades e sexualidades das esferas sociais moldadas pelo imaginário e pela linguagem.

**Palavras-chave:** 1. Antropologia Social. 2. Interação Virtual. 3. Novas Tecnologias da Comunicação. 4. Papéis Sociais. I. Título.



## ABSTRACT

This dissertation aims to study the virtual interactions, as social interactions formed in cyberspace, particularly in environments known as *chat* rooms in which internet users built personas, using in their interactions strategies of self presentation and *performance*. We bring here in particular, reflections we made having as basis interviews carried out with a sample of internet users from Campina Grande, stratified by the gender and sexual orientation. Our theoretical perspective is based on contributions by Simmel, on social interactions and on dramaturgic sociology, by Goffman. Among the main research outputs – we point out following: The rooms *chat* respond to the requirement of contacts, there is an interdependence of the world experiences on line with the traditional relations of space (off line). In this sense, the taking of roles to be exercised only to provide the nature of the relationships that are proposed, and these practices suggest practices of performances of meaning between groups, making their identities and sexuality in the social spheres shaped by imagination and language.

**Keywords:** 1. Social Anthropology. 2. Virtual Interaction. 3. New Communication Technologies. 4. Social roles. I. Title.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
CIBERESPAÇO: NOVO AMBIENTE PARA VELHOS ENCONTROS?.....	15
1.1 – A comunicação digital e as novas formas de estar-junto .....	15
1.2 – Aspectos históricos do fenômeno Internet .....	22
1.3 – Conversação via-rede.....	27
1.4 – A busca por identidades no ciberespaço .....	38
AS DOBRAS DAS INTERAÇÕES .....	46
2.1 – Interações como matéria-prima da sociedade .....	46
2.2 – Dualidades constitutivas dos encontros (Virtualidade e Realidade) .....	55
2.3 – A Escola de Chicago e a micro-sociologia .....	59
2.4 - Goffman: Dramaturgismo social e manipulação de impressões.....	67
OS SUJEITOS E A TELA.....	75
3.1 – Mapeando o campo.....	75
3.2 – A apresentação de si na rede.....	79
3.3 – A função das salas de bate-papo na vida dos entrevistados .....	86
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	94
REFERÊNCIAS .....	5
Anexos .....	13

## **LISTA DE QUADROS**

QUADRO 1 – Formas de participação interativa no mundo virtual (p.30)

QUADRO 2 – Momentos de marcação em ambientes de *chats* (p.31)

## **LISTA DE TABELAS**

TABELA 1 – Opiniões sobre motivação no uso de salas de bate-papo (p. 87)

TABELA 2 - Quais os dados pessoais mais modificados (p.91)

TABELA 3 – O que há de interessante nesse tipo de contato (p.92)

## INTRODUÇÃO

A tarefa de se observar a vida social contemporânea empreende o esforço de considerar o movimento constante de transformação que marca a relação sociedade, cultura e técnica (tecnologia), exigindo de todo modo uma constante reformulação de modelos e conceitos para pensar as relações sociais. Particularmente, acompanhamos nesses últimos tempos os efeitos de novas tecnologias digitais agregadas à vida social dos indivíduos, o que recriou novas formas de compartilhar significados e moldou práticas de socialidade, ou seja, nossas características comportamentais de negociar e nos relacionar com os outros, a forma pela qual nos representamos e nos identificamos nas nossas relações.

E se esses traços são sinais objetivos nas nossas relações estabelecidas pela convivência em grupos, proximidade física em espaço e tempo comuns (interação face a face) enquanto modeladores de nossas experiências e realidade, como pensar essas e outras trajetórias de relacionamentos humanos sem a presença física imediata, num ambiente como o *ciberespaço*?

Pierry-Lévy, em suas palavras, define esse espaço como sendo

[...] a rede mundial de comunicação criada pelo intercruzamento de informações entre computadores, com o intuito de reproduzir ou estender as experiências do mundo físico no ambiente virtual – se transformando num novo espaço de convergência para o fortalecimento das relações sociais (LÉVY, 1999, p. 92)

Nessa que pode ser chamada a **Era da Cibercultura**, o ciberespaço é definido como uma instância em que circulam os indivíduos de todas as camadas-médias urbanas sociais, o qual, através da interface, ou seja, da relação homem-máquina, molda

experiências de todas as matizes, através do cruzamento de informações em tempo real sem a necessidade de compartilhamento do mesmo espaço físico.

Para compreender esse fenômeno em suas facetas mais particulares, precisamos dar conta das redefinições das relações correspondentes às noções de espaço e tempo, do entendimento do que se define como real e virtual, presença e ausência insurgidas com essas formas de encontros. Acreditamos que a emergência da *Internet* justifica que assumamos como tarefa intelectual as investigações a respeito das formas pelas quais essas tecnologias são apropriadas em seu uso pelos indivíduos de diversas origens e localizações sociais.

Assim, filiamo-nos à proposta de McLuhan (1964) de tratar as técnicas e meios comunicacionais modernos como formas de o indivíduo suprir necessidades inerentes à sua condição humana, afinal, a comunicação é o que liga um indivíduo ao outro, atuando, metaforicamente falando, como uma espécie de *cimento social*. Essa naturalização dos objetos técnicos e sua fusão com a ciência são elementos básicos para pensar o momento atual da cultura, considerando que o ciberespaço e os meios de comunicação adquiriram status de cenário ou palco mediador nos quais se inscrevem narrativas, traços de relações e compartilhamento de valores e significados. Dessa forma, o avanço dos meios técnicos disponíveis para a sociedade engendrou reelaborações de práticas sociais, visando a atender os desejos ligados aos interesses humanos, aumentando potencialmente as possibilidades de encontro entre os indivíduos ao romper com as limitações condicionadas pelo fator espaço-temporal.

Dentro do amplo conjunto de possibilidades de relações nessa espécie de *não-lugar* que é o ciberespaço (*cf.* AUGÉ, 1994), escolhemos como objeto focal desta dissertação uma prática atrativa entre internautas, os encontros nas salas de bate-papo e

em canais de conversa individualizada, tendo como objetivo observar as eventuais especificidades das estratégias de apresentação e usos (cf. GOFFMAN, 1975) observáveis nas interações *online*, tomando como parâmetros localizacionais dos sujeitos envolvidos as variáveis gênero e orientação sexual.

Usando uma amostra de usuários situados socioculturalmente e geograficamente na cidade de Campina Grande e os parâmetros localizacionais citados, coletamos dados sobre como os indivíduos contemporâneos procuram satisfazer suas necessidades de *estar-junto*, de ampliar suas redes sociais – estendendo suas relações baseadas no partilhamento do espaço, tendo como objetivo específico analisar como são construídos e usados repertórios socioculturais de autoapresentação especificamente em salas de bate-papo e em desdobramentos no ambiente de comunicador instantâneo conhecido como ‘*Messenger*’.

A ideia de se fazer tal estudo parte da observação de que, assim como ocorreu no mundo todo, há quinze ou vinte anos, pesquisas que avaliavam as mudanças que a *Internet* vinha causando nas interações sociais e suas consequências socioculturais implicam hoje a revisão de certos conceitos e previsões desenvolvidos, já que só agora percebe-se a influência das novas tecnologias em sua forma mais abrangente. Se antes o acesso a esse tipo de forma de interação e tecnologia se restringia a uma elite das camadas urbanas, hoje se percebe de forma mais óbvia a busca crescente de se inserir nessa nova modalidade de ‘*existência em rede*’, por parte de membros de outras esferas sociais, o que define novas hierarquias e/ou afasta outras.

Focalizamos esses novos espaços de relações sociais, com suas redefinições dos lugares das interações e das estratégias de autorrepresentação através de um olhar socioantropológico, como compondo um universo simbólico onde se delineiam

comportamentos referidos ao espaço social e cultural, entendendo que essas relações tomam por base um determinado imaginário sociocultural relativo ao exercício de subjetividades, condicionadas pelo contexto social e valores partilhados e pelas especificidades da *media* dessa aqui estudada. Ou seja, uma alternativa que consegue pôr em intersecção tanto o sujeito como o objeto de pesquisa, colocando-o no centro das atuações através de seus possíveis ‘*eus*’ e realizando seus ideais de ser visto, admirado, reconhecido - respondendo aos estímulos da cultura do espetáculo (cf. DEBORD, 1997).

São os reflexos das referências culturais e sociais nos usos e estratégias praticadas no espaço das relações na *Internet* que pretendemos trazer à luz, nesse cenário onde tudo vira informação, no qual o corpo é também objeto de criação e negociação (cf. LE BRETON, 2003), sendo visto como um detalhe ilustrativo, na medida em que cada um pode se descrever a partir de seus ideais, de seus modelos, concebidos através do consumo de imagens consideradas belas, perfeitas, propagadas através dos vários canais dos *mass media* aos quais somos todos continuamente expostos. Decorre daí um conjunto de expectativas em torno das noções de papéis e autorrepresentações identitárias, partilhadas pelos indivíduos em interação, cada um a sua maneira e em certa medida, implicando um jogo de uso de máscaras e construções de identidades que se manifesta na maneira como os indivíduos se reconhecem e se atribuem aos desejos e expectativas do outro (cf. STRAUSS, 1999).

Tendo observado que novas práticas sociais são reconstruídas como resultado do avanço das relações e desenvolvimento técnico de cada época, é lógico pensar que as formas de investigação científica para acompanhar tais mudanças também se desenvolvem de maneira a ressignificar seus métodos. Uma das recentes alternativas é a “*netnografia*”, que aparece como sendo uma abordagem das extensões dos métodos

etnográficos para o ambiente virtual, a partir do reconhecimento de que os mecanismos de construção e consumo identitários apresentados pelas alterações sociais no ambiente *Internet* requerem maneiras próprias para interpretá-los.

Em meados da década de 1980, a netnografia foi utilizada no trabalho do pesquisador Robert V. Kozinets, que se valeu das técnicas etnográficas para entender o perfil de consumidores virtuais, sendo definida como “a fusão de técnicas etnográficas estabelecidas e inovadoras, adaptadas ao estudo naturalista de comunidades virtuais, e a sua rerepresentação da pesquisa, procurando obter experiências profundas da socialidade digital” (PINTO *et. al.* 2007)

Em seu artigo sobre as possibilidades de uma observação não-participante no ambiente virtual e a defesa do uso da netnografia, Braga (2008) salienta que esse método privilegia a construção de um relato de uma situação comunicacional em um ambiente microscópico, buscando, através da lógica informal desses processos, as formas culturais adjacentes, tais quais lembra Geertz (1978, p. 27). Entretanto, em relação à visão clássica da etnografia, ao construir relatos situacionais de experiências *internéticas*, o pesquisador teria a limitação de levar adiante uma observação não-participante, já que se torna impossível a utilização do contato no modelo de interação *face a face*.

Com Braga (2008), argumentamos que a aplicação das técnicas etnográficas para os ambientes virtuais trata de uma escolha muito peculiar, no entanto válida, porque coloca o pesquisador numa situação de invisibilidade em determinada situação, minimizando a tensão existente entre pesquisador/pesquisado, que, uma vez evidenciada, torna a dinâmica observada comprometida, tensionada pelos papéis assumidos nessa relação. A ideia de permanecer literalmente à espreita, observando a



enunciação dos participantes, possibilita uma compreensão detalhada dos significados compartilhados em questão.

A opção por essa matriz metodológica implica a necessidade de não se tomar os dados em tela e material registrados em *logfiles* como objetos autocontidos, ou seja, resultado em excelência das dinâmicas observáveis em ambientes virtuais. O próprio termo ‘comunicação mediada por computador’ nos leva a reformular essa visão minimalista, restringindo as análises da comunicação em primeira instância (homem x máquina), sem nos ater a outros temas relacionados e bem mais reveladores. As experiências com a pesquisa etnográfica no ciberespaço indicam a necessidade de buscar dados também fora do tempo e do espaço *online*, como a construção e registros de diários de campo, seleção de informantes e aplicação de entrevistas, as quais servem como registros de discursos e performances referidas à percepção que os usuários têm dos usos que fazem das salas de bate-papo e do *Messenger*, sendo necessário o devido cuidado com formulação de conceitos e com sua transposição para o campo da ainda incipiente pesquisa sobre cibercultura (cf. BRAGA, 2008).

A condição de pesquisar como ‘*arqueologistas por opção*’ de uma sociedade que ainda se transforma implica ainda o debate dos limites causados pelo fator presença e ausência no campo, bem como no enfrentamento de uma série de questões relativas à ética por parte do pesquisador e sobre a qualidade dos dados coletados.

A crescente busca por contatos na *rede das redes (Internet)*, e no nosso caso em especial, nas salas de bate-papo, implica as práticas habituais e recorrentes em toda trajetória humana, condicionadas pelos mesmos desejos e necessidades dos indivíduos envolvidos de se comunicarem e estar-junto. A novidade é a tecnologia utilizada.

Embora pesquisadores em todo o mundo estejam realizando estudos sobre a influência da rede internacional de computadores na vida das pessoas, só recentemente esse fenômeno começa a tomar contornos mais precisos enquanto objeto de pesquisa das ciências sociais. Alguns já atentam para a questão de que as relações reorganizadas no ciberespaço, seja necessariamente de encontro com o coletivo, ou expressem movimentos de *realiance* (LÉVY, 1999, MAFFESOLI, 2006), visto que existe a necessidade de domínio e re-significação das ferramentas e repertórios tidos como capital simbólico comum aos internautas, sendo aquelas elementos-chave das relações<sup>1</sup>. Nesse sentido, ter acesso à rede mundial de computadores (*Internet*) não necessariamente indica participar ativamente dessa modalidade interativa.

Com base nas considerações acima apresentadas, de maneira breve a respeito de como se esboçam novos esquemas interacionais a partir dos encontros em salas de bate-papo na *Internet*, optamos por seguir as seguintes questões e recortes particulares em nossa atividade de pesquisa, sempre tendo em conta a abordagem relativa aos lugares socioculturais dos indivíduos:

1. Como são construídos os repertórios de autorrepresentação nos textos através dos quais acontecem as interações estudadas?

---

<sup>1</sup> No ambiente do ciberespaço existe o conceito de *netiqueta* para pensar as regras que regem essas interações. Sobre esse aspecto, Maffesoli denomina ética uma moral “sem obrigação nem sanção”, isto é, a pessoa não deve ter outra obrigação a não ser a de ser membro de um corpo coletivo, do mesmo modo que não deve existir outra sanção a não ser a de ser excluído, quando se encerra o interesse (inter-esse) que liga o indivíduo ao grupo. CORRÊA, Cynthia W. H. Artigo científico: Uma abordagem teórica sobre a formação de tribos virtuais: do banal ao intelectual. Disponível em< <http://www.rp-bahia.com.br/biblioteca/pdf/CynthiaCorrea.pdf>>. Acesso em 05/08/07.

2. Quais informações, e de que maneiras (ritmos, linguagem usada) são solicitadas em termos de caracterização dos indivíduos, nas interações estudadas?
3. Que informações são valorizadas e contribuem para a continuidade das interações?
4. Quais informações resultam em finalizações das interações?
5. Quais os significados atribuídos pelos indivíduos às interações nas salas de bate-papo e no *messenger*?

O texto da nossa dissertação está estruturado da seguinte maneira: no primeiro capítulo, discutimos a emergência da *Internet* e sua transformação em palco de encontros, de expressão/construção de identidades e papéis sociais. Nesse sentido, focalizamos as transformações pós-modernas nas dinâmicas identitárias, considerando que, na *Internet*, as interações sociais se constroem mais por afinidades eletivas e múltiplas do que propriamente como o resultado de experiências físicas num espaço local comum. Pensando que o sentimento de identificação está para além das referências próprias, buscamos analisar as modificações provocadas pela *Internet* no cotidiano das pessoas e como o uso dessa tecnologia de certo modo foi incorporado como mediador de suas relações, à luz da noção de reflexividade das práticas sociais, (*cf.* GIDDENS, 1991).

No segundo capítulo, pretendemos discorrer sobre o processo de interação social utilizando os desdobramentos teóricos desenvolvidos por Simmel (1983), que vê nos processos de sociação o estabelecimento das formas e conteúdos que se transformam em matéria-prima de toda a vida em sociedade. De acordo com esse autor, a ideia de sociação deve ser considerada pelo viés do interesse ou do conflito, entre dois sujeitos

que estabelecem a partir de seus objetivos (conteúdos) as formas subsequentes de ação em eventos futuros.

Sob a inspiração desse autor, discutimos as maneiras pelas quais as relações sociais na sociedade moderna se dão sob efeito da dualidade *presença e ausência* (virtual e real), trabalhando contra o senso comum segundo o qual as interações virtuais são um investimento no *longínquo*, numa “outra esfera da realidade”, haja vista que muitas de nossas ações foram e são condicionadas em ambientes abstratos, nos quais os signos são criados para mediar nossa representação uns com os outros e com as instituições que nos cercam. Ainda apresentamos nesse capítulo a contribuição das análises de Goffman (1975), nos termos da sua sociologia dramaturgica.

Analisando o ciberespaço como o ambiente em que também acontecem micro-relações, construídas através de encontros como esses que ocorrem em salas de bate-papo, há de se considerar que seja um lugar em que a não presença física facilita o anonimato e a manipulação de impressões nesses contatos, nos quais são mobilizadas estratégias de apresentação do *self*.

Embora Goffman não tenha pensado esse cenário, pensamos que suas contribuições sobre a relação do ‘eu-com-outro’, o seu conceito de *footing* (que representa a projeção pessoal do participante na sua relação com o outro, ou com o discurso que almeja alcançar ou manter) nos serve de bom caminho para pensar a apresentação do ‘eu-virtual’, uma vez que certamente algum tipo de repertório representacional deve ser ativado nesses encontros, como forma de causar determinadas impressões entre os sujeitos, posto que em alguns casos eles não se conhecem fisicamente e tão pouco têm ideia clara sobre o contexto e a localização social a partir do qual o outro se reporta.

No terceiro capítulo, será apresentada a interpretação dos dados das entrevistas e da análise dos textos das interações fornecidos pelos sujeitos.

Seguem-se as considerações finais, seção em que reapresentamos alguns dos achados da nossa pesquisa e apontamos eventuais desdobramentos da mesma; as referências e os anexos.

## CAPÍTULO 1

### **CIBERESPAÇO: NOVO AMBIENTE PARA VELHOS ENCONTROS?**

#### **1.1 – A comunicação digital e as novas formas de estar-junto**

Nas páginas anteriores, discutimos como as novas tecnologias transformaram o campo das relações sociais, gerando novas profissões, criando *sites* de relacionamento através do ciberespaço, construindo novas linguagens para expressão de emoções (caso de *emotions*) e reestruturação de estruturas textuais de autorrepresentação, dentre outras inovações.

Frequentemente, as alterações nas práticas sociais levam ao debate do que se afirma como “novo” e “moderno” e sobre seu aspecto positivo e/ou negativo. Assim, nas análises das novas tecnologias de comunicação mediadas por computadores, questiona-se em que medida elas representariam o estritamente novo e em que medida repetem os esquemas interacionais tradicionais, bem como se trazem benefícios ou excessos eventualmente prejudiciais às relações humanas, observando-se sobre esse ponto que o debate sobre a cibercultura está, de certo modo, condicionado pela polarização entre duas posições: a de um fatalismo negativista ou de um entusiasmo positivo.

Em março de 1998, alguns pensadores norte-americanos iniciaram um movimento por busca de coerência e neutralidade em torno das análises sobre a cibercultura. Assim, designaram seu movimento como dos ‘*técnicos-realistas*’, que se

diferenciavam dos *luddites* (pessimistas-apocalípticos) e dos utópicos (otimistas-integrados), visando o recurso à *racionalidade razoável* para a análise dos impactos sociais advindos da simbiose entre tecnologia e apropriação social. Seria essa, de certo modo, uma nova inventiva de se construir um esquema racional para pensar a realidade e suas profundas transformações, num contexto em que se presencia a crise de alguns dos mais importantes meta-relatos (e de seus correspondentes *ismos*) como tentativas de apreender em quadros conceituais consistentes a complexidade da natureza e das experiências humanas (LEMOS, 2003, p. 246).

Ao romper fronteiras espaciais, as relações sociais vêm crescentemente se desterritorializando, o que tem sempre significado maiores de possibilidades de desestabilização das estruturas relacionais baseadas na proximidade física, instituindo-se o valor das comunidades eletivas ou constituídas por afinidades de gostos e interesses. No ciberespaço, podemos encontrar diversos exemplos da imersão pessoal do indivíduo, modelados pela manifestação das afetividades.

Capodieci (1998) faz lembrar a própria relação afetiva - homem e computador - como uma relação de encantamento, de proximidade e amizade por assim dizer (comparação essa resguardada em suas devidas proporções). O computador passou a ser visto com essa variância afetiva, tal qual o livro e a fotografia exerceram quando do seu aparecimento enquanto mediadores entre os indivíduos e realidades geograficamente distantes. Assim, o computador passou a ser visto como muito mais do que um recurso físico, dotado de sistemas de interface e programas utilitários. Seria uma espécie de extensão da nossa capacidade de registro e memória (CAPODIECI, 1998.).

Esse autor ainda se refere a quanto esse meio de comunicação adquire status e razão para que se tenha nele um arcabouço das necessidades pessoais do homem

contemporâneo. O computador passa a ser um elemento mediador de procura por outros e combate à solidão, tendo-se a partir de seu uso a noção do aumento do campo de possibilidades de encontros, isto é, uma configuração de uma nova forma de se relacionar com a alteridade em torno de alguma coisa, seja ela qual for, servindo também para encarnar o retorno de um velho conceito, o de *imaginário* enquanto representação do real, ou como referência a um “outro ausente” (PITTA, 2005).

De maneira semelhante, temos a proposição de Maffesoli (2006), segundo a qual os homens, ao constatarem o desencantamento com o mundo moderno, formulam novas concepções de *estar no mundo* - retornando às suas manifestações mais primitivas, ou nos termos do seu conceito conhecido à constituição de *novas tribos*. Justificando sua tese, Maffesoli (2006) afirma que a ordem das relações sociais está em caráter de mudança, passando de uma perspectiva de ordem política - resultado do projeto de relações organizadas pelo contrato social (no qual se expressa determinada função pela sua participação num partido político, associação ou grupo estável) para se contrastar com relações nas quais se acentue a dimensão afetiva e sensível expressas por certos papéis relativos à fluidez, dispersão e grupamentos pontuais das relações na contemporaneidade<sup>2</sup>.

Em outros termos, o autor também considera a atuação do homem no mundo pela ótica da tragédia, na qual indivíduos assumiriam participações, papéis sociais, gostos, de acordo com seus lugares e afinidades culturais, tal qual presenciamos na emergência de novos movimentos em grandes centros urbanos e também no ciberespaço, pelo seu caráter de descentralização das possibilidades interativas. (MAFFESOLI, 2006).

---

<sup>2</sup> Seriam essas inclusive características que diferenciariam o homem moderno do homem pós-moderno, tomando como referência seu conceito de socialidade.



De igual modo, Maffesoli ainda lembra que esses diferentes estilos de vida, o conflito entre tendências locais/e ou globais<sup>3</sup>, certificam aos indivíduos definirem novas formas de expressão, propiciando outro tipo de simbolismo. Para esse autor, na contemporaneidade “o social repousa na associação racional de indivíduos que têm uma identidade precisa e uma existência autônoma; a socialidade, por sua vez, se fundamenta na ambigüidade básica da estruturação simbólica”<sup>4</sup>. Assim, sairíamos da lógica das identidades para a lógica da identificação.

Sua análise parte do entendimento de que se manifestam certas predisposições humanas de sair de si e criar vínculos identitários com o outro para além das fronteiras físicas, uma vez que se percebem esses efeitos rizomáticos de descentralização das relações. O indivíduo contemporâneo, antes limitado às raízes e à sua tradição (modelo moderno), se liberta na transcendência tornada possível através da comunicação e informações geradas pela introdução dos computadores no nosso *modus vivendi*, manifestando sem as amarras espaciais seu desejo de participação, de troca e interação. A forma de internética de vivência os coloca como objetos de vozes e traços multiculturais, que fogem, de certa maneira, à determinação da coletividade próxima.

A cultura *ciber*, ou da comunicação em rede, é só uma dessas expressões culturais que emergiram a partir do uso de recursos tecnológicos virtualizantes no cotidiano. A cultura da música eletrônica, dos *cyberpunks*, *hackers*, *cyborgs*, conseguiu trazer ao imaginário comum aquilo que antes apenas impressionava a alguns literatos em suas obras de ficção ou cientistas (que trabalhavam guiados pela ideia de uma relação homem-máquina).

---

<sup>3</sup> Resultando em movimentos sociais baseados no multiculturalismo.

<sup>4</sup> Maffesoli (2006, p. 163).

Se nos ativermos a uma origem do termo *ciber*, vamos retornar aos estudos sobre a comunicação e cibernética, desenvolvidos na metade do século passado, para se referir à ideia de que certas funções de controle e processamento de informações poderiam ser utilizadas para explicar a sociedade, remetendo-se a Bateson como seu proponente principal, conforme texto citado abaixo.

A participação de Bateson nos círculos da cibernética teve grande influência no seu trabalho e ele é considerado um dos fundadores do pensamento cibernético nas ciências sociais. Influenciado pela descoberta apresentada por Wiener de que "o conceito social-científico de 'informação' e o conceito natural-científico de 'entropia negativa' eram de fato sinônimos", Bateson desenvolveu teorias onde as relações sociais poderiam ser vistas como "comunicações entre membros co-dependentes cuja interação habitual é caracterizada por circularidades, oscilações, limites dinâmicos e feedback". Além disso, se o princípio cibernético da entropia, derivado da segunda lei da termodinâmica, se traduz em um processo contínuo de redução de ordem em um sistema, ou de aumento de seu caos, isso implica que os relacionamentos sociais não podem permanecer os mesmos por muito tempo (KIM, 2004, p. 203).

Pela argumentação acima apresentada, podemos concluir o caráter interdependente entre comunicação e relações sociais, implicando as mudanças dentro desse processo na necessidade de reapropriação e adequação das novas formas às necessidades e interesse dos indivíduos em definir suas ações e experiências. Também nessa direção, seguindo a proposição de McLuhan (1964) segundo a qual o *meio é a mensagem*, podemos concluir que as novas tecnologias modelam os processos de comunicação dos agrupamentos humanos.

Liberando os indivíduos de suas bases espaciais, as novas tecnologias computacionais (assim como fizeram a carta, o telefone, o telégrafo, a televisão e a fotografia anteriormente) fazem com que a expressão dos sentimentos na contemporaneidade se desdobre para além dos limites que condicionavam o sujeito moderno. Pierry-Lévy (1999) discorre que, embora conectado ao corpo, o sujeito afetivo

se desdobra para além dessa limitação física, e, pela busca de resposta aos seus estímulos, ele se desterritorializa. Por outro lado, o autor explica que existe uma ação reflexiva entre subjetividade *online* e o mundo *offline*, na qual as qualidades afetivas são interdependentes, ou seja, existe uma complementaridade dos ‘meus’ desejos com as possibilidades atuais de satisfação. Assim, o indivíduo não necessariamente fica a mercê de qualquer estímulo ou reação que venha das configurações das relações em rede (LÉVY, 1996, 2007) – ele necessita de reações que o mundo *offline* lhe garante.

De modo contrário, outros pesquisadores vêem as relações constituídas no ciberespaço como sendo um fator desencadeado com falta de comprometimento com o real. As buscas por relações fantasiosas, projetadas artificialmente, com o uso da valorização do anonimato, só viriam a comprometer o homem e seu meio social. O indivíduo se tornaria um sujeito esquizofrênico devido a seu investimento numa dimensão longínqua.

Algumas análises sobre o *cibersexo*, uma das práticas mais comuns na *Internet*, argumentam o comprometimento da vida e saúde do usuário ao interagir nessa modalidade, sendo responsáveis por prováveis diminuições da *sensualidade emotiva* e pela limitação das capacidades intelectuais dos indivíduos nela envolvidos (*cf.*, por exemplo, RUSSO, 1998; GIORDANO, 1998, p. 77). Para Russo (1998), que escreveu sobre o comportamento de casais baseados nessa prática, a necessidade externa de busca por parceiros para satisfação de suas necessidades afetivas gera identidades inautênticas entre os usuários e baseiam-se em modelos pré-confeccionados, condicionados demasiadamente em ‘fazer parecer-se’ com certos ideais vazios e identificar-se com isso. A expressão da sexualidade e sentimentos se basearia somente no sentir, no inatingível.

Contra-argumentando, Castells (2001) reconhece que o uso dessa prática também veio se tornar atrativa por alguns motivos: devido aos riscos e inseguranças que as pessoas correm nos ambientes mais tradicionais (como ambiente de trabalho, barzinhos, danceterias), temor de desilusões, e, principalmente, com a mudança na postura sexual dos indivíduos condicionados pela epidemia da *AIDS*. Na sua visão, o uso das novas tecnologias veio para aproximar, ou proporcionar encontros entre aqueles que apresentam certa dificuldade em busca de parceiros em outros ambientes de convivência.

O ciberespaço, assim, pode ser visto então como potencializador das dimensões lúdicas, eróticas, hedonistas e espirituais na cultura contemporânea. Basta tomarmos como exemplo as salas de bate-papo, que se caracterizam como tribos virtuais, nas e das quais entram e saem internautas, com diversos sistemas de valores, ideias e sentimentos, mesmo que permitam esconder a identidade *offline* do indivíduo, já que a interação às vezes se dá apenas no nível da escrita.

De modo semelhante ao observado no mundo nas interações face a face, a *Internet*, com suas várias possibilidades, pode ser considerada, como o espaço das simulações, de jogos de identidades, nos quais cada um coloca máscaras de imagens que quer projetar de si mesmo, recorrendo a estratégias e maneiras de autoapresentação ligadas aos seus universos simbólicos, valores, crenças e expectativas.

## 1.2 – Aspectos históricos do fenômeno Internet

Embora tenha seu uso inicial restrito ao serviço militar norte-americano (ARPANET) - no período da guerra-fria, com o passar dos anos a *Internet* conseguiu expandir-se em outros setores que não os do mero domínio tecnológico-militar. Seu uso ganhou a adesão nos meios acadêmicos e em outras instituições (políticas e econômicas) como canal mais dinâmico de geração e distribuição de informações e conhecimento. Isso implicou transformações socioculturais importantes no ramo das comunicações, dos negócios e relacionamentos sociais - ao colocar as pessoas transmitindo e recebendo informações através da comunicação em rede.

Sua finalidade inicial era a de manter o funcionamento das telecomunicações em órbita, mas sem um centro distribuidor principal – evitando, assim, um ataque a alguma unidade central de controle - colocando então a informação distribuída de maneira descentralizada, já que seu sistema de operação trabalha com o serviço de comutação de pacotes (pequenas partes da mensagem) que são configuradas apenas com seus protocolos de origem e estação terminal – se recompondo por completo quando recebidas em seu destino final (SANTAELLA, 2004, p. 39).

Já por volta da década de 1970, essa nova estratégia de comunicação se expande para os meios acadêmicos norte-americanos, começando a atrair curiosidade de profissionais e pesquisadores para seu uso. Faz parte desse momento o movimento de contracultura - que tomava conta dos EUA e do mundo. A ideia era a de jovens contestando o *establishment* das instituições modernas, tendo também como objetivo a criação de novos valores que fugissem aos modelos mais tradicionais. Buscava-se um maior contato com outros modos de vida (aproximação com filosofias orientais) e a

utilização de novas tecnologias, num misto de descobertas e experimentalismo em diversos setores: pessoal, artístico, em ambientes de trabalho, dentre outros.

A essa altura, iniciam-se as primeiras formas de comunicação mediadas pelo auxílio de computadores (CMC), desenvolvidas para uso na rede: o correio eletrônico (*e-mail*) e as listas de discussões ou fóruns. Com esses, estudantes e pesquisadores de universidades norte-americanas começaram a utilizar a mais nova ferramenta para suas comunicações profissionais, pessoais e atividades de entretenimento. Aos poucos, percebe-se que os indivíduos se adaptam aos benefícios dos novos serviços tecnológicos, incorporando essas novas ferramentas em sua vida cotidiana. A tecnologia começa a servir para dinamizar novas práticas sociais (atividades de pesquisa, encontros com amigos, meio de trabalho), transpondo os objetivos iniciais de sua criação – a comunicação institucional entre as organizações militares (CASTELLS, 2003, p.13-21).

Nos anos 1980, com os computadores também funcionando a partir de microprocessadores (unidades de cálculo aritmético e lógico localizadas em um pequeno *chip* eletrônico) e com o uso dos recursos gráficos desenvolvidos, programas que criam a sensação de outra ‘realidade-interativa’ passam a se fundir com esses meios de telecomunicações, distribuindo-se por outros meios de comunicação, tais como o cinema e a televisão. Surgem então as novas formas interativas, tais como os videogames e outras formas de interface gráficas (programas de interações sensório-motoras) além do surgimento dos hiperdocumentos (hipertextos, CD-Room) (LÉVY, 1999).

O uso maciço da *Internet* só vem a ocorrer a partir da década de 1990, quando ela de fato amplia seu domínio para o acesso aos usuários comuns. Assim, ela passa a se tornar um grande veículo de comunicação, expressão – com o surgimento da era *World*

*Wide Web (www)*, que é um sistema de armazenamento, distribuição e manipulação de informações em formato de hipertextos digitais. Estes, por sua vez, podem ser entendidos como textos em formato digital, nos quais são abrigadas outras formas de linguagem (textos, imagens, sons) cujo acesso se dá através de *links*. Os *links* podem destacar outro corpo de textos, ícones gráficos ou imagens e têm a função de interconectar os diversos conjuntos de informação - oferecendo acesso sob a demanda de informações que estendem ou complementam o texto principal. É através deles (*links*) que se cria a ideia de ‘navegar’ na rede (cf. SANTAELLA, 2004).

O ciberespaço constituiu-se como um novo espaço de socialidade não-presencial, com impactos na esfera cultural e social. Para Lemos (2003), esse novo espaço surge como expressão das novas formas de linguagens e interações as quais caracterizam o nosso tempo atual. Ele propõe a ideia de que vivemos marcados por uma cultura particular - a *cibercultura* - “forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70”. Para ele, essa relação com o mundo virtual não substitui a *realidade* em detrimento de um maior interesse nas relações virtuais, mas amplia as possibilidades de sua realização (LEMOS, 2003, p.12).

Uma das suas principais características da *Internet* é reunir em si mesma outras formas de comunicação ou mídias. A expressão *ciberespaço* advém das próprias influências do movimento de contracultura, sendo fruto da tensão entre os campos da tecnologia e da *vida real*, mencionada pela primeira vez no romance de ficção científica de William Gibson, *Neuromancer* (1984), uma narrativa de uma sociedade marcada por

que têm papel central no processo comunicativo, b) a comunicação é um processo de reforço mútuo, que envolve criatividade; c) o computador digital é um meio flexível, interativo, que pode ser utilizado para a comunicação humana cooperativa; e d) a comunicação baseada em computadores exige um enquadramento comum da situação (BARNES, 2003 *apud* BRAGA, 2008, p. 43).

As páginas eletrônicas disponibilizam qualquer assunto imaginado, possibilitando a qualquer indivíduo com um grau mínimo de instrução a busca e/ou qualquer produção de informações que lhe convier. Essa visão pode ser questionada com base nos estudos da escola de Frankfurt, que interpretam o uso dos meios de comunicação como estratégias de reprodução de ideologias e de poder. Uma dificuldade para este tipo de argumento é o fato de a internet constituir-se sem um centro claro que determine quais os limites de ação dentro da rede, sendo milhares de pessoas produzindo informações no mundo todo.

Seu modelo de comunicação difere dos outros meios (televisão, telefone, cinema), pois a prática comunicativa nesses esquemas se dá de ‘um para todos’, e a *Internet* se baseia num esquema rizomático, ou comunicação horizontal entre as pessoas (‘todos para todos’), descentralizando-se os contatos. Já no ambiente comunicacional da *Internet*, todos seriam tanto receptores quanto produtores de mensagens. Nesse espaço, existe a noção de experiência de comunicação autorregulada, favorecendo a experiência personalizada e individual.

O aparecimento desse ambiente de troca de informações possibilitou a hipertrofia do que se convencionou chamar de *sociação online* (ou virtual), em contraste com o modo *offline*. Como afirma Rheingold (*apud*. BRETON, 1993, p. 62), essa crescente onda de interações virtuais pode ser vista como uma resposta à sede de



contatos que acompanha a desintegração das comunidades tradicionais e suas experiências locais em um mundo globalizado. Por outro lado, entendemos que essas novas tecnologias da comunicação impulsionam os indivíduos a se relacionarem de maneira mais intensa, aumentando o círculo de relacionamento entre grupos. O fenômeno da comunicação através da rede mundial de computadores, a *Internet*, pode ser comprovado na abertura de *lan-houses*, centros de acesso públicos, *ciber-cafés* – lugares que estabelecem uma nova maneira de os indivíduos construírem seus hábitos de encontros, de busca por conhecimento e disseminação de informações.

### **1.3 – Conversação via-rede**

A *Internet* como fenômeno de comunicação tem sido pensada enquanto espaço de interação social de maneira ambígua. Nos primeiros estudos sobre sua entrada na dinâmica social, foram ressaltadas as relações do cotidiano facilitadas pelo uso dessa nova ferramenta de comunicação. Os argumentos destacavam os novos espaços de encontro que este meio proporciona, ao formar comunidades desvinculadas de suas localidades e incorporar indivíduos que se agrupam por ideais e interesses eletivos; por outro lado, surgiram críticas de que ela fortalecia o individualismo e tirava o sujeito de sua realidade, de sua vida cotidiana, bloqueando sua ação social e suas formas de convivência e experiências ligadas ao modelo de interação clássico, face a face (BAYM, RHEINGOLD, 1998, 1993).

Essa tensão entre esses dois argumentos foi em parte causada por motivos especiais, como argumenta Castells (2003), devido à falta de pesquisas substanciais, já que a *Internet* não gerou muita atenção quando ainda não era um fenômeno de tamanha abrangência (poucas pessoas no início tinham acesso às informações da rede),

daí ser inicialmente reduzida à experiência de jovens de classe média<sup>5</sup>, algumas categorias profissionais e pesquisadores. A ideia primeira era a de que ela serviria apenas como ferramenta de trabalho.

Considerando avanços nessa discussão, o certo é que as novas tecnologias da informação se instauraram no cotidiano da então sociedade global, fortalecendo a integração mundial, na qual a comunicação incorpora e fortalece as diferenças, sendo esse espaço visto como outro lugar de novas redes de relacionamentos. Se hoje nos consideramos como membros de uma sociedade em que predomina a cultura do espetáculo, temos no ciberespaço um bom palco para jogos de expressões (e impressões) além da própria re-criação da escrita e imagem de si, que disponibiliza ao indivíduo comum recursos de mídia para falar de si, ou melhor, para apresentar-se num certo tipo de espaço público.

Reinghold, um dos entusiastas da *Internet* como fenômeno de integração social, em seu livro *A comunidade virtual* (1993), estabelece esses tipos de relações como fortalecimento, inclusive, das interações face a face. Sua proposta seria a de uma socialidade irrestrita. Notadamente, as formas de socialidade pela *Internet* requerem novas formas de apropriação de seus domínios, mas, em sua opinião, ela complementa o desejo por contato ou interação com o outro. Em suas pesquisas, o autor reconheceu que alguns indivíduos que começaram a se relacionar dessa forma ampliaram suas redes de contato, não havendo desse modo comprometimento de suas relações e atividades próximas. O uso do *e-mail* e o acesso a *chats* não restringem a vida social do indivíduo,

---

<sup>5</sup> Cf. DORNELLES, Jonatas. **Antropologia e Internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede"** – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. In: Horizontes Antropológicos. Vol. 10. nº. 21. Porto Alegre, Jan/Junho 2004.

pelo contrário, aumentam a intensidade de sua vida em grupo (na família, na vida cotidiana e no trabalho) (cf. REIGHOLD, 1993)

Em termos de modalidades de comunicação em rede, apresentamos a seguir a classificação elaborada por Marcuschi (2008, p. 201):

1. e-mail – correio eletrônico com formas de produção típicas e já padronizadas. Inicialmente um serviço (electronic mail), resultou num gênero (surgiu em 1972/3 nos EUA e está hoje entre os mais praticados na escrita).
2. *Chat* aberto (bate-papo virtual em aberto – *room-chat*) inúmeras pessoas interagindo simultaneamente em relação síncrona e no mesmo ambiente. Surgiu com IRC, na Finlândia, em 1998.
3. *Chat* reservado (bate-papo virtual reservado) – variante dos *room-chats* do tipo com as falas pessoais acessíveis apenas aos dois interlocutores mutuamente selecionados, embora possam continuar vendo todos os demais em aberto.
4. *Chat* privado (bate-papo virtual em salas privadas) – são os bate-papos em sala privada com apenas dois parceiros de diálogos presentes, uma espécie de variação dos bate-papos do tipo apresentado no item (2).
5. Entrevista com convidado – na forma de diálogo, com perguntas e respostas num esquema diferente dos dois anteriores.
6. E-mail educacional (aula virtual) – interações com número limitado de alunos, tanto no formato de e-mail ou de arquivos hipertextuais com tema definido em contatos geralmente assíncronos.

7. Aula *chat* (*chat* educacional) – interações síncronas no estilo dos *chats* com finalidade educacional, geralmente para tirar dúvidas, dar atendimento pessoal ou em grupo e com temas prévios.
8. Videoconferência interativa – realizada por computador e similar a uma interação face a face; uso da voz pela rede de telefonia ou a cabo.
9. Lista de discussão (*mailing list*) – grupo de pessoas com interesses específicos, que se comunicam em geral de forma assíncrona, mediada por um responsável que organiza as mensagens e eventualmente faz triagens.
10. *Weblog* (*blogs*, diários virtuais) – são os diários pessoais na rede, uma escrita autobiográfica com observações diárias ou não, agendas, anotações, em geral muito praticados pelos adolescentes na forma de diários participativos.

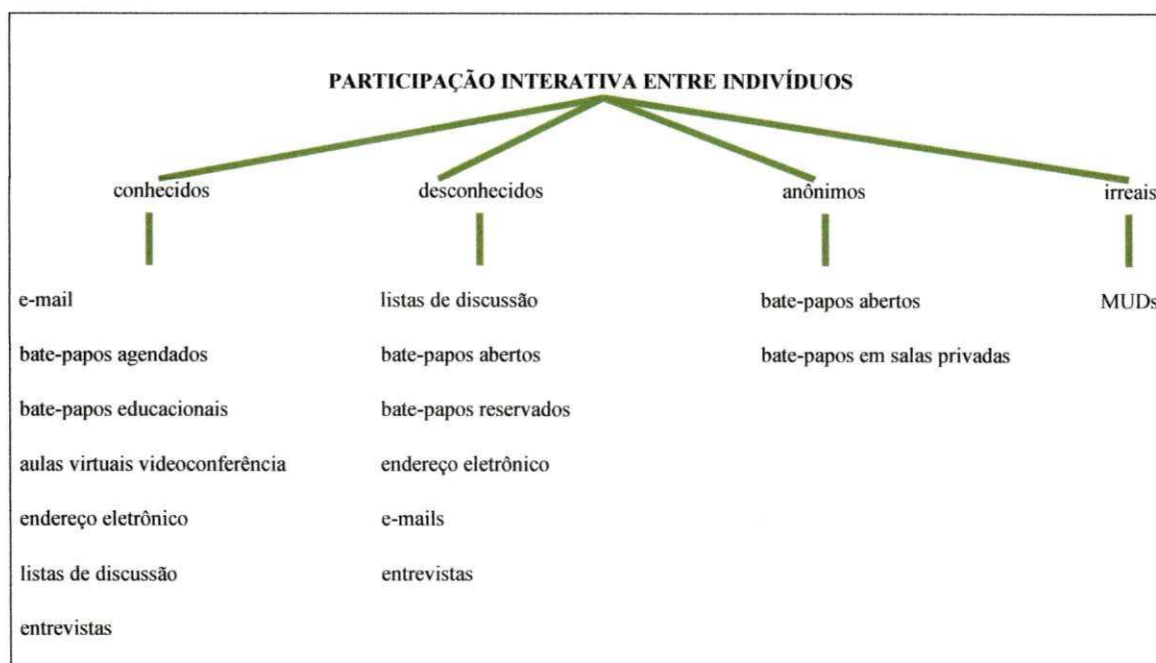


Figura 1 – Formas de participação interativa no mundo virtual (MARCUSCHI, 2008, p. 206)

O interesse por encontros nos *chats* (salas de *bate-papo*) entre as pessoas que possuem recursos de tecnologia e mídia deve-se ao fato de elas verem aí uma possibilidade de satisfação de sua necessidade do encontro comum com outros e para dividir experiências. O termo *bate-papo* ilustra a forma como os usuários vêem esses espaços: locais onde são estabelecidos o diálogo entre alguns sujeitos da interação. Sua dinâmica se dá através da troca de mensagens, que podem ser continuadas ou não em salas disponibilizadas por *sites* ou mediadas por agências e programas específicos. As chamadas salas de *bate-papo* são apresentadas geralmente por temas diversos: faixa etária, região geográfica, opção sexual, amizades, namoro, religião, discussões sobre arte, viagens (FAGGION, 2001, p. 19)<sup>6</sup>.

As marcações observadas e apontadas pelo comportamento do usuário nesses ambientes podem ser entendidas a partir da descrição desses cinco momentos:

1º Momento	Marca automática do provedor, indicando que o internauta entrou na sala
2º Momento	Saudação Inicial
3º Momento	Conversação
4º Momento	Despedida
5º Momento	Marca automática do provedor, indicando que o internauta saiu da sala

Figura 2 – Momentos de marcação em ambientes de *chats* (ARAUJO, 2007, p. 24)

A entrada em uma sala de *bate-papo* condiciona o usuário a autonomear-se, ou, de modo mais prático, a utilizar-se de um *nickname* (apelido) que facilite o início do

<sup>6</sup> O IRC (*Internet Relay Chat*) foi o primeiro programa a facilitar a comunicação, permitindo o diálogo direto, em tempo real, síncrono entre usuários. Foi desenvolvido por Jarkko Oikarinen, na Finlândia, em 1988. Com o tempo, foram se desenvolvendo novos recursos que pudessem ampliar as manifestações e desejos até então resultados da atividade escrita. (LEMOS, 2004, p. 151).

processo interativo, garantindo a sua participação na atividade de conversação. Após registrada essa entrada, os demais participantes da sala podem identificar, através de uma lista, os contatos disponíveis e iniciarem os processo de interação. Nesse primeiro momento, podemos inferir que, de certa forma, essa disposição demonstra de alguma maneira as intenções e as possibilidades de contato que se revelam através do uso dos *nicks*. O *nick* assim se traduz como um instrumento funcional da marca automática, que estabelece o ingresso e sinaliza para pistas que o internauta fornece para poder desenvolver os temas sobre os quais deseja conversar (BECHAR-ISRAELI, 2005).

Tendo a lista dos participantes nas salas e obtendo as referências aos seus gêneros, ou à(s) outra(s) característica(s) considerada(s) definidora(s), os usuários iniciam suas buscas por conversações, elaborando uma saudação geral ou somente aguardando interpelações dos parceiros na sala. As intenções comunicativas veiculadas pela escolha de *nickname* ou pela saudação inicial visam a definir os objetivos a se seguir nas conversas (se paquera, amizades, eróticas, etc.). Vejamos agora alguns exemplos de nicknames retirados de nossas observações do cotidiano das salas classificadas sob o título de CIDADES-CG, do site UOL, nos quais se enunciam intenções ou características que podem definir ou direcionar as primeiras intenções:

*Marcio Ativo*  
*Militar*  
*Solitário*  
*Linda23*  
*Casadoprocura*  
*Loiragostosa*  
*Tigre Negro*  
*45SARADO*  
*DIVORCIADA*  
*Afimagora*  
*Boypassivo*  
*Garota Safada*  
*Eros*  
*Moreno tesudo*

Dadas as características da ambiência e o anonimato desses produtores, observa-se uma maior abertura quanto à enunciação das intenções do que as normalmente observadas em interações *offline*. Isso não elimina os infinitos jogos de autorrepresentação, de manipulação de informações que são utilizados tanto nas interações face a face quanto nas mediadas por computador.

Mesmo que essas conversações ocorram entre desconhecidos, percebemos que as nuances desses contatos repetem modelos de comportamento nas interações face a face. Costa (2005) constatou que os temas mais recorrentes são amizade, paquera, música e erotismo, e que, ao desenvolverem suas conversações, os participantes de *chats* buscam aproximações entre suas referências (sua idade, local onde se encontram, características físicas e corporais, etc.), de acordo com determinados interesses.

Se as informações correspondem às expectativas dos envolvidos nessa dinâmica comunicacional, há então a continuidade do papo, que, uma vez fortalecido, busca-se personalizá-lo ou aproximá-lo, pedindo-se para que haja uma migração de um *chat* aberto para um comunicador instantâneo, inclusive como estratégia de checagem de alguns dados descritos nas conversas iniciais. Há os encontros que não começam e terminam com a simples entrada e saída do usuário em uma sala de bate-papo, desdobrando-se em vínculos de aproximação *offline* ou em repetição dos encontros ainda no espaço *online*.

De modo similar ao observado nas interações *offline*, o estabelecimento dos contatos através das salas de bate-papo é cercado de negociações referentes a características físicas, intelectuais, e a outras afinidades, sendo as mesmas objeto do que Goffman chama de *footing*, uma série de estratégias discursivas de autorrepresentação

que objetivam da continuidade nas conversações, sinalizando para suas performances individuais em diversas áreas da vida social.

Os velhos encontros, que se davam em bares, praças públicas, conversas entre amigos nos corredores de escolas ou ambientes de trabalho, continuam também se fazendo na esfera da vida *online*. É assim que um dos nossos colaboradores percebe a finalidade de salas de bate-papo. Quando perguntado se ele usava salas de bate-papo e incentivou alguém a usar, ele responde da seguinte maneira<sup>7</sup>:

[...] Com certeza, porque às vezes a gente marcava de se encontrar, e por morar em bairros distantes a gente dizia “Não, então vamos se encontrar todo mundo naquela sala de tal hora!” Aí, quando dava a hora, a gente ia e entrava na sala e ficava conversando. (Colaborador E. 26 anos, homem heterossexual. Entrevista realizada em 26/07/08).

Evidentemente que novos fatos alteram as práticas sociais em determinadas circunstâncias, e, no tocante às interações sociais, percebe-se que as experiências antes vivenciadas face a face entre indivíduos corporalmente presentes agora acontecem com o auxílio do uso de máquinas, levando os agentes de informação a estabelecerem novos tipos de linguagem para falarem de si e do outro, ao traduzir suas experiências em forma textual. Deve-se considerar o fato de que as pessoas se encontram nesses novos canais eletrônicos de comunicação para satisfação dos mesmos objetivos, observados na vida *offline*: de encontro, de proximidade, de contato social – e constroem aí narrativas que falem sobre seus desejos, modos de vida e cotidiano.

Esse novo espaço abstrato coloca em contato indivíduos de origens das mais distintas, produzindo e consumindo informações, em encontros que não se determinam pelo *a priori* hierárquico (partidas de conglomerados de comunicação ou interesses institucionais de poder) - pelo menos não necessariamente, já que há a possibilidade de

---

<sup>7</sup> Optamos por manter a grafia original dos depoimentos.



jogos com a construção de múltiplas e variadas identidades, coladas de modo variado às condições objetivas em que se encontram os indivíduos, a partir de uma estrutura vertical de seleção e distribuição de informações. O que mais nos chama a atenção é a possibilidade de analisar como os lugares socioculturais dos sujeitos se relacionam com certas maneiras de usar essa nova forma de comunicação, além de como o pertencimento a grupos específicos condicionam os mesmos a construírem determinados repertórios para falarem de ‘si’, de suas identidades.

Os usos desse espaço variam enormemente, de modo similar ao observado no cotidiano *offline*. Vejamos um exemplo:

[...] Bom, no começo de qualquer conversa, sempre tento saber com quem estou conversando, porque acho importante primeiramente se... saber onde mora. Se é da mesma cidade sempre é melhor, a idade, com quem mora e o que a pessoa faz da vida. Em segundo plano gosto de saber de que gênero de música gosta, quais os lugares que frequenta, e o que ela está procurando. Mas depois de alguma conversa sempre fica em mim aquela curiosidade de se ver a imagem da pessoa, então sempre é importante que alguém tenha alguma foto, ou que me mostre o *orkut*. (Colaborador R. 30 anos, homem homossexual. Entrevista realizada em 28/05/08)

As referências citadas repetem algumas das exigidas no mundo *offline*. A presença do outro é uma prerrogativa, mas não é garantia de que haja homologia entre *o que se diz ser* e *o que se é*. Há exemplos paradigmáticos de desilusões causadas pelo jogo de informações sobre identidades, também referidas ao mundo *online*. Uma vez reconhecido como fingidor, como alguém que possui algum traço não condizente com o que se espera dos que participam da sala, gera-se uma espécie de estigma, uma rejeição *a priori* por parte dos participantes (cf. SANTOS, 2006).

Muito frequentemente, qualquer diálogo nas salas de bate-papo inicia-se pela tentativa de levantamento de dados sobre a identidade do outro (perguntas sobre idade, gênero, opção sexual ou local do qual o indivíduo tecla, onde mora, profissão, *hobbies*,

etc). Às vezes o diálogo não chega a ultrapassar essa fase, sobretudo quando se descobre que determinado internauta mente sobre essas informações. Assim como já observado por Goffman (1975), em relação ao drama das interações *offline*, a coerência das informações apresentadas é uma das exigências do jogo de construção e manipulação das *máscaras sociais*. (cf. REULE, 2008)

A maneira de se acessar tais informações restringe-se, inicialmente, à troca de informações textuais. Nos comunicadores instantâneos, porém, o usuário pode dispor de um modo de exibição de fotos em seus *avatares* (perfis) ou realizar uma conversação com a exibição de imagens pelas *webcams*. A escrita torna-se um código linguístico de uso comum, funcionando em termos de capital simbólico, de reconhecimento (cf. BOURDIEU, 1982), que abre ou fecha a participação do indivíduo em determinados grupos. Embora o ambiente do ciberespaço favoreça a criação de ‘personagens’, pelo fator do anonimato entre os sujeitos, a escrita nesse sentido revela mais do que esconde (cf. LÉVY, 1999, p. 87-90). No *ciberespaço*, mais no início, mas também nos desdobramentos de grande parte das interações, mesmo as que incluem a veiculação de imagens, a escrita é o processo de ação comunicativa por excelência, através do qual o sujeito se apresenta e se representa.

Pode-se perceber que narrativas que marcavam as comunidades tradicionais perdem um pouco seu valor, quando colocadas em presença das experiências virtuais, que refletem os contornos da sociedade da informação, do conhecimento técnico, da velocidade e efemeridade, inclusive das relações. As informações tendem a ser mais resumidas, em um ritmo mais veloz.

Pierre-Lévy também considera que as narrativas de nosso passado, que fazem parte da memória humana, foram sempre postas de maneira unidimensional, imputadas

de um causalismo histórico, como se determinado acontecimento tivesse se realizado a partir da pura descrição tal qual esboçado por estudiosos e pensadores, assumindo valor de uma verdade totalizante. Nesse sentido, ele considera que:

A hipótese que levanto é que a cibercultura leva a co-presença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente. A nova universalidade não depende mais da autossuficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência de significações. Ele se constrói e se estende por meio de uma interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente (LÉVY, 1999, p. 15)

Assim, a história e a vida contemporânea se recriam com mensagens instantâneas construídas por milhares de pessoas, sobre seus modos de vida, seus interesses, seus ambientes de convívio social, realizadas num esforço de registrar o mundo a partir dos seus próprios olhares, afinal de contas, como que cumprindo uma missão atribuída ao antropólogo por Lévi-Strauss, a de “ser uma espécie de cronista de um mundo em transformação”.

Nesse cenário informacional (midiático), intensifica-se o conjunto de recursos expressivos interacionais, aliando-se o uso do texto ao de imagens e sons, através dos quais os indivíduos são colocados diante do imperativo do uso da imaginação, mesmo que os jogos retóricos dos encontros *online* possam perder, devido à pressa, algo da profundidade argumentativa (BAUDRILLARD *apud.* SANTAELLA, 2004, p.162) nos processos de constituição identitária dos indivíduos em relação.

#### 1.4 – A busca por identidades no ciberespaço

A pesquisa sobre as interações *online* implica invariavelmente uma discussão sobre identidade, na medida em que os contatos mediados pela internet envolvem o estabelecimento de estratégia de apresentação de si em ambientes primariamente anônimos. O que leva os indivíduos a buscarem a troca de referências a priori para que estabeleça assim a definição de situação entre os atores e a tomada de papéis ou orientações que eles tenham por objetivo seguir. Assim, existe a emergência de uma identidade contrastiva àquela relacionada à dimensão da alteridade (SALEM *apud* HEILBORN, 2004, p. 78).

Entendemos que nestes espaços há a formação de uma sociabilidade primária, que tem como marcas essenciais a aparência, a imagem e também sentimentos de afeto e emoção. Esses encontros que levam à formação de um vínculo social e afetivo entre os agentes acontecem por acaso, quando o indivíduo navega na Internet e se depara com pessoas com as quais descobre compartilhar afinidades.

Para Turkle (2007), os internautas seriam autores não apenas de textos, mas também de si próprios, sendo as identidades virtuais construídas por intermédio da interação social e da interação com a máquina. A autora acredita que as pessoas vêm recorrendo explicitamente aos computadores em busca de experiências que possam alterar as suas maneiras de pensar ou sua vida pessoal ou emocional.

Em relação ao estudo dessa categoria, destacamos, primeiramente, a proposta da escola culturalista norte-americana, que afirma ser a identidade decorrente de uma certa estrutura resultante do *ethos* que envolve uma comunidade. Desse modo, cada cultura apresenta modelos do que se espera da ação dos seus atores sociais em seus respectivos

grupos, sendo a construção identitária resultante da negociação entre indivíduos e cultura a respeito de papéis sociais disponibilizados num determinado tempo e espaço sociocultural.

Na hipermodernidade, o sujeito constituído com referência à razão e fruto de um centramento em torno de características que a tradição impõe é colocado sob suspeita, haja vista que cada vez mais intensamente os sujeitos contemporâneos são chamados a se constituir levando em consideração o contraste com diversas maneiras de ser e de viver.

O termo “identidade virtual” não remete necessariamente a uma identidade fictícia, mas a uma identidade extensiva à identidade real, comum nas listas de discussão. Pelo menos é dessa forma que Jauréguiberry (2000) entende essa questão. Ele argumenta que, diferente do ambiente *offline*, o virtual não tende a dissuadir ou limitar. Nele, o internauta pode experimentar o eu que desejar sem grandes riscos de censura. Como diferentes papéis não podem ser interpretados na sociedade *offline*, eles o são *online*, tratando-se, “na maioria das vezes, de um eu que almeja a realização de desejos ou de pulsões que a vida real não permitiu ao internauta experimentar ou realizar” (JAURÉGUIBERRY *apud* NUSSBAUMER, 2005, p. 68).

Para o autor, os internautas agem motivados a questionarem essa tensão entre o real e o virtual, ou seja, uma experiência confinada ao virtual em função das possibilidades do real social ou um questionamento do real em função do virtual experimentado. E como o real-social é limitado ou restrito, ele se recompõe no virtual; permitindo experiências inéditas. O real passa a ser vivido diferentemente e novas exigências são desenvolvidas para o indivíduo. Seria o caso de considerar a construção de identidades virtuais como o alicerce de ‘eus’ reais vividos negativamente. Para Homi

Bhabha (1998), no entanto, essa perspectiva tem a vantagem de que nem o real nem o virtual são incompletos (completos), entendendo-se o suplemento como algo que se acrescenta a uma ordem anterior e a altera.

Sobre esse ponto, quando perguntada sobre a preocupação com a veracidade das informações que são passadas no ambiente do *chat*, uma de nossas entrevistadas relatou que:

[...] Muitas vezes eles assim... imaginam... para como dizer assim... fazer uma pessoa fictícia. Porque, por exemplo, quando um homem e uma mulher se relacionam, ele vai querer ser o mais bonito, mais atraente para a mulher, para chamar a atenção. (Colaboradora D. 26 anos, mulher heterossexual. Entrevista realizada em 26/07/08)

Baym (*apud* CASTELLS, 2003, p.100), numa pesquisa que tinha o caráter de um levantamento etnográfico entre membros de uma comunidade virtual com interesse em comum por telenovelas em fóruns, observou que as identidades criadas no mundo *online* eram compatíveis com as identidades *offline*. Talvez em suas pesquisas sobre os processos de construção identitária de indivíduos estigmatizados no seio da sociedade, que encontram nesse novo espaço público formas de expressão de papéis mais confortáveis, os resultados fossem diferentes. Para indivíduos e grupos sociais estigmatizados, as interações virtuais permitem esses encontros improváveis na vida *offline* que a vida real proíbe.

Outro aspecto relativo ao funcionamento *compensatório* das interações *online* se refere à crise da legitimidade política, a qual obrigaria o indivíduo a se representar numa *nova* esfera pública, como também à desintegração do modelo patriarcal das relações, em cujo âmbito se hierarquizavam e ajustavam bem as posturas e papéis dos indivíduos em torno da família nuclear, dos papéis em torno do gênero. Para responder as novas

exigências em consonância do mundo contemporâneo, emergem essas tendências de valorização da liberdade individual, à autonomia e ao reconhecimento da diversidade, da igualdade entre os indivíduos, tudo se baseando numa nova estrutura horizontal, fortalecida por laços de irmandade, laços esses menos frágeis do que os criados pelo valor da tradição.

A pessoa ao se inserir em uma ou mais *tribos virtuais* busca traços de identificação e não uma identidade única. Assim, um mesmo indivíduo pode participar de várias tribos e pode adotar uma “pluralização” de identidades. Para tanto, ele só precisa se adequar a situações diversas de interação, procurando sempre ajustar a “apresentação do eu” diante de cada nova situação. Trata-se de uma pessoa, enquanto (*persona*), que “[...] vai e volta de uma tribo à outra, e veste, para a ocasião, o traje de cena apropriado ao espaço onde ela se apresenta” (CORREA, 2007).

A comunicação via rede, apesar da novidade tecnológica, vale-se da escrita para se expressar, sociabilizar-se, conhecer-se e, enfim, permite a constituição do sujeito e sua subjetividade. O enunciado do “cuidado de si”, que, entre outras formas, se materializa na escrita de si, foi proposto por Michel Foucault (1992) como uma marca da experiência ética na Antiguidade, quando se concretiza fundamentalmente através dos *hypomnemata* (cadernos pessoais) e da correspondência. Assim como a memorização de palavras ouvidas e registradas, ou de palavras de outrem copiadas nos cadernos, a troca de cartas entre iguais ou entre alguém mais experiente e um jovem constituem, para o autor, um processo de troca ou de incorporação de vivências que tem papel fundamental na constituição da subjetividade, tanto para quem escreve quanto para quem recebe e lê a correspondência.

Os encontros, os laços de amizade também passaram por um mecanismo de redefinição, porque na relação com o outro é preciso que haja confiança, como também ele esteja aberto e bem intencionado para esse processo – o que imprime a autenticidade do sujeito. Ela vem a ser um projeto trabalhado pelas partes envolvidas, o que implica numa abertura de um indivíduo para o outro. Os encontros, que no cotidiano *offline* já guardavam implicitamente sua ideia de jogo, no ciberespaço tornam bem mais visível esse processo mútuo de autorrevelação. As redes de relacionamentos criadas no ciberespaço são mais populares porque talvez o mistério que haja sobre o outro é algo a ser considerado positivamente. Daí que o internauta se envolva nesse esquema de autorrevelação (da exibição de fotografias, troca de imagens via *web-cams*, etc.)

Mas há que ressaltar que esses fatores são pouco mensuráveis no ciberespaço, pois os indicativos que fazem com que ‘eu’ avalie o outro, também podem ser forjados – visto que não existe a garantia, ou melhor, a confiança de que aquele outro esteja se revelando de modo verdadeiro. O uso do anonimato, ainda que seja uma prática condenável em alguns aspectos, é o que impede tal avaliação.

A descoberta, assim, seria então uma crise narcísica de revelação, na qual surge o olhar e a descoberta do outro pela tela. Existe a expectativa de estar teclando com alguém que corresponda aos interesses mais próximos (de um melhor amigo à ideia de uma alma-gêmea). No caso de contatos amorosos (*cibersex*), a história entre dois amantes se concentra ao campo do corpo, da *beleza*, das fantasias, das fotografias sedutoras, do mistério que cerca os desejos de cada um. O sujeito físico se põe no centro das atenções, tais quais esses fenômenos de *reality shows*, nos quais os telespectadores elegem para si quem são os heróis ou vilões da história, quem se aproxima ou não de suas ‘simpatias’ pessoais. Há aí uma modelação de gostos, do que é belo, do que é



socialmente aceito ou não. Aparece inclusive uma influência da mídia que serve como espelho reflexivo do sujeito moderno – um sujeito que procura sua identidade entre as estratégias e opções fornecidas pelos recursos que servem para representar a seu mundo cibernético, das comunicações (GIDDENS, 1993, p. 144).

Breton (2003) também vê que no ambiente do ciberespaço ocorre essa celebração entre os espíritos, considerando o ciberespaço portador de novas linguagens e campos de representação. Nesse contexto, o provisório e o permanente se mantêm numa relação dialética. Não existe um olhar que não seja o olhar da tela. Assim, a identidade é algo colocado entre parênteses. Seu exemplo é de que características físicas como peso do corpo, a idade, que passa a ser qualquer uma, a conformação e perfeição física de todos (são apenas pontuais nas suas considerações).

A despeito do uso do anonimato, vale considerar determinado fato relatado por Breton:

Em 1985, Julie aparece em um *chat*; mulher idosa com muitas deficiências e que mal consegue usar o teclado de seu computador. Graças à Internet, seu corpo destruído deixa de ser um obstáculo à comunicação; atraente, empática, colhe inúmeras confidências de outras mulheres usuárias desse *chat*. E de repente, estoura o escândalo: Julie é de fato um homem, um psiquiatra de meia-idade, que pensou nesse estratagema para se comunicar mais profundamente com as mulheres. Um dia de fato, ao dialogar na Internet com uma correspondente que julgava ser ele uma mulher, ficou perturbado pela qualidade de relação que se estabelecera. Incorporar o personagem de uma idosa deficiente parecera-lhe uma maneira ideal de transformar a experiência e, surpreso com seu sucesso, se apaixonara pela brincadeira. A revelação de sua identidade real transtorna suas correspondentes, muitas das quais dizem ter sido “violentadas”, despossadas de sua intimidade. (BRETON, 2003 p. 145)<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Nessa mesma linha, citamos agora outro caso, divulgado por um telejornal nacional, no ano de 2007: “Uma jovem com idade entre 17 a 20 anos cria um perfil num dos sites de relacionamentos mais populares do mundo (o Orkut). Por esse meio, ela ampliou sua rede de contatos, fez novas amizades ao participar de comunidades virtuais, enfim, usou de um meio de tecnologia para conhecer novas pessoas – como muitas garotas de sua idade. Só que com o passar do tempo veio descobrir-se um fato grave: Sua identidade virtual não era a verdadeira. Não é tão desconhecido entre os usuários da própria rede de relacionamentos que pessoas forjem informações sobre suas identidades. Luciana foi denunciada numa comunidade virtual, que não era a tal pessoa que dizia ser, não era dela sua foto e nem suas referências condiziam com sua realidade de vida (no caso sobre consumo). No ciberespaço ela assumiu a identidade

Outro ponto que é interessante levantarmos é a questão do hibridismo cultural presente na *Internet* e nas suas ferramentas. É assim que encontramos facilidades de interação com indivíduos de outras esferas localizacionais, que vivenciam realidades diferentes uns dos outros. O que implica a possibilidade de ambivalência entre o local e o global, entre o eu e o anonimato (cf. MENDONÇA & FEITOZA, 2008)

Berlo (1999) diz que, para que a interação realmente ocorra, é necessária a adoção recíproca de papéis, para que os indivíduos possam se orientar mutuamente em suas ações. Na sociedade contemporânea, a comunicação e a informação foram alçadas a níveis de etiqueta social, determinando aos seus membros novas formas de experimentação desses papéis. Santos (2006) chama a atenção para o fato de que, embora *Internet* gere essa integração entre os sujeitos, ela também pode gerar uma grande exclusão dos que não tenham domínio de algumas competências específicas para a interação nas comunidades de que desejam participar.

No exemplo narrado acima, os lugares que a garota dizia frequentar, os hábitos de consumo declarados, não deram consistência ao papel representado para outras participantes. O nível de tensão entre esse espaço *online* e o seu lugar foi tamanho, que mesmo engendrando relações frágeis com pessoas distantes, ela se sentiu desmascarada a ponto de abandonar seu próprio cotidiano. As estratégias de checagem da consistência de informações textuais em interações *online* merecem a atenção dos estudiosos.

Uma de nossas colaboradoras argumenta que essas são estratégias que podem ajudar a estabelecer a confiabilidade nas relações:

---

de uma garota X, que frequentava lugares y – tudo próximo à realidade de uma simples jovem de classe-média (que não era o seu caso). Esse choque de contrastes foi tão grande que a garota fugiu de casa e seu caso veio parar na mídia, devido, inclusive às investigações da polícia sobre seu caso. O fato de não possuir o repertório necessário para uma atuação convincente no campo em que buscava legitimar-se terminou por desmascará-la” (Caso exibido no Jornal Hoje/ Rede Globo de Televisão).

[...] Eu prefiro e peço para que se a pessoa tiver uma foto ou uma *webcam* para ela abrir para mim, porque não adianta, como eu havia dito, tem pessoas que usam fotos de outras pessoas. Então eu não confio. Eu confio se eu vir, se me passar o telefone, o endereço. Naturalmente, durante o dia ou final de semana, falar por telefone conhecer a família... Agora uma pessoa chegar e me dizer através de um texto dizer, quem ela realmente é, eu não acredito não. (Colaboradora J. 36 anos, mulher homossexual. Entrevista realizada em 14/07/08)

Assim, a rede libera a representação e apresentação de 'si', na medida em que elas podem desaparecer a qualquer momento, ativando-se uma sucessão de 'eus' provisórios, já que estão liberadas a participação e a interação em ambientes de discussões diversas. Vejamos no próximo capítulo uma discussão sobre as interações sociais em Simmel e sobre as estratégias de apresentação e representação de si, a partir das contribuições de Goffman.

## CAPÍTULO 2

### AS DOBRAS DAS INTERAÇÕES

#### **2.1 – Interações como matéria-prima da sociedade**

A vida cotidiana é muitas vezes desqualificada enquanto objeto de reflexão sociológica. Essa visão decorre de uma certa influência positivista, segundo a qual os fenômenos sociais só poderiam ser entendidos como tal, se focalizados em seu aspecto macrosocial. No entanto, a nosso ver, negligenciar os aspectos microsociais implica o descarte da possibilidade de conhecer os meios pelos quais os indivíduos se agrupam desde sua infância (como nos sugerem Berger e Luckman, 1985), as maneiras pelas quais os indivíduos comuns definem a realidade em suas vidas cotidianas, no compartilhar de significados implicado os processos de interação social. Para aqueles autores, a ação social deveria ser observada desde o nível de negociação de interesses num modelo mais reduzido (microrrelações) até em seu conjunto tornado mais complexo, quando os indivíduos se associam em grupos, por exemplo.

Martins (2000) atribui um certo desinteresse em estudar o cotidiano à percepção segundo a qual, os fenômenos que o constituem não teriam relevâncias para a História. Daí o privilegiamento que determinariam o curso dos processos históricos centrais. Para Martins (2000), no próprio Marx, estaria à valorização do infra-histórico, ao reconhecer que “os homens fazem sua própria História, mas não fazem como querem e sim sob as circunstâncias que encontram, legadas e transmitidas pelo passado” (MARX *apud*. MARTINS, 2000, p. 58). Para Martins, essa citação aponta para uma curiosidade instigante, não só para aqueles que almejam mudar o mundo, mas também para aqueles

que se interessam em explicar suas mudanças. E essas transformações estariam presentes nas peculiaridades e traços do cotidiano, mas muitas vezes desqualificadas como “visões ingênuas” da realidade.

Além de adotar como premissa metodológica a sugestão dos autores citados, destacamos que, ao tratar da questão das interações, entendemos que toda e qualquer relação humana, em maior ou menor grau, seria marcada pelo conflito de interesses. Entender as interações como jogos de associações e afastamentos em torno de interesses seria um empreendimento central da própria sociologia, tanto quando considera as mais simples quanto quando analisa interações mais complexas (*cf.* SIMMEL, 1983).

Para Simmel (1983), que desenvolveu uma *sociologia formal* ou *formista* (visando a diferenciar as formas do conteúdo das ações humanas enquanto objeto de conhecimento) o processo de interação social seria um *locus* importante para se observar como os indivíduos se adequam a certas estruturas que os unem – tomando suas ações observáveis como átomo ou unidade elementar desse processo.

Influenciado por uma vertente kantiana desenvolvida na obra *Crítica da Razão Pura*, na qual o filósofo alemão expõe suas ideias sobre aquilo que pode e deve ser investigado, Simmel propõe distinção entre conteúdo e forma como estratégia central para as análises da vida social. Para ele, a sociedade só pode ser considerada a partir das ações e reações dos indivíduos entre si, em suma, por suas interações, e não como uma categoria pensada essencialmente ou um conceito hermético que resume todo esse processo pela justa aglomeração de pessoas. As interações serviriam como base para um processo do qual resultaria a unidade social, ou seja, a sociedade. Pensar a sociedade nesses termos privilegiaria a ideia de algo que acontece e está acontecendo, de um contínuo refazer-se, de uma permanente recriação de formas de existência.

Simmel pensa a sociedade e o processo de interação como “uma série de formas de convivência, de unificação e de ação recíproca entre os indivíduos, que atendem só ao sentido que tem o número dos indivíduos sociados nas referidas formas” (cf. SIMMEL, 2006, p.59).

São esses dois conceitos importantes dentro da obra do pensador alemão, o de forma e conteúdo, que nos ajuda a compreender a matéria da vida social. Simmel observa que existem certas ordens no comportamento humano e na sua relação com os objetos (inclusive outros homens) que nos facilita compreender os termos dessa relação a partir do seu conteúdo:

Com base nas condições e nas necessidades práticas, nossa inteligência, vontade, criatividade e os movimentos afetivos, elaboramos o material que tomamos do mundo. De acordo com nossos propósitos, damos a esses materiais determinadas formas, e apenas com tais formas esse material é usado como elemento de nossas vidas” (SIMMEL, 2006, p. 61)

Só que, como argumenta no seu texto “*Sociabilidade – um exemplo de sociologia pura ou formal*”, essas forças ou interesses se tornam autônomos de sentido, ou seja, existe uma relação tão intrínseca com as qualidades que engendram os relacionamentos sociais, a ponto de não se perceber essa diferença. E essa visão, no entanto, surge como um traço metodológico de sua abordagem do mundo social. Avaliar as práticas sociais, em suas definições de formas e conteúdos, entendendo que seja essa uma relação dialética em que se reconheça que determinados fenômenos criados socialmente assumam variadas formas, mas com o mesmo conteúdo.

As aproximações entre os indivíduos devem ser reconhecidas sob a mesma condição, a da necessidade de encontros, da busca pela segurança e proteção, da manutenção de uma distinção de vida social no grupo através do segredo, da sedução. Quer no espaço dos encontros face a face, quer recriadas pelo uso de interfaces

midiática ou tecnológicas, as interações enfatizam a busca incessante de contato entre indivíduos, do exercício do diálogo, do encantamento ou estranhamento com a ideia do outro.

O lugar de si e o espaço entre indivíduos são referências importante para o pensador alemão, que os toma como variáveis de fortalecimento das individualidades, e da própria unidade social através da interação. Inspirado em Kant, que definia o espaço como sendo a 'possibilidade da coexistência', como uma das condições para a produção da matéria social, Simmel advoga que

A interação converte o espaço, antes vazio, em algo cheio para nós, já que faz possível a referida relação... Assim, ao procurarmos conhecer as formas de sociação, temos de inquirir a importância que as condições espaciais de uma sociação têm no sentido sociológico, para suas qualificações e desenvolvimentos (SIMMEL *apud* MORAES & FILHO, 1983, p. 24)

Decorre daí que, no processo de estranhamento com o mundo material e com o outro, surjam dualidades constitutivas dessa unidade, que se estabelecem nas interações, as quais imprimem certas negociações, já que o conflito é uma marca desses processos. A ideia de proximidade e afastamento, de distância social, faz com que o indivíduo atribua significados diversos às suas relações e ao meio que as constitui. Por isso, as análises das dimensões sociológicas das interações devem tomar o espaço ou o ambiente físico como fator importante nos encontros interindividuais e na formação de grupos sociais. Deve-se buscar primordialmente conhecer qual a importância que os indivíduos conferem às suas relações nos diversos lugares, pois delas dependem as forças psicológicas e as atribuições de sentido que se fortalecem entre os indivíduos que se

aproximam, unem-se ou se distanciam. Sendo assim, Simmel provê um ponto de vista essencial para compreendermos as relações no mundo virtual.

Para analisar as relações sociais que se configuram num ambiente imaterial, abstrato e descentralizado como no ciberespaço, seguimos a sugestão simmeliana de focalizar os interesses que os internautas mobilizam quando se relacionam, pensando que são as atribuições e reconhecimentos que os sujeitos fazem de suas relações nesse espaço que irão, inclusive, influenciar as maneiras pelas quais produzem e reproduzem suas ações e estratégias nos encontros de salas de bate-papo. Neste trabalho, questionamos a crítica frequentemente feita ao espaço das relações na *Internet*, segundo a qual elas promoveriam o distanciamento entre os sujeitos, por serem *rápidas* e *‘efêmeras’*. A nosso ver, essa crítica não se sustenta, visto que, nas relações virtuais, como nas relações face a face, existe a potencialidade de troca de subjetividades, baseadas em interesses e na satisfação proporcionada por essa maneira de estabelecer contatos, sendo a duração e o ritmo dos encontros uma questão a ser decidida pelos sujeitos envolvidos.

Simmel (2006) ressalta que desejos eróticos, impulsos religiosos, os prazeres do jogo, dentre outros tantos inúmeros elementos, são conteúdos colocados pelos indivíduos nas interações que estabelecem ao viverem com outros, agindo de maneira recíproca para, no final das contas, influenciar ou ser influenciado por eles. Não importando o espaço nem os meios utilizados para os encontros, de acordo com o conceito simmeliano de sociação, o ponto chave para a compreensão dos encontros entre humanos é a dinâmica dos interesses neles mobilizados:



A sociação é a forma (realizada de incontáveis maneiras diferentes) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses. Esses interesses, quer sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes, causais ou teológicos, formam a base das sociedades humanas (SIMMEL *apud*. FILHO, 1983, 166)

As espontaneidades ou as formas de sociação (lúdicas) também foram elevadas a categorias de análise no seu pensamento, ao ponto de se considerar essas formas como estado puro de tipo de sociação, ou seja, relações baseadas no simples prazer de estar juntos e desenvolver interesses entre iguais. Dessa forma, os indivíduos só desenvolvem suas relações quando percebem que os interesses ou motivações, tanto num nível individual como num nível grupal, se equilibram. Surge a ideia de um jogo, de interesses postos à prova exemplificados na ideia de persuasão, de unidade, de encontro entre pares, de jogos pela troca, por recompensas, etc.

Do mesmo modo, as conversações, tidas como experiências banais, expressam o partilhar comum de informações e as definições de realidade ou situação que revelam traços da vida social em grupo. E Simmel não considera a experiência do simples “*bater-papo*” como uma repetição de palavras *grosso modo*. Pelo contrário, ele define essa atividade como um campo de verdadeira *arte* ou *técnica* de se construir discursos. A linguagem, os códigos e representações desse modo seriam fundamentais para a formação de um substrato social. No seu entender, existiria nessa categoria um desenvolvimento de significados, baseados na amizade, na cumplicidade entre os sujeitos que legitimam a atividade interativa pela simples finalidade de diversão ou entretenimento entre seus participantes. Como bem lembra, se esse partilhar de significações torna-se mais objetivo, ou assume a ideia de um ponto de vista absoluto,

essa experiência não é mais sociável, uma vez que se muda o caráter de uma atividade despropositada para o estabelecimento de uma verdade<sup>10</sup>.

A abordagem fenomenológica de Simmel com relação ao conhecimento da realidade está presente no seu artigo “*Subjective culture*” (1908), no qual ele expressa uma relação dialética entre a cultura objetiva (decorrente de dimensões externas ao indivíduo) e a cultura subjetiva (percebida nas motivações e harmonias mais íntimas). Esse contraste de forças dessas duas dimensões culturais seria um traço característico da modernidade, pois ela coloca a noção de indivíduo em crise, já que a vida na metrópole estimula a ação social dentro de um campo de possibilidades (VELHO *apud* ÖELZE, 1998, p. 261).

Esse seria o motivo pelo qual as noções de *indivíduo*, *relações sociais* e *papéis* se colocariam como interrogações na modernidade, visto que, baseado em Kant e sua contribuição sobre o conceito de individualismo, a identidade passaria de um movimento de um valor moral absoluto para se tornar o resultado de identidades a partir de suas experiências com o mundo tangível, fugindo de uma ideia do indivíduo como pensava-se dentro da tradição positivista. Simmel diz que “o mundo pode se dar apenas como representações que a pessoa faz de todas as condições e determinações extrínsecas. À medida que o eu cria todo o conteúdo consciente da existência – entre eles também o eu empírico -, ele não pode ser, por sua vez, criado por qualquer um desses conteúdos” (SIMMEL, 2006, p. 99). Os indivíduos assim viveriam múltiplos papéis baseados nos significados partilhados nos seus diferentes campos de ação em que

---

<sup>10</sup> No capítulo III do seu livro, John C. Comeford demonstra devida atenção às categorias de brincadeiras e amizade, como forma de construção social num assentamento rural do estado do Rio de Janeiro. Ele conclui que, para o desenvolvimento de lideranças entre os trabalhadores, existe um certo prestígio baseado na informalidade das relações. COMEFORD, John Cunha. *Fazendo a luta: sociabilidade, falas e rituais na construção de organizações camponesas*. Rio de Janeiro: Relume Dumará: Núcleo de Antropologia da Política, 1999.

se movem, o que vai de encontro frontal com a perspectiva de um sujeito linear. As relações entre os sujeitos nas salas de bate-papo, constituídas de alta fluidez identitária, podem ser compreendidas não de forma negativa, mas de acordo com essa perspectiva kantiana-simmeliana.

No seu texto “*Como as formas sociais se mantêm*”, Simmel lembra que esse compartilhar de significados é o que engendra toda e qualquer relação humana, independente do privilégio que se atribua ao espaço e às proximidades entre os indivíduos, na forma de comunhão em grupo. A ideia de uma sociedade, nação, povo, ou coesão social se mantêm mais pela celebração dos espíritos e subjetividades em comum.

O fato de não estarem os indivíduos uns ao lado dos outros, conseqüentemente exteriores uns aos outros, não impede a unidade social de ser constituída; a união espiritual dos homens triunfa sobre sua separação no espaço. Da mesma forma, a separação temporal das gerações não impede que sua seqüência forme, para nossa representação, um todo ininterrupto. Entre os seres separados pelo espaço a unidade resulta das ações e das reações que eles permutam entre si; isso porque a unidade de um todo complexo não significa outra coisa senão coesão dos elementos separados, e essa coesão só pode ser obtida através do concurso mútuo das forças presentes. (SIMMEL, 1983, p. 50)

Neste trabalho, partimos desse ponto chave levantando por Simmel em seu conceito de sociação para analisar os encontros nas salas de bate-papo, buscando perscrutar os interesses envolvidos nas interações entre internautas nos espaços citados, numa tentativa de vincular suas localizações sociais e eventuais particularidades nas estratégias de estabelecimento, manutenção e ruptura dos contatos virtuais.

## 2.2 – Dualidades constitutivas dos encontros (Virtualidade e Realidade)

O mundo da vida cotidiana é estruturado espacial e temporalmente. Esses dois fatores estabelecem quadros de referência para a ação dos indivíduos. Nesse sentido, o comportamento ou ação é um modo de relação entre um “ator” com outro(s) par(es), sendo a coletividade socialmente organizada em torno de espaços referenciais entre eles.

Tradicionalmente, existem duas formas básicas para se compreender a questão do espaço, tido enquanto ‘real’, presentes desde o pensamento ocidental na Antiguidade Clássica, as quais foram reformuladas ao longo do tempo, como resultado da discussão científica sobre elas. O conceito de ‘*espaço absoluto*’, ou seja, o espaço considerado aprioristicamente e independente dos elementos que o ocupam, e cuja característica fundamental seria a homogeneidade e infinitude, e o ‘*espaço relativo*’, que seria marcado pela relação com os objetos.

Certeau (1994) atenta para essa ideia de relação entre os sujeitos e espaço, diferenciando-a da ideia de *lugar*. Para o autor, percebemos o espaço a partir da visão de que ele se organiza pelo dinamismo da experiência cotidiana, orientando e temporalizando as ações dos indivíduos. O espaço seria esse *lugar praticado*, relacionado às operações dos sujeitos históricos (CERTEAU, 1994, p. 201-3). Essa foi a visão mais tradicional para pensar as relações constitutivas de agrupamentos humanos formados em torno de um lugar próximo, de comunidades pautadas pela experiência em comum, como pretendiam os velhos estudos sobre o desenvolvimento da sociedade enquanto organismo vivo.

O que caracteriza de modo sem igual a modernidade em referência das interações interindividuais em sua relação com o espaço seria o que Giddens entende

como *desencaixe* das relações sociais, indicando a ruptura entre temporalidade e a espacialidade, o que definiria aquelas organizando-se em torno de espaços crescentemente menos determinados pela proximidade, num processo sempre na direção de uma crescente abstração. (cf. GIDDENS, 1991, p. 29).

A visão giddeana de desencaixe leva a pensar as relações sociais enquanto potencialmente desterritorializadas, colocando em cena as dualidades constituintes dos encontros sociais modernos e contemporâneos, a saber: proximidade/distância; virtual/presencial. Na marcha em direção à liberação dos seres humanos da presencialidade na constituição dos laços, é central a história e o papel dos meios de comunicação.

Augé (1994) radicaliza a discussão propondo seu conceito de *não-lugares*, o desligamento entre as interações sociais e a espacialidade. Para o autor, com relação ao espaço, estaríamos assistindo a uma intensificação de aproximação das culturas e a produção crescente de *não-lugares* – aeroportos, vias expressas, salas de espera, centros comerciais, estações de metrô, supermercados, dentre outros, os quais não se definem como identitários, relacionais ou históricos. Nos *não-lugares* se descortinaria um mundo marcado pelo provisório e efêmero, comprometido com o transitório e com a solidão.

Como já mencionado anteriormente, o que aproximaria as pessoas nesse cenário de rápidas transformações seria a interação pela comunicação. Nessa direção, atividades que anteriormente requeriam presencialidade corporal são substituídas por relações informacionais, estabelecidas através da mediação da **rede das redes** (*Internet*). Na chamada sociedade da informação, o espaço físico tradicional é subvertido pela ideia de uma interação midiática. As novas tecnologias computacionais engendram instantaneidades e eliminaram a importância da localização, possibilitando a ruptura

com fronteiras geográficas e a ideia de estar-junto num espaço físico próximo. Para Milton Santos, a *Internet* aparece como uma decorrência do fato de que a informação tornou-se o vetor fundamental do processo social da sociedade moderna (SANTOS *apud* EVASO, 2006, p. 8) - e essa seria uma maneira de se entender que a cada época as pessoas inventam novos modos de se comunicar e entrar em relação umas com as outras.

A expansão do ciberespaço imprime ao homem experiências da variedade de lugares, encontros, de trabalho, de lazer, que se organizam pela interação mediada pela *Internet*. A exploração do espaço por parte do indivíduo se torna autorreflexiva, pois ele amplia sua presença através de espaços criados virtualmente, subvertendo sua relação com o mundo material. No ciberespaço, essa exploração se realiza através de imagens, textos, linguagem informacional e outros meios de interface. Navegar no mundo *online* é acessar um conjunto de informações que qualificam a nossa relação com o mundo de oportunidades e processos, jogando-nos no ciberespaço que é informacional, imaterial e acorporal.

A sua produção depende de um conjunto de conhecimentos de informática, criando atividade imagética e organização da informação. Estamos diante de um *novo mundo*, no qual enfrentamos suas múltiplas possibilidades de sua produção e onde tudo pode ser feito/refeito através de *cliks*. A *Internet* é constituída por uma superposição imensurável de *sites* que podemos acessar através de endereços eletrônicos, colocando-nos em contato direto com redes de informação que potencializam a multiplicidade de transmissão de saber, trabalho, de mercado, lazer, etc. Trata-se de um espaço que amplia as possibilidades de o sujeito estar no mundo.

irrealidade, mas sim uma nova modalidade de realidade, dado que ela amplia as possibilidades humanas de interação.

Para ele, o caráter virtual das relações sociais – o que poderia ser traduzido como o crescente descarte da presencialidade - já vem sendo moldado há muito tempo dentro da história. Um bom exemplo seria o papel que a religião exerce sobre o indivíduo ao construir um modo de vida idealizado, longe das inseguranças e injustiças do mundo social. Esse virtual não se explica por uma dimensão fantasmagórica, ilusória. Independente do meio ou das finalidades que respondam aos interesses humanos, eles servem para coordenar e organizar ações (*cf.* LÉVY, 1996).

Por outro lado, Jean Baudrillard adverte que, com o desenvolvimento das ações descentradas durante a modernidade, afetou-se invariavelmente as noções de real e imaginário. Na sua consideração, haveria um certo distanciamento desses dois conceitos, que favorece por fim a sobrevivência de uma outra categoria - a do *simulacros*. Esse conceito não se identifica com a noção de simulação, pois a simulação, ainda sim, está relacionada a um referencial, a um território, a uma experiência anterior. O que toma conta hoje das relações sociais seria a ideia de um real sem origem, figurado pelos traços de excessos das representações, ou hiper-realidade, que confundem a ideia de sobrevivência no mundo (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

### **2.3 – A Escola de Chicago e a micro-sociologia**

O enfoque microsociológico dos modos de organização em comunidades, particularmente desenvolvido nos Estados Unidos com a Escola de Chicago, também propicia uma reflexão sobre a sociedade em termos de interação cotidiana, ao mesmo

tempo em que enfatiza o papel que as ciências sociais teriam na resolução dos desequilíbrios sociais. A influência das análises de Georg Simmel no meio acadêmico norte-americano ajudou a despertar sociólogos e antropólogos a buscar os efeitos da vida social e do processo de urbanização, sobre os “*estados de espírito*” dos indivíduos, em suas motivações, mobilidades e ritmos de vida.

O indivíduo tomado como átomo social fez com que se desenvolvessem na Escola de Chicago trabalhos que articulavam a psicologia com a sociologia urbana, colocando como escopo de análise as formas sociológicas de uma psicologia social - que recebeu o nome de *behaviorismo social* e *interacionismo simbólico*<sup>11</sup>, produzindo contribuições relevantes ao analisar a relação indivíduo-comunidade, tomando essas interpretações como método explicativo para o estudo dos fatores que constroem as interações sociais baseadas no processo de comunicação e pertencimento do indivíduo a grupos sociais.

É a partir dessas abordagens que crescem em números os estudos em antropologia urbana, nos quais se aplica essa tendência funcionalista de fazer com que o "outro" torne-se o "próximo". O meio urbano é tomado como “laboratório social”, desencadeando estudos que valorizam a combinação dos conceitos teóricos e pesquisa de campo de caráter etnográfico sobre grupos urbanos, a proliferação do crime e da violência, migrações, aumento populacional, fenômenos tão marcantes do início do século XX. Desenvolveram-se, por exemplo, estudos sobre comunidades, sob a chancela de Park, considerando-as como uma população organizada em espaços

---

<sup>11</sup> Há um grande debate em torno do termo. O próprio Émile Durkheim havia já deixado claro que as representações coletivas não poderiam ser tratadas do mesmo modo que as representações individuais. Essas seriam objeto de valor com cunho mais psicológico. Durkheim se interessava pela sociedade, enquanto Wundt se interessou pela cultura. E mesmo quando estudou o suicídio, ele procurou se afastar de qualquer semelhança com a ciência, já que o referido autor explica que aquele fato social só poderia ser explicado por outro fato social.



comuns, cujos membros vivem numa relação de interdependência mútua de caráter simbiótico (cf. MATELLART, 2000, p. 31). A partir dessa concepção, desenvolveu-se o conceito de *ecologia humana*, de acordo com o qual as interações seriam resultados das relações interindividuais nas lutas pelo espaço. Nas suas considerações, tanto o conflito quanto a divisão social do trabalho seriam alicerces das relações simbióticas que colocariam os indivíduos ligados na *web of life* (rede de vida).

A esse nível biótico, no qual ocorrem as relações entre indivíduos somar-se-ia a uma espécie de subestrutura biótica tidas como instrumentos de direção e controle: o nível social ou cultural. Nesse nível, exercem papéis fundamentais a comunicação e o consenso (ordem moral), que atuam de modo a regular a competição, permitindo um equilíbrio ao todo da vida social. A cultura, desse modo, seria um corpo de costumes e de crenças em um conjunto de artefatos e utensílios resultados do desenvolvimento técnico de cada sociedade, o que recriaria novas formas possíveis de relações.

A metodologia etnográfica (monografias de bairros, observação participante e análise das histórias de vida) atua como proposta para estudar as interações sociais. A opção por esse traço de concepção do processo de individualização, da construção do *self*, deve-se ao fato de que o indivíduo é capaz de experiências singulares, únicas, que traduzem sua história de vida, sendo ao mesmo tempo submetido às forças de nivelamento simbólico.

Essa corrente de análise, batizada de interacionismo simbólico, teve como principal autor na Escola de Chicago George Herbert Mead, que valorizava o caráter cultural das linguagens e a subjetividade da ação social. Com ele, abandona-se a visão sistêmica da sociologia clássica em favor de uma abordagem mais interpretativa, simbólica e subjetiva do comportamento humano, o que leva esses pesquisadores a

intensificarem a pesquisa empírica, para a qual se valiam de múltiplas técnicas: depoimentos, testemunhos orais, correspondências, análise do conteúdo de documentos, entrevistas. Explorando diferentes níveis de comunicação, o interacionismo simbólico combinou o legado de Simmel e de Mead, enfatizando a tensão entre a pluralidade dos mundos e dos engajamentos dos indivíduos com as lógicas dos momentos (*cf.* JOSEPH, 2000).

Para Mead, o *self* deve ser compreendido tanto em sua expressão como resultado da evolução das espécies como nas manifestações do desenvolvimento de cada membro individual. Preocupado com a construção da identidade social, Mead tenta compreender como se forma esta individuação. Para ele, só poderá existir o senso do “eu” se existir um senso correspondente a um “outro”. Ou seja, são as relações sociais e o papel que desempenhamos na sociedade que irão nos constituir enquanto pessoas. Em Mead, vamos encontrar o conceito de "*outro generalizado*", ou seja, alcançado certo desenvolvimento social do indivíduo, este é capaz de perceber que as atitudes dos "*outros significativos*" são, na verdade, atitudes gerais encontradas na sociedade, e que por fim exercem influência sobre os papéis sociais exercidos.

Na sua explicação, o Eu nasce na conduta, quando o indivíduo se torna um objeto social por sua própria experiência. A criança age para consigo como age para com os outros. Para o indivíduo, o Eu é uma terceira pessoa e sua expressão na conduta para com outros é um papel a ser representado. Age-se conforme se espera dessa ação, ou melhor, como se imagina que é a expectativa de nossa ação. De acordo com Farr (1995), é correto tratar o interacionismo simbólico como uma forma sociológica de psicologia social iniciada em Chicago por Blumer e baseada na interpretação de Mead.

Blummer não publicou uma obra completa sistematizando sua teoria, mas seu sistema de psicologia social, publicado de forma completa em *Mind, Self and Society* (Mente, Eu e Sociedade) (1934), é considerado um dos mais influentes livros no campo do interacionismo simbólico. O autor explora não somente a relação entre sociedade e indivíduo, mas trabalha com o conceito de *self*, o desenvolvimento de símbolos significantes e o processo de comportamento da mente. Seu legado, batizado de *behaviorismo social*,<sup>12</sup> privilegia o ato social como um processo reflexivo, resultado de influências externas de sua significação para o indivíduo.

O autor considera que todo comportamento humano é cooperativo, ou seja, as interações humanas surgem quando o indivíduo percebe a intenção dos outros e, seguidamente, constrói sua resposta considerando essa intenção. Em suma, o comportamento humano não é uma questão de resposta direta aos outros, mas, sim, uma resposta visando a preencher as expectativas de comportamento dos outros. E essas intenções só podem ser transmitidas através de símbolos que têm por objetivo facilitar esse processo de ampliar a comunicação e de compreensões humanas, através de símbolos significantes, que podemos considerar como as expressões de valor linguístico e que facilitam o processo de interação e de *'role-taking'* – definição de papel social, através do qual o ator, antes de considerar suas intenções, se coloca no lugar do outro para poder entendê-lo e se identificar com ele. Por isso que comunicar não é responder aos outros, e, sim, antes de tudo, comunicar-se a si mesmo, visando a atingir suas necessidades ou expectativas (cf. MELTZER *apud* HAGUETTE, 2000, p. 27).

---

<sup>12</sup> Um conceito definido se contrapondo ao conceito de behaviorismo radical de John B. Watson, fundador do conceito em psicologia. Para Mead, a sociedade determinaria a construção do *self* e, por fim, da mente dos indivíduos, invertendo a ordem do seu livro clássico *Mind, Self and Society*. Já Watson permanece apenas na dimensão externa sobre o indivíduo.

Assim sendo, devemos considerar que a ação social em seus mecanismos de compartilhar significados é, antes de mais nada, influenciada pela definição de situação partilhada pelos agentes, referentes a um lugar ou objetivo comum. E o que constitui esse processo são justamente as interpretações dessas ações, tornando a vida social um eterno processo de recriação de interesses e necessidades. A construção da identidade ou papel social se torna um processo reflexivo, da sociedade para o indivíduo e do centramento dele com essas informações. É de G.H. Mead (1934) o conceito de ‘outro-generalizado’, que pode ser definido como o processo de construção do *self* através do desenvolvimento do estágio de imitação de papéis na fase infantil, e da posterior capacidade de diferenciar o papel dos outros em relação a si mesmo, ou seja, “mãe”, “pai”, “homem”, “mulher”, dentre outros, o que condiciona o seu comportamento de vida com relação a seu coletivo. Quando então a criança é capaz de participar do jogo desses papéis, ele constrói o outro generalizado, que é a definição das expectativas que ele internalizou.

Embora as contribuições de Mead tenham servido para construir o campo da psicologia social e estabelecer o interesse pelos estudos da vida cotidiana, ao longo dos anos seus argumentos foram submetidos a uma série de críticas. Talvez pelo fato de que, mesmo não estruturando uma obra, já que não direcionou seus esforços para publicação de seus escritos, sinta-se em seu trabalho certas ambiguidades ou até mesmo falta de clareza para tratar das naturezas dos impulsos, um desenvolvimento mais acurado sobre o seus conceitos de sentido e da mente, de gesto, de símbolo, ou, da ausência de uma teorização mais aprofundada sobre a moldagem sociocultural dos motivos da conduta, o que resultou numa abordagem que se limita apenas à descrição de como o *self* se comporta na dinâmica da interação social.

Embora seus achados circunscrevam-se a uma perspectiva associada à psicologia social, o que excluiria, em princípio, uma avaliação sociológica, esse viés de análise em Mead contribui para o desmembramento do interacionismo simbólico em outras formulações teóricas, como a etnometodologia, de Garfinkel, e o dramaturgismo, perspectiva que inspira nossa análise.

A mente é concebida por Mead como um processo que se manifesta sempre no indivíduo através dos símbolos significantes, fazendo com que o indivíduo a princípio interaja consigo próprio e elabore suas respostas a estímulos externos e internos. Isto seria possível porque, no mundo dos objetos, o homem não só se relaciona com esses objetos, mas também elabora suas representações sobre esses objetos ou outros indivíduos. É por isso que os indivíduos planejam suas ações.

Esses pontos são retomados por Blumer (1937). É com ele que particularmente se desenvolve a ideia de atribuição de sentido ao comportamento humano nas escalas da vida em sociedade e da vida em grupo, da ação humana e da ação conjunta. Em sua concepção, o interacionismo simbólico poderia ser sumarizado nesses três pontos:

1 – O ser humano age com relação às coisas na base dos sentidos que elas têm para ele. Estas coisas incluem todos os objetos físicos, outros seres humanos, categorias de seres humanos (amigos ou inimigos), instituições, ideias valorizadas (honestidade), atividades dos outros e outras situações que o indivíduo encontra na sua vida cotidiana.

2 – O sentido destas coisas é derivado, ou surge da interação social que alguém estabelece com seus companheiros.

3 – Estes sentidos são manipulados e modificados através de um processo interpretativo usado pela pessoa ao tratar as coisas que ela encontra.

(BLUMER *apud* HAGUETTE, 2000, p. 35)

Essa observação do sentido nas ações leva em conta duas etapas: a primeira delas diz respeito às ações constituídas pelas indicações a si mesmo das coisas em direção das quais o indivíduo está agindo. Ele aponta a si mesmo as coisas que têm

sentido; a segunda, a interpretação de nuances passa a se tornar manipulação de sentidos. Ele seleciona, checa, suspende, reagrupa e transforma os sentidos à luz de direção com que ele está envolvido e com qual tipo de ação que ele vai tomar. Isso se traduz através dos símbolos que faz com que essa pessoa reconheça as informações e estabeleça coerência em suas ações.

Blummer enfatiza que o estudo tanto de ações humanas individuais quanto das ações coletivas deve ser feito observando-se a sequência de ações e o modo como os indivíduos avaliam e interpretam suas ações mapeando suas trajetórias e sustentando a ação coletiva em sua própria vida. Ele questiona a maneira de pensar objetivamente a vida, que considera os indivíduos somente em seu cumprimento de regras, normas e valores, já que não são somente essas regras que criam e sustentam a vida em grupo, mas sim “o processo social de vida grupal que as cria e mantém”. Por isso que a vida cotidiana é um lugar privilegiado de análise, porque coloca para o indivíduo um ambiente de atuação em constante mutação. A vida social precisa ser revista, de acordo com Blummer, como material vivo, traduzido em jogos polissêmicos de intenções, expressões e representações sociais.

Esses encontros-jogos para a realização de interesses são aqui focalizados em referência à metáfora de um palco no qual ocorrem, o que nos conduz à segunda mais importante contribuição teórica em que nos baseamos neste trabalho, elaborada por Goffman, segundo a qual as interações sociais (quer seja no espaço *offline* quer no espaço *online*), podem ser analisadas como sendo atos de encontros e expressividade de atores que se utilizam dos outros como público, como atores, sendo ao mesmo tempo personagens e plateia, mantendo suas relações como uma espécie de ‘jogo’ teatral, o

que envolve a adequação da participação teatral dos atores envolvidos a certas ‘regras’ de representação.

#### **2.4 - Goffman: Dramaturgismo social e manipulação de impressões**

As ideias de Goffman ganharam notoriedade a partir da publicação de seus trabalhos: *A Representação do Eu na vida cotidiana* (1953), *Estigma: notas sobre a Identidade deteriorada* (1975) e *Manicômios, prisões e conventos* (1874). Em *Estigma*, particularmente o autor trata da maneira como a identidade social e os atributos que o indivíduo carrega em si são resultado dos estereótipos sociais que lhes são atribuídos no meio em que vive. Ele analisa nessa obra a forma como determinados indivíduos são confinados a certa exclusão da vida social, devido a algumas características pessoais desqualificadoras, tais como: deformidades físicas, falhas de *caráter* e outras condições culturalmente definidas como desabonadoras em determinado grupo.

Goffman também exercitou sua atenção às “instituições totais”, nas quais se exerceriam relações de poder com um caráter essencialmente modelador e repressivo da autonomia dos indivíduos, em benefício de uma certa missão (re)socializadora. Sua preocupação seria demonstrar que, mesmo em ambientes totalitários, se observa um certo tipo de “técnica criativa” nas relações de poder instituídas, que se revela nas maneiras de controles informais exercidas pelos indivíduos para assim ganhar adesão a seus propósitos por parte dos outros membros envolvidos.

As formas cristalizadas de convivência nas relações sociais são o mote da contribuição de Goffman, elaborada a partir do diálogo crítico que ele estabelece com Durkheim em relação aos ritos, por exemplo. De acordo com este “ritual, é um ato formal e convencional através do qual o indivíduo manifesta seu respeito e sua

consideração por um objeto de valor absoluto ou por sua representação” (NUNES, 2005, p. 112). Tomado pela curiosidade com que alguns etólogos realizavam seus trabalhos, na observação e uso de linguagens dos indivíduos num campo de ação mútuo, Goffman observa a existência de uma espécie de jogo, de pluralidade de sentidos que estabelecem o que seria concebido como sagrado, a ser objeto de ritualização. É nesse jogo, na análise das formas híbridas das experiências que legitimam as regras do decoro, da fachada e do descrédito, potencialmente reveladores da vida social, que Goffman investe seus esforços intelectuais para a compreensão das sociedades contemporâneas, nas quais, no seu modo de ver, a complexificação das relações ensejou ao indivíduo uma maior mobilidade entre campos, o que define o uso de ‘máscaras’ ou papéis sociais que serão tomados como medida comum em suas relações.

Nesse trabalho, interessa-nos particularmente suas ideias expressas no livro *A Representação do eu na vida cotidiana*<sup>13</sup>, publicado a partir de sua tese, em 1953. Nele, Goffman faz uma analogia do mundo da vida cotidiana com a ideia de uma expressão dramática no modo de ação por parte dos sujeitos, que condicionaria as interações entre os indivíduos conforme determinadas situações e contextos (cenários). Seu modelo não busca a valorização de uma norma que explique os conflitos do cotidiano de modo essencialmente racional, mas, sim, tem o intuito de demonstrar como nossos atos são dotados de significação social, mesmo nas relações tidas como “*insignificantes*” – reconhecidas na forma como as pessoas se apresentam mutuamente.

Em seus trabalhos, reconhece-se a influência da fenomenologia social, de Garfinkel, da etnografia da comunicação, de Hymes e das proposições gerais do

---

<sup>13</sup> Esse trabalho foi resultado das experiências do pesquisador, a partir de sua permanência com nativos na ilha de Shetland, na Escócia. Contudo, há de se chamar atenção para um ponto observável na tradução do título. Em inglês, o termo *presentation* significa apresentação, e não representação, como comumente entendido.



interacionismo. O viés de uma abordagem ‘*dramática*’ dos fatos sociais entre os interacionistas está presente, primeiramente, na obra de Kenneth Burke, intitulada *Grammar of Motives*<sup>14</sup> (1945). Para ele, “todo estudo das relações entre os homens em termos de ação (quer se trate de transação, troca, cooperação ou competição)” pode ser denominado dramático, já que seria uma forma de se compreender a realidade da ação operacionalizada através das linguagens. Dramatizar uma situação seria transformá-la em história factível de ser contada, o que, segundo a gramática e vocabulário dos motivos, as transformaria em uma *representação* (JOSEPH, 2000, p. 2432).

De modo especial, observamos que a originalidade do método de observação goffmaniano pode ser percebida nas formas pelas quais ele descreve e interpreta a ação social dos indivíduos na sociedade, construindo sobre as atitudes “familiares”, um olhar distanciado. As interações sociais são analisadas por Goffman, enquanto modo de transmitir impressões e concomitantemente como produto da intenção de dirigir o comportamento a partir das reações que os outros lhe transmitem, com o intuito de fornecer impressões as mais positivas possíveis. Alguns conceitos como *palco, cenário, desempenho, equipes e atores, papel, ato*, dentre outros, são elementos-chave para descrever as situações de interações na vida cotidiana.

Seus estudos sobre interação social são considerados como uma espécie de “gramática e sintaxe” da vida no cotidiano. Goffman relaciona o desenvolvimento de papéis a duas regiões, a de *cena* e a dos *bastidores (frontstage e backstage)*, nas quais se construiriam as *performances* e o jogo de expectativas entre atores envolvidos. Na primeira região, tanto a plateia como o *elenco* aceitam tacitamente as regras da convivência social, tais quais a *atenção e manutenção* dessas performances. Por outro

---

<sup>14</sup> Gramática dos motivos.

lado, nos *bastidores*, a regra é o desprendimento, a espontaneidade, a desconsideração da aparência<sup>15</sup>.

Esse autor define o ato da *representação* como toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência. A *fachada*, no entanto, refere-se à parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de forma geral, com a finalidade de definir a situação para os que observam a *representação*. Os observadores, ou a *plateia*, só precisam estar familiarizados com um pequeno e de fácil manejo vocabulário da *fachada*, para se adequarem e orientarem sua situação<sup>16</sup>. Essa diferença introduz um cunho adequadamente embaraçoso entre a projeção oficial e a realidade, pois faz parte da primeira ser a única possível nas circunstâncias existentes.

Sua tese é a de que os indivíduos, ao se encontrarem na presença imediata uns dos outros, buscam obter informação para definir a *situação*, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que se espera como forma de reciprocidade. A orientação da tomada de papéis sociais certamente envolverá certas práticas que propiciem ao ator uma série de oportunidades de ação para um *público*. Assim, se o indivíduo for desconhecido, primeiramente entende-se que eles irão se guiar pelas condutas e aparências, influenciadas a partir de experiências anteriores que definam o tipo de conduta a ser adotada. Decorre daí que invariavelmente somos levados a aplicar *estereótipos*, ou uma *identidade virtual*, o que gera a possibilidade de interações mais

---

<sup>15</sup> Considerando essa regionalização dos lugares dos indivíduos em suas ações, Goffman percebe em suas observações que em certos hospitais públicos existem as alas “boas” para aqueles doentes mentais que se comportam adequadamente e, por assim, são recompensados, por manter certo decoro nas aparências com outros. Por outro lado, as “más alas”, localizadas geralmente nos fundos, ficam resguardadas a doentes crônicos ou indisciplinados.

<sup>16</sup> Muito embora a participação e a colaboração da plateia (ou outro sujeito) seja essencial para que o indivíduo tenha êxito em suas investidas.

simétricas, a princípio, e permite que essas impressões sejam sustentadas. De modo contrário, ele nos ajuda a pensar que, quando os indivíduos se conhecem, é acionado um certo nível de representações apoiadas no controle de informação, no qual a assimetria entre os sujeitos pode levar à descrença e determinar tanto um certo cinismo por parte do ator quanto o reconhecimento da verdade da representação.

Nas representações realizadas pelos indivíduos em interações estão envolvidas duas espécies de atividade significativa: uma que é baseada na transmissão de informações através dos símbolos verbais; outra decorrente da gama de ações que os outros consideram como sintomáticas do ator (a expressão, o domínio do vocábulo, a segurança nas entonações, etc.). O que garante o sucesso na interação, ou no *desempenho*, é justamente o grau de confiança construído. É ele que assegura o caráter promissor de uma interação. Há de ser lembrado que essa confiança é visivelmente variável, dado que o indivíduo sempre age por interesses, inferindo algo no outro que possa beneficiar-lhe em seus propósitos.

Para Goffman, os indivíduos estariam sempre em situação de conflito, na tentativa de projetar uma imagem convincente para os outros, o que se constitui num dos pontos de contato entre as obras desse estudioso canadense com a de Simmel (*cf.* GASTALDO, 2004).

Gostaríamos de destacar um ponto de contribuição de Goffman para nosso trabalho, a ideia de que não importa ao cientista social analisar se determinada representação realizada pelos atores em interação é falsa ou verdadeira, mas verificar como os indivíduos projetam e atuam para produzir impressões nos seus interlocutores. O *controle* da informação é o que mantém esse processo, tornando as *performances*

produzidas consistentes ou vulneráveis, com as consequências para os atores envolvidos em termos de crédito e descrédito.

As possibilidades de manipulação podem ser levadas às últimas instâncias, tais como mentir, trapacear, dissimular ou alterar a imagem para que o outro tenha uma impressão positiva e se alcance o que almeja alcançar. A projeção inicial do indivíduo prende-o ao que ele está se propondo a ser/parecer e exige que este abandone as demais pretensões de ser/parecer outra coisa.

Para os indivíduos portadores de características estigmatizantes, segundo Goffman, a questão que se coloca não é a da manipulação da tensão gerada durante os contatos sociais e, sim, da manipulação de informação sobre seu *defeito* estigmatizante. Exibi-lo ou não ocultá-lo, contá-lo ou não contá-lo, revelá-lo ou escondê-lo, mentir ou não mentir, e, em cada caso, para quem, como, quando e onde. (GOFFMAN, 1982, p. 51).

Os gestos involuntários e as fontes de dissonâncias quando os fatos são apresentados determinam certas rupturas nas projeções estabelecidas (*faux pas, ou passos em falsos*). Havendo essa “quebra”, espera-se que o ator se adeque e consiga “fazer uma nova cena”, ou seja, que essa ação dramática seja literalmente abandonada e subitamente construída uma nova, como forma de se evitar certos incidentes a ruptura da situação de interação.

Na teoria goffmaniana, são apresentadas algumas táticas para manter a credibilidade da atuação dos participantes nos processos interativos, conhecidas como as *práticas defensivas*, construídas em referência a uma lealdade, disciplina e controle dramaturgicos. Esses três elementos ajudam os atores a manter o autocontrole e definir

ou selecionar suas estratégias de encenação frente ao seu público ou outros membros atuantes, como depreendemos da citação abaixo:

O autocontrole exerce-se de modo a manter um consenso atuante; uma impressão idealizada é oferecida acentuando-se certos fatos e ocultando-se outros, o ator mantém a coerência expressiva tomando mais cuidado em prevenir-se contra os mínimos desacordos do que o público poderia imaginar levando em conta o propósito manifesto da interação (GOFFMAN, 1975, p. 65).

De acordo com a visão dramaturgicista de Goffman, o campo das interações sociais exige a coerência expressiva das representações, o que coloca em destaque essa tensão decisiva entre a coerência e discrepância quando confrontados nosso *self* e nosso eu socializado. Para Nunes (2005, p. 105), as representações realizadas nas interações sociais são construídas com vistas a agradar o outro e para direcionar a ação comunicativa, observando-se “reflexos da coercitividade” das regras sociais, evidenciadas quer sejam elas consideradas nos arquétipos conceituais do espaço, da linguagem, do jogo ou em suas possíveis combinações.

Neste trabalho, consideramos como uma das maneiras das interações nas salas de bate-papo, as práticas relativas à invenção de dados a respeito de si, o que duplicaria as práticas representacionais observadas nas interações *offline*. Uma eventual particularidade seria a de que, no espaço *online*, haveria uma maior licença para o forjamento de informações, na medida em que no espaço da *Internet* nele os atores estariam menos submetidos às consequências de suas ações/representações do que no espaço do cotidiano *offline*.

As representações no ambiente do ciberespaço possibilitam a criação de múltiplas identidades, aparecendo dessa forma, sujeitos que se permitem a assumir “personagens ridículos, melodramáticos”, os quais, dadas as formas de interação mediadas pela *Internet*, se valem de níveis variados de elaboração de papéis e imagens, mas que, mesmo assim, sustentam suas *personas* eletrônicas, resguardando seus diferenciais de alteridade, de ilusão, a fim de manter toda a vivacidade de uma cena (BAUDRILLARD, 2002, p. 75).

Nosso trabalho se inscreve no esforço de estudar as interações sociais nos novos ambientes disponibilizados pela *Internet*. Nestes, de modo similar ao que acontece nos espaços da vida *offline*, os indivíduos se avaliam mutuamente, engendram suas impressões sobre outros envolvidos ou eles próprios percebem de modo dedutivo como esses esquemas caminham para a produção de determinado resultado. Nosso objetivo é também observar como a novidade do meio implica eventuais novidades nas práticas interacionais realizadas no cotidiano *offline*.

## CAPÍTULO 3

### OS SUJEITOS E A TELA

#### 3.1 – Mapeando o campo

A análise das estratégias e dos usos que os internautas fazem das salas de bate-papo e programas de conversação instantânea (*messengers*) implicou na construção de um olhar sobre cultura virtual. Nesse processo, duas orientações teóricas centrais foram por nós utilizadas: (1) o conceito de sociação e do papel dos interesses na dinâmica de encontros interativos entre indivíduos, de autoria de Simmel; e (2) a concepção dramaturgica da análise das interações sociais, como proposta por Goffman.

Duas finalidades de pesquisa foram aqui estabelecidas: (1) observar as eventuais continuidades e especificidades das interações sociais realizadas no espaço *online* em relação àquelas realizadas no espaço *offline*; (2) analisar as eventuais determinações que a ocupação de lugares socioculturais relativos às definições culturais de gênero e de orientações sexuais exerceriam sobre as maneiras de apropriação e atuação nos ambientes acima citados. Essa segunda finalidade se relaciona também com nosso interesse em observar se os canais de interação abertos nas salas de bate-papo e no *Messenger* podem favorecer o desempenho interacional de indivíduos estigmatizados.

A estratégia para realizar as tarefas citadas foi elucidar, através de uma amostra de usuários dos espaços mencionados sobre usos, práticas e interesses envolvidos em suas interações virtuais, replicando experiências do mesmo tipo realizadas por outros pesquisadores, tais como Castro (2006), Barnes (2005) e Turkle (2008). As narrativas colhidas através de entrevistas semi-estruturadas ainda guardam em si uma

característica específica, a de poderem ser vistas como *reportagens* de si para outrem, marcadas muitas vezes pela não-linearidade.

Buscando, antes de mais nada, levantar dados da forma como os indivíduos usam e concebem as salas de bate-papo e o *Messenger* como espaços de estabelecimento de contatos sociais, neles construindo suas concepções de si e do outro, construímos uma amostra de indivíduos estratificados por gênero e orientação sexual.

Analisamos as narrativas e as aproximações percebidas entre os entrevistados adotando como parâmetro qualificativo de demarcação um quadro social – de pessoas lidando com recursos de mídia para estender suas relações – o que moldava um certo vivenciamento das relações *offline* e relações *online*. Como prática norteadora, consideramos a autoqualificação dos sujeitos em suas aproximações. Optei pelas variáveis gênero e orientação sexual, por considerá-las significativamente determinantes no campo do tipo de interação mais focalizado, aquelas realizadas com interesses relativos à busca por pares.

Buscamos avaliar de que maneira as localizações sociais em termos da condição de gênero e de orientação sexual determinam os estilos representacionais e os usos do ambiente das salas de bate-papo e os meios de conversação instantânea. A ideia seria demonstrar que, nesses tipos de aproximação, alguns elementos informacionais seriam ‘trabalhados’ ou usados estrategicamente por cada usuário a partir de sua localização social, levando em consideração que a ideia do anonimato e o processo de desvendamento do outro através do olhar da tela estabelecem maneiras para o indivíduo negociar sua(s) *persona(s)* e imagem(ns) através dos textos digitados ou veiculados (fotos, imagens).



A busca por colaboradores aconteceu com base, em primeiro lugar, na nossa rede pessoal de amigos e *conhecidos*, e posteriormente com base em indicações dos primeiros escolhidos, procurando encontrar sujeitos que preenchessem os estratos formulados. Como nos mostra Heilborn (2004), essa estratégia tem alta funcionalidade no que se refere à aceitação do pesquisador pelo grupo a ser pesquisado.

Com essas referências, tomamos por base indivíduos da cidade de Campina Grande para analisar essas trajetórias avaliadas em “novas formas” de expressões sociais (papéis) no mundo *online*. Vistos dessa maneira, os ambientes como as salas de bate-papo poderiam ser encarados como mais um palco de atuação, onde os indivíduos definem estratégias de negociação com outros atores. Esse espaço nos permite apresentar pistas a respeito dos traços dos sistemas sociais e da cultura contemporânea. Os jogos de expressão individual, as referências dadas pelos sujeitos, os modelos providos pelos regimes discursivos em cujo âmbito se movem e se constroem as subjetividades em questão, outorga ao pesquisador social uma tarefa de construção de novos materiais de campo, ajudando a pensar sobre as práticas de apresentação e representação que o homem dispõe para contar as histórias de si e do seu tempo.

Foram realizadas entrevistas cuja análise se segue, utilizando-se do eixo *sexo-orientação sexual*, com oito homens heterossexuais e oito homens gays, oito mulheres homossexuais e oito mulheres heterossexuais. Ainda numa fase exploratória, buscamos nos valer de conversas informais, não estruturadas, porém referenciadas no nosso quadro de preocupações teórico-metodológicas, as quais serviram para tratar o olhar sobre determinadas curiosidades e desempenhos dos então “atores”. Nesse momento, buscamos nos centrar na ideia de funcionar como ‘só mais um’ ouvinte. Vale a pena ressaltar dois momentos diferentes nessa vivência: o primeiro baseado nessas conversas

informais e o outro relativo às entrevistas já definidas em torno de variáveis e procedimento previamente formulados. Essa estratégia de encontro com os sujeitos pesquisados em situações definidas de modo diferenciado permitiu a comparação entre os dois tipos de narrativas produzidas pelos mesmos, sendo o momento da entrevista geralmente menos espontâneo do que o da conversa sem a utilização de gravador – que na maior parte dos entrevistados gerou desconforto<sup>17</sup>.

Tive como suporte para as entrevistas um roteiro de questões que apresentamos em anexo. As entrevistas tiveram duração de 40 a 50 minutos, todas gravadas, sendo cinco delas realizadas em uma universidade, três em ambiente de trabalho e as demais nas residências dos próprios entrevistados (32 no total). Vale salientar que, dentro do processo de negociação, optei naturalmente pelo sigilo dos informantes – a não ser pelo uso das iniciais, idade e outras informações de necessidade estrita, tais como o sexo e a orientação sexual. São indivíduos que se situam na faixa dos 18 aos 31 anos (com maior concentração) e entre 36 a 41 (menor concentração). O tipo de ocupação dos membros compreende desde estudantes a profissionais liberais, tais como professores, bancários, jornalistas, funcionários públicos, comerciantes – o que explica em parte o fato de, mesmo participando de uma rede em comum, de certo modo têm suas narrativas diferenciadas dentro do meio virtual.

Cabe também ressaltar que não constitui o nosso intento uma análise verticalizada das questões que podem estar contidas em cada uma das temáticas. Interessou-nos flagrar e analisar a interação desses quatro domínios (homens gays, os de homens hetero, de mulheres gays e mulheres hetero), no sentido de perceber características, variações e tendências – tanto no plano individual dos processos de

---

<sup>17</sup> Também houve certo desconforto em relação ao uso de conversas ilustrativas (em *logfiles*).

subjetivação, quanto no plano societário mais amplo – resultantes das experiências de homossexualidade e heterossexualidade, masculinas e femininas vivenciadas *online*.

Dividimos nosso processo de análise em dois caminhos: o primeiro deles, a apresentação de alguns aspectos do material discursivo, ou seja, conversas as quais ilustram o tipo da ordem de interação nos ambientes de bate-papo, aproximando a leitura das nossas intenções de análise com os argumentos teóricos aqui desenvolvidos; o segundo, o destaque dado às próprias falas dos entrevistados, no que concerne ao modo como eles próprios narram suas aproximações e distanciamentos ocorridos no ambiente virtual.

### **3.2 – A apresentação de si na rede**

Como demonstrado anteriormente neste trabalho, ao analisar o ambiente das salas de *bate-papo*, temos que uma de suas características é a de ser um novo campo para interações, ensejando a construção de relações entre “iguais” (ou pares) através da troca de informações textuais, entre indivíduos que não se conhecem e que podem vir a se conhecer um dia, se é que isso venha a ocorrer. Através dos textos descritos, molda-se um ‘jogo de faz de conta’, no qual estão todos de igual modo identificados por codinomes, que funcionam como maneiras de atrair a atenção dos participantes nas salas, bem como a de comunicar intenções em termos de jogo interativo. Seria essa a primeira tomada de papel social a ser exercido. Observa-se uma troca de elogios e um certo nível de cordialidade na maioria dos comentários registrados nas salas.

(04:54:03) **gostoso ker madura** entra na sala...

(04:54:23) **gostoso ker madura** fala para **poderosa**: ola boa tarde poderosa , vamos tc amorr

Data: 04/08/2008

(20:38:29) **PMKsado** fala para **Todos**: Alguma mulher linda, comprometida e louca o suficiente a fim de tc ?

(20:38:32) **Morena !** entra na sala...

(20:38:33) **surya** entra na sala...

Data: 04/08/2008

As interpretações em torno da ideia das ‘identidades virtuais’ se sustentam por duas proposições fundamentais. A primeira, a de que a Internet é uma parte significativa de um jogo elaborado de identidades, funcionando como uma máquina de produção de imagens identitárias e de *personas*. A segunda, de que ela serve apenas como o novo espaço em que se exercita a manutenção, reforço e/ou aprofundamento das identidades *offline*.

A liberação da obrigatoriedade da presença física do outro e de uma necessidade de jogo de conquista através da palavra leva o indivíduo a treinar e desenvolver repertórios textuais no estabelecimento dos contatos. Com a preocupação em termos de performance, nos jogos interativos *online*, alguns ganham em precisão verbal, outros perdem um pouco em espontaneidade. Em nossa época, de uma oralidade secundária, a espontaneidade é, de todo modo, afetada pelo distanciamento que comumente acontece nas operações de escrita de textos. Nas interações virtuais, à semelhança do que

acontece no mundo *offline*, a todo o tempo os indivíduos precisam decidir quando e até que limite é conveniente ser *espontâneo*.

No ambiente virtual, marcado pela instantaneidade, pela amplitude das possibilidades e pelo anonimato, o jogo de manipulação de impressões se torna mais do que nas tradicionais interações *offline*. Isto estaria ligado ao fato de que os indivíduos se liberariam para as experimentações de papéis e reações, que no mundo das relações presenciais ou mais próximas (por telefone, por exemplo, na qual se identifica a voz do interlocutor para que a interação aconteça), estariam ligadas mais fortemente à conduta moral. Como afirma Turkle (2008), a descontinuidade com a vida *offline* pressuposta nos comentários iniciais via *Internet*, pode favorecer o empoderamento interacional de pessoas marcadas pela timidez e pela estigmatização, as quais veem nas interações virtuais um ótimo meio para satisfazer seu interesse de contatos sociais. Vejamos o depoimento abaixo citado, que vai nessa direção:

[...] Pra mim a internet favoreceu o conhecimento entre as pessoas. Porque tem aquelas pessoas que não tem coragem de chegar, de falar, de se interessar por outra pessoa e se arriscar, né? Aí numa sala de bate-papo, a princípio, você encontra outras pessoas que estão na mesma condição que você, que querem conhecer outra pessoa, mas que por timidez, acha assim mais fácil. E tudo porque assim... você não se identifica logo, você pode ir conversando até ganhar confiança e dizer quem você é, onde mora, idade (Colaboradora R. 22 anos, mulher heterossexual. Entrevista realizada em 07/07/08).

[...] Bem, eu uso e já incentivei outra pessoa usar também. Porque eu sou muito tímido para chegar numa menina, assim, logo de cara e dizer a ela que eu estou afim dela. E lá eu vou conversando normalmente, puxando assunto... aí eu fico mais a vontade (Colaborador E. 29 anos, homem heterossexual. Entrevista realizada em 07/07/08).

A comunicação escrita deixa interrogado tanto quem escreve como quem lê, e é essa a principal dinâmica de interatividade nas salas de bate-papo. Cria-se um texto que não pode ser controlado pela presença física dos interlocutores participantes da interação, sendo ele o meio inicial de sedução mais importante. Não há a mediação de

imagens pictóricas, os gestos físicos não são vistos, mas usam-se palavras como ícones de representação e atratividade. Os discursos performáticos são então mobilizados, constituindo, inicialmente os indivíduos em interação naquele momento.

Em oposição às perguntas que se fazem no dia a dia das relações mais diretas no cotidiano *offline*, projetam-se expectativas que instauram sequências diferenciadas e scripts com possibilidades mais amplas do que as referidas aos espaços das interações presenciais ou não-presenciais tradicionais (como as realizadas através de telefones e cartas). Os enunciados são abertos, bem como as portas da imaginação, despertando em cada um escritas de si marcadas pelos interesses pessoais e pelos meios culturalmente estabelecidos de procurá-los, como nos faz perceber o exemplo abaixo:

(14:02:03) **Gordinha psytrance** fala para **Todos**: ALGUÉM DESCENTE PRA TC? COM FOTOOS DE  
17 - 22 ANOOOS. TENHO 18 NÃO QUERO NINGUÉM COM MAIS DE 24      Data: 17/08/08

A usuária faz uso daquilo que Castro (2006) aponta como o conceito baktiniano de ‘valor apreciativo’, que é quando um valor objetivo é expresso na produção textual, acompanhado por destaques determinados. Como não há entoação expressiva nos ambientes de *chats*, recorre-se ao uso de símbolos tipográficos para dar destaque às falas. No caso específico, além do uso de letras maiúsculas para o reforço do conteúdo da mensagem, o *nickname* e a cor da fonte destacam a forma pela qual a usuária deseja se diferenciar e assim conseguir teclar com rapazes (possibilidade dupla indicada pelo uso do termo alguém) dentro de seu perfil desejado. Isso aparece como um elemento de ‘distinção social’, e faz com que os outros membros a julguem com base nas suas declarações de intenções.

Na nossa observação dos comportamentos dos internautas em interação, percebermos dois momentos de encontros: o primeiro, encontro no *chat* aberto; e o segundo, a migração para um comunicador instantâneo

(17:15:03) **BELLYS (reservadamente)** fala para **Fernando**: olá  
 (17:15:12) **BELLYS (reservadamente)** fala para **Fernando**: tc de onde??  
 (17:15:17) **Fernando reservadamente** fala para **BELLYS**: Oi, tudo bem?  
 (17:15:19) **BELLYS (reservadamente)** fala para **Fernando**: claro que sim  
 (17:15:21) **BELLYS (reservadamente)** fala para **Fernando**: tem msn?  
 (17:15:23) **Fernando reservadamente** fala para **BELLYS**: de onde tc? Vc é H ou M? Idade?  
 (17:15:27) **BELLYS (reservadamente)** fala para **Fernando**: m

Data: 17/08/08

"(B)Já que a lei é seca(B)...(B)Vamos secar tudo...(B)" diz:

**\*olá**

**\*tudo bem??**

Senhor Smile diz:

***\*Td sim gatinha, de onde tc? Idade***

"(B)Já que a lei é seca(B)...(B)Vamos secar tudo...(B)" diz:

**\*campina**

**\*21 e vc?**

Senhor Smile diz:

***\*29, qual bairro?***

"(B)Já que a lei é seca(B)...(B)Vamos secar tudo...(B)" diz:

**\*centro e vc?**

Senhor Smile diz:

***\*alto branco. O q procura?***

"(B)Já que a lei é seca(B)...(B)Vamos secar tudo...(B)" diz:

**\*amigos.... e um homem gato pra namorar**

Senhor Smile diz:

**\*hehehe**

***\*Como vc é fisicamente lindinha? Gostei da foto:D***

Data: 22/08/08

Essa forma de aproximação revela certos cuidados por parte dos entrevistados, pois, ao passar para o segundo momento de conversação, eles precisam negociar espaços de maior ou menor aproximação. Ao passar o seu "*msn*" ao outro contato, eles constroem um endereço eletrônico, normalmente por decidir-se por níveis mais aprofundados de revelação pessoal, nos quais continuam as estratégias de apresentação

de *si* mais ou menos coerentes com as identidades vivenciadas no espaço *offline*, como vemos no trecho de entrevista abaixo citado:

[...] Assim, quando eu estou na sala da UOL, logicamente que eu não digo quem eu sou, nem de onde teclou ou outras informações mais pessoais. Se eu ver que a pessoa é do bem, aí sim, quando vejo que temos afinidades... eu vou e dou meu MSN. Mas não dou o verdadeiro não, porque primeiro eu tenho que vê a pessoa, se ela é de confiança e se ta querendo amizade mesmo” (Colaboradora P. 25 mulher heterossexual, Entrevista realizada em 04/08/08)

Nota-se pelo depoimento da entrevistada que existe um certo controle de informações trocadas entre os usuários, o que já podemos visualizar como um processo de negociação de interesses, ou nos termos de Goffman, o “*footing*” desses atores, através do qual constroem dos textos e reações de acordo com a dinâmica da interação estabelecida e do perfil dos demais usuários da sala.

Há de se considerar também que as aproximações feitas nas salas de bate-papo analisadas repetem os hábitos e interesses dos indivíduos participantes observados fora do ambiente virtual, no caso, a paquera, a busca por novos amigos ou parceiros sexuais. O que a comunicação em rede possibilita é a ampliação das possibilidades de encontros, já que se pode entrar em contato com pessoas com as quais jamais se encontrariam no mundo presencial *offline*.

No material analisado, é interessante notar como as informações pessoais e características físicas tornam-se um meio comum de estabelecimento de contato, das conversas. Percebemos uma forte tendência para a negociação das qualidades e atributos físicos nos momentos iniciais das conversas. Em referência a essa variável, entre indivíduos homossexuais masculinos, observou-se uma maior ocorrência do que nos



outros estratos do estudo. Isso pode ser compreendido em referência à cultura da sociedade envolvente em geral, mas especificamente à cultura gay masculina, na qual a corporalidade é um valor central e ainda mais valorizado do que no imaginário mais geral.

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*SOU BRANCO, 1,75 E 74 KG**

Mr. Corgan diz:

***\*pronto***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*DEU CERTO**

Mr. Corgan diz:

***\*topa subir cam***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*ATÉ QUE FIM**

Mr. Corgan diz:

***\*frequenta meio gls?***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*NÃO E VC**

Mr. Corgan diz:

***\*ue***

***\*e como quer encontrar alguém pra rolar algo massa?***

Mr. Corgan diz:

***\*eu nao saio com quem eu nao vejo***

***\*e sou discreto e na minha tb***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*NESSES LUGARES É MUITO DIFÍCIL ENCONTRAR ALGUÉM QUE QUEIRA ALGO SÉRIO**

**\*VC JÁ ACHOU**

Mr. Corgan diz:

***\*mas eu nao quero algo serio a principio***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*TB NÃO**

Mr. Corgan diz:

***\*eu gosto de ve alguém pra sacar se a pessoa é discreta ou nao***

SS (Endereço de email não confirmado) diz:

**\*POR ISSO TÔ AQUI NA NET**

Data: 24/08/08

Questionados sobre tal a importância de informações sobre o corpo, muitos dos entrevistados gays afirmaram que é comum e visível esse culto ao corpo se estender também ao mundo das telas de bate-papo. E como fazem uso das salas para procura de parceiros sexuais, as perguntas giram em torno dessas preferências. Um argumento

interessante levantado nas questões se percebeu nas vozes de muitos dos entrevistados, que disseram que, por não frequentarem lugares onde possam vivenciar sua homossexualidade, como barzinhos, clubes e outros do gênero, buscam as salas de bate-papo nas quais têm mais liberdade. Algo muito parecido com o que Heilborn (2004) encontra nas suas análises sobre a socialidade dos grupos sexuais de orientações diferentes. E esse pode ser um traço de completude ou, de forma mais óbvia, o modo pelo qual os mundos *online* e *offline* se cruzam, a vivência de experiências que a vida real proíbe, mas que, na rede, encontra espaço.

### **3.3 – A função das salas de bate-papo na vida dos entrevistados**

Combinando metodologias quantitativas e etnográficas, numa abordagem qualitativa, a pesquisa buscou estudar as interações entre os usuários de salas de bate-papo, considerando principalmente as dimensões das representações que são feitas na *Internet* e das condições de uso num dado período, levando dados sobre o grau e o tipo de integração dos indivíduos à rede e como as interações virtuais interferem nos hábitos de vida e nas práticas cotidianas.

Nas salas que analisamos, denominadas no âmbito das alternativas de salas de bate-papo sob temática “cidades”, um dos principais motivos para a busca de interações é a procura por parceiros, ou companhia. A partir daí, as narrativas vão sendo elaboradas declarando razões ou motivos diversos para justificar a proximidade com outros usuários. Esse tipo de atitude interfere nas motivações para tais encontros, nos quais se exerce a sedução, a conquista do outro veiculada através dos textos, podendo a conversa evoluir para a cessação da interação ou para o encontro no espaço *offline*.

Na nossa pesquisa, interessou-nos conhecer como se constrói a aproximação de pessoas no espaço *online*, categorizadas pela ordem de gênero e orientação sexual, bem como a ideia de que as salas de bate-papo, à medida que permite a invenção de referências e à elucidação de códigos comuns, com o intuito de promover o enlace social, permite a aproximação de indivíduos que possuem certas características estigmatizantes, no caso, fortalecendo a construção da vivência de uma homossexualidade virtual.

Nussbaumer (2007), citando Draelants, adverte que nem todos os indivíduos que buscam uma interação na rede têm o mesmo tipo de motivação, obviamente. Alguns procuram estabelecer laços sociais consistentes e pertencer a um determinado grupo; outros utilizam a rede apenas para buscar relações sexuais virtuais. Sendo assim, observamos a dinâmica dos usuários a partir dos eixos acima citados.

As ocorrências aos motivos declarados para a utilização das salas de bate-papo são apresentadas a seguir, e indicam que uma das principais razões citadas é o desejo de conhecer novas pessoas, pelo prazer e facilidade da tecnologia utilizada.

**TABELA 1 – Opiniões sobre a motivação**

Motivos para entrar em salas de bate-papo	Mulheres		Homens	
	Homo	Hetero	Homo	Hetero
Conhecer pessoas	8	8	8	8
Se divertir	8	8	8	8
Passar o tempo	6	6	7	7
Procurar parceiros	8	5	8	8

Os dados acima mostram que a grande maioria dos entrevistados vê as salas de bate-papo como um espaço para conhecer pessoas, dentro das duas categorias por nós estudadas. Esses ambientes eletrônicos foram definidos pelos indivíduos entrevistados a partir da ideia de um espaço público de encontros, que serve para a construção de relações as quais dificilmente se estabeleceriam pelas limitações de tempo e espaço, como vemos no trecho da fala abaixo transcrito:

[...] Eu busquei as salas de bate-papo por curiosidade, via meus sobrinhos mexendo no computador e quando aprendi, um deles me mostrou a sala de bate-papo da UOL. E todo final de semana a gente entrava, porque a gente usava só conexão discada. E foi assim que eu fui fazendo minhas amizades, buscando contatos. E para mim foi até bom, até me casar eu me casei! E tava mais difícil de conhecer pessoas, porque eu vivia só do curso para casa, cuidando dos filhos, sem amigos e sem lugar para sair... e no bate-papo conheci gente da minha idade, que também já tiveram um relacionamento antes e que buscava um relacionamento sério. (Colaboradora E., 32 anos, mulher heterossexual. Entrevista realizada em 14/07/2008)

Observamos casos de reorganização da vida em função das relações construídas no espaço *online*, tornando-se as salas de bate-papo nichos gregários para o atendimento de necessidades de afeto, de construções de modelos de relações como o casamento, dentre outros.

O espaço *on-line* atua no sentido de quebrar barreiras referidas à estigmatização, mas não existe enquanto espaço desligado do mundo *offline*. Como vemos abaixo, as dificuldades ligadas a esse tipo de experiência no cotidiano fora da rede ecoam nas interações via salas de bate-papo da *Internet*:

[...] Assim, todo mundo com o passar do tempo vai conhecendo pessoas, frequentando lugares para se divertir e paquerar, só que numa certa idade as coisas vão ficando diferentes porque você não tem mais o mesmo pique para sair, a maioria dos seus amigos casam e depois que constituem famílias fica mais difíceis de sair pra se encontrar e tal... Eu uso as salas de bate-papo porque busco fazer novas amizades, conhecer algumas mulheres que estejam na mesma situação, de já terem curtido essa coisa de "pegação" e queira algo

mais sossegado, sabe? E é isso. Só que no bate-papo também o negócio é difícil, porque dependendo da idade que você tenha, algumas pessoas nem conversam com você. Aqui em Campina mesmo rola muito disso, durante o dia é só menininha, você diz sua idade e elas nem continuam. Por isso que eu só entro mais a noite. (Colaborador F. 41 anos, homem heterossexual. Entrevista realizada em 27/01/09)

Pelas respostas colhidas, percebemos que existem certas atribuições diferenciadas nos que consentem participar dessa modalidade interativa. Pelos argumentos apresentados, somos capazes de reconhecer que certos indivíduos encontram certas dificuldades na busca de parceiros em suas conversações, o que nos remete à ideia de que as salas de bate-papo são espaços nos quais funcionam certas regras e limitações de tópicos a serem discutidos. Os indivíduos, ao participar de salas de bate-papo tradicionais, encontram certas barreiras ao discorrer sobre suas informações pessoais, sendo o seu sucesso ou insucesso nas interações determinado pelas projeções que ele veicula, as quais são avaliadas conforme os padrões ali aceitos. Replicando o mundo *offline*, nas salas de bate-papo, algumas características podem gerar sua exclusão, a descontinuidade da interação. No depoimento acima apresentado, fica visível a ideia de que o uso das ferramentas de comunicação virtual implica avaliações das apresentações de *si* ali construídas, as quais são avaliadas a partir dos lugares sociais dos participantes e dos conjuntos de preferências e ideais a eles associados.

Para a questão sobre ‘quais as salas de bate-papo’ mais utilizadas, encontramos similaridades nas respostas dos indivíduos situados nos dois grupos. A grande maioria respondeu que, ao acessar salas de bate-papo tradicionais, buscam fazer contatos com pessoas localizadas na mesma cidade. Isso pode indicar que os indivíduos, ainda que busquem contatos virtualmente, necessitam reforçar suas relações no contexto local. A

ideia de uma amizade ou proximidade com a pessoa foi tido como fator preponderante dessa preferência.

A definição do tipo de interesse e de relação buscada no ambiente virtual é, nesse caso, um traço que nos serve de comparação para pensar as relações no ambiente *offline*. Nossos entrevistados indivíduos indicaram que, mesmo ao utilizar *chats*, iniciam a busca por pares através do fator proximidade do espaço de físico. Vejamos mais um exemplo que nos ajuda a entender de que maneira eles utilizam as salas de bate-papo:

[...] Eu sei que através da internet eu posso me comunicar com pessoas de diversas localidades, mas como geralmente eu me interesso em buscar conhecer de fato a pessoa, é mais natural que eu entre nas salas daqui. Mas eu já entrei em salas de outros estados, outras cidades... até fiz bons amigos do tempo que se utilizava até o IRC mesmo, e até hoje mantemos contato. Só que como acho que as pessoas entram em salas de bate-papo para procurar amizades, namoro, gente pra sair... é mais natural que eu encontre isso na região que eu tô, né? (Colaborador A. homem heterossexual, 24 anos. Entrevista realizada em 18/08/2008)

Esse interesse na proximidade física pode indicar uma tendência não esperada pelos estudiosos da *Internet*. Vista como possibilidade de transcendência do espaço, nossos dados indicam um uso aparentemente contraditório, já que os indivíduos parecem usar os *chats* como ampliação do escopo das possibilidades de contato, mas paralelamente procurando eventuais interações com outros próximos.

É interessante pensar também em termos de manipulação das variáveis referentes à apresentação de *si*. Apresentamos abaixo dados sobre a modificação das informações relativas a variáveis consideradas determinantes das interações:

TABELA 2 – Modificação de dados sobre si

Dados modificados nas salas de bate-papo	Mulheres		Homens	
	Homo	Hetero	Homo	Hetero
<b>Idade</b>	8	8	8	8
<b>Nome</b>	8	8	8	8
<b>Sexo</b>	-	-	2	-
<b>Traços físicos</b>	8	8	8	8

Como vem sendo lembrado ao longo de todo o trabalho, o uso do anonimato é frequentemente destacado com um fator determinante, que caracteriza as relações estabelecidas no ciberespaço, implicando a atitude de revelar segredos ou mascará-los para desconhecidos que não sabem quem é a pessoa que está do outro lado da tela, podendo relatá-los mais facilmente do que para pessoas conhecidas. No entanto, convém ressaltar que, embora estimulante, a prática do anonimato parece não satisfazer muitos usuários da rede.

Nas interações realizadas a partir dos *chats*, aumentam a relação do mundo *offline*, as possibilidades de criação de personagens fictícios, oferecendo-se por fim a possibilidade de se experimentar outras maneiras de ser. Como vemos na tabela acima, entre os usuários, as características de *chats* “nome”, “idade” e “traços físicos” são objeto de *reinvenção*. Perguntadas se já se passaram por outra pessoa, com outra identidade e gênero nas salas de bate-papo, o grupo de mulheres heterossexuais respondeu que não. O que, a nosso ver, demonstra que a construção de um gênero

feminino em ambientes de *chats* se deem de formas diferentes daquelas observadas aos indivíduos homens.

As ideias tradicionais sobre identidade vinculavam-se à noção de autenticidade que as experiências virtuais têm subvertido, já que, no ambiente da rede, torna-se mais fácil nos apresentarmos como pessoas diferentes daquelas que somos no ambiente *offline*. No grupo dos homossexuais masculinos, foi alta a frequência dos que responderam que assumiram um outro personagem, e, através dele, satisfizeram suas curiosidades ou necessidades nesse plano.

Na próxima tabela, apresentamos os dados sobre o que os indivíduos consideram interessante nos contatos nos *chats*:

**TABELA 3 – Opiniões sobre o que consideram interessante nos contatos nos *chats***

O que consideram interessante no contato em <i>chats</i>	Mulheres		Homens	
	Homo	Hetero	Homo	Hetero
Possibilidade de comunicação com pessoas distantes	-	4	-	-
Fazer amigos	8	8	8	8
O uso do anonimato	6	2	8	6
Diversão	8	8	8	8

Os dados que revelam as representações que os usuários da cidade de Campina Grande fazem das salas de bate-papo indicam a ideia de que a atratividade em torno



desses ambientes ocorre pela ideia da busca de contato, sendo essa sua principal função. Fica claro intrinsecamente que essas representações em torno do ambiente virtual estão ligadas aos discursos sociais veiculados pelas mídias, pelo contexto da sociedade envolvente, no sentido de que percebem a *Internet* como um grande avanço entrada das ferramentas da tecnologia como um grande avanço e como potencializadora das interações humanas.

O grupo em questão se torna um grupo emblemático para demonstrar de que modo a tecnologia computacional participa como elemento ativo na comunicação cotidiana, oferecendo condições específicas para as rearticulações de significados partilhados. Entendemos que as relações virtuais não moldam os indivíduos nem produto simbólico externo, nem como uma identidade fixa, impossível de ser objeto de rearranjos momentâneos. Nas interações *online*, bem como nas *offline*, as identidades que se definem no campo interacional podem se definir em termos tradicionais, mas também em termos de fluidez e diversidade.

À medida que novos materiais identitários entram em cena, os indivíduos gradualmente redefinem suas identidades, em certas medidas ligadas aos cursos das suas trajetórias em sua vida cotidiana, em certas medidas livres das referências *offline*. Os usuários das salas de bate-papo estão continuamente modificando esse processo, usando suas qualidades de biógrafos de *si* mesmos e reconhecendo a estrutura sob a qual toda ação acontece. Nas situações interativas nos dois espaços aqui tematizados, os indivíduos adotam certas suposições e convenções, atuando em regiões de visibilidade, nas quais as ações e expressões são formuladas com a intenção de se buscar a atenção do outro e construir impressões favoráveis (GOFFMAN, 1975).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do que se espera como resultado de um trabalho ligado aos moldes de uma pesquisa qualitativa, chegar a esse momento de conclusão revela-se numa postura um tanto quanto delicada, no sentido de que retomamos todo esse percurso com relação ao nosso objeto de pesquisa e buscamos estabelecer um eixo coerente entre nossas perspectivas assumidas enquanto objetivos e o desenvolvimento dos nossos olhares traduzidos nos corpus teóricos e empíricos. Desdobra um esforço de atenção, principalmente quando tentamos conferir lógica a um fenômeno que atualiza de certo modo as interações sociais, mas que constantemente se adapta a diversas mudanças ao serem inseridas no cotidiano, que são as formas de aproximações sociais através de ferramentas de tecnologia da informação.

O uso de espaços interacionais de *chats* confere aos indivíduos uma gama de atuações que consideramos ampliada em relação às suas condições de atuação presenciais ou não-presenciais tradicionais. Ainda que tenhamos nos restringido a um pequeno número quantitativo de entrevistados, consideramos a expressividade de suas respostas dentro da tônica de nosso trabalho, que foi observar como indivíduos de diferentes lugares em seu contexto sociocultural na cidade de Campina Grande se guiam nas interações virtuais, baseadas no conceito de performatividade proposto por Goffman, e cujos atos performativos são percebidos através das falas e estereótipos veiculados em ambientes de *chats*.

Assim, os pontos conclusivos que nos são colocados são os de que essas identificações representativas através dos encontros virtuais, conhecidas pela ausência física dos interlocutores, enseja ao mesmo tempo e a reprodução de modelos

interacionais convencionalmente realizados acordo com os modelos convencionalmente na sociedade. Em outras palavras, manifesta-se nas microrrelações nos *chats* a reinvenção do imaginário, ao implicar entre os sujeitos deles participantes o desenvolvimento de sua própria imagem conforme o contexto ou situação imediata em que essas situações ocorrem.

Em outras palavras, poderíamos afirmar, assim como Castro (2006), que os desempenhos dessas *personas on-line*, dadas as características da interatividade (o uso do anonimato, a criação de identidades, etc.) são práticas que norteiam as condutas para aqueles momentos, nos quais o jogo de interesses indubitavelmente aparece, ainda que sejam suspensas as verdadeiras identidades referidas ao mundo *offline* dos participantes dessa modalidade interativa. Isso reflete de igual modo os fatores e elementos simbólicos que os internautas partilham entre si, no direcionamento de suas conversas, sobre as definições de conduta que eles mesmos adotam, aproximadas e distanciadas em graus diversos daquelas originárias de suas experiências *offline*, o que parece ser determinado pela distância ou aproximação das características individuais em relação aos modelos culturalmente sancionados – como vimos em relação a indivíduos estigmatizados, os quais encontram na internet um espaço de menor pressão social estigmatizante.

Os canais de conversação e salas de bate-papo podem ser reconhecidos a partir da concepção de Baudrillard (2002), segundo a qual a tela (do computador) é em si um espaço de imersão, onde se conectam indivíduos, mudam as posições e se adere a novas possibilidades de montagens, decupagens e testemunhos. E mesmo que a linguagem e os códigos linguísticos facilitem essa organização, há de se lembrar que cada sujeito é despertado pelo seu imaginário, pelo que vê e experiência. Nas salas de bate-papo, essas

bricolagens diz respeito à definição de interesses, construída no espaço de ‘trocas simbólicas’ que ocorrem entre os participantes.

Nesse sentido, percebemos as salas de bate-papo como espaços que vão muito mais além do que as simples trocas de mensagens entre os usuários. Elas podem ser vistas através da perspectiva de espaços societários que favorecem interações, autenticam regras de conduta e negociação de informações entre os internautas, refletindo os movimentos de mudança no mundo contemporâneo. E principalmente porque elas trazem em si a característica dessas novas experiências da vida cotidiana – a ruptura com o rompante com determinismo do espaço (*cf.* GIDDENS, 1991)

As salas de bate-papo possibilitam relações objetivas, no sentido de que se busca atingir nas interações a percepção do outro e de suas intenções. Esse processo de apreensão ou interpretação se torna curiosamente significativo quando se reconhece que as apresentações e representações se definem em torno de universos de afirmações compartilhadas. Por sua vez, essas expressões de autoidentificação, embora possam ser manipuladas, revelam um curioso contraste das sequências do que se compartilha no “mundo real” com o “mundo virtual”.

Essa possibilidade de tornar as informações de si destacadas como função de comandos intersubjetivos, ou seja, na nossa relação com o outro, revela que o sujeito consegue estabelecer um certo distanciamento do seu ‘eu *on-line*’ e de seu ‘eu *offline*’ e sua realidade ordinária (essa apreendida pela relação do sujeito e a materialidade do mundo físico). Desse modo, interagir virtualmente adquire relevância quando diferenciadas essas situações específicas, muito embora os indivíduos reconheçam a sobreposição e interpretação dos mundos *online* e *offline*. O que permeia a ligação entre

esses dois mundos é assumidamente o contato social, não importando em que esfera ou meios ela se realiza.

Para que se possa interagir com o universo de possibilidades que a vida em rede proporciona, no contato de um com outros, a primeira atitude que se configura é a adoção e o desempenho de papéis, nas salas de bate-papo. O funcionamento desses espaços prevê a ideia de que os internautas adotam determinados papéis e os representam numa situação específica nessas salas.

A experiência e a criação desses repertórios de representações depende dos modelos e das fontes de identificação de seus produtores, e dessa forma passam a ser compreendidas e partilhadas socialmente. Ou seja, no ambiente das salas de bate-papo, a experiência deixa de ser apenas um ato solitário para se tornar um ato gregário. O contato social assim se fundamenta na crença de uma realização afetiva e na capacidade de aproximação entre as pessoas que de outra forma talvez jamais ocorresse.

Assim sendo, podemos dizer que o espaço virtual desenvolve um sentido de atração para o que se convencionou denominar pela expressão “*estar-junto*”, baseado num contexto de relações ensejadas pelo viés emocional, de ideais eletivos inseridos num ambiente criado eletronicamente e compartilhado desse modo como realidade coletiva. Ao mesmo tempo, aparece o paradoxo da sociedade atual, que é incentiva ao individualismo, mas que, através da apropriação e utilização das novas tecnologias da comunicação, faz com que se crie o exercício permanente de uma socialidade em certos termos irrestrita.

Nesse espaço se produz e se exercita o apelo da sedução baseada em códigos de aceitação dos indivíduos e nos seus grupos de origem, percebidos primeiramente na

adoção de *nicks*, no ritmo das palavras e importância de informações solicitados, traduzidos e reforçados pela linguagem das palavras, que assume a função de vetor exclusivo do conhecimento dos traços culturais dos agentes envolvidos nessa dinâmica interativa, repercutindo desse modo o lugar ou esfera social do qual o indivíduo também faz parte.

Nesse sentido, as relações via *Internet* fortaleceram novos encontros e devem ser vistas como socialmente relevantes. Os encontros como esses percebidos em salas de bate-papo, fortaleceram a ideia de espaço convergente, onde nele passeiam integrantes das mais variadas tribos, ainda que essas interações sejam marcadas pela efemeridade.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Júlio César (org). **Internet e ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

BAUDRILARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

\_\_\_\_\_. **Simulacros e Simulação**. Lisboa, PT: Relógio d'Água, 1991.

BASTOS, Marco Toledo de Assis. **Epifania Digital dos chats: escritura e subjetivação cultural; orientação** Ciro Marcondes Filho. São Paulo: 2005 (Dissertação defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo).

BERGER, Peter & LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Petrópolis RJ: Vozes, 1985.

BERLO, David K. **O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática**. São Paulo: Martins, 1999.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. 2. ed. Trad. Sergio Miceli. São Paulo: Perspectiva, 1982.

BRAGA, Adriana. **Personas materno-eletrônicas: feminilidade e interação no blog mothern**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

BRETON, David. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. - [Trad: Maria Appenzela] - . Campinas SP: Papirus, 2003.

BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. **O poder da identidade**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

\_\_\_\_\_. **A Sociedade da Informação**. 5. ed. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CAPODIECE, Salvatore. O novo mito da caverna, ou ilusão ou estado “como estivessem” em informática e psicologia. In: PELUSO, Angelo (org.) **Informática e afetividade**: A evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos? Trad. de Nelson Souza Canabarro. Bauru, São Paulo, EDUSC, 1998.

CASTRO, Regina Aurea de Leão. **Salas de Bate-papo na Internet**: Espaços onde as mulheres tecem suas identidades através da linguagem; orientação Lynn Mário Trindade Menezes de Souza. São Paulo: 2006 (Tese defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Universidade de São Paulo).

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DORNELLES, Jonatas. Antropologia e Internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede" – Universidade Federal do Rio Grande do Sul. In: **Horizontes Antropológicos**. Vol. 10. n.º. 21. Porto Alegre, Jan/Junho 2004.

DOUGLAS, Kellner. **A Cultura da Mídia – estudos culturais**: identidade política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP, EDUSC, 2001.



FILHO, Alípio de Sousa. Por uma teoria construcionista crítica. In: **Bagoas: estudos gays – gêneros e sexualidades** / Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. – V. 1, n. 1(jun/dez 2007), Natal: EDUFRN, 2007.

FILHO, Evaristo de Moraes (org). **Georg Simmel: sociologia**. São Paulo, Ática, 1983.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

GIDDENS, Anthony. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1991.

\_\_\_\_\_. **A transformação da Intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas**. Trad. de Magda Lopes. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.

GIORDANO, Aldo. Uma situação de fronteira para a ética PELUSO, Angelo (org.) **Informática e afetividade: A evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos?** Trad. de Nelson Souza Canabarro. Bauru, São Paulo, EDUSC, 1998

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

\_\_\_\_\_. **A representação do eu na vida cotidiana**. Trad. de Maria Célia Santos Raposo. Petrópolis: Vozes, 1975.

GREIFFENHAGEN, Christian; WATSON, Rod. “Teoria” e “Método” na CMC: identidade, gênero e tomada-de-turno: uma abordagem etnometodológica e analítico conversacional. In: BRAGA, Adriana (org). **CMC, Identidades e Gênero: Teoria e método**. Covilhã, PT, 2005.

HEILBORN, Maria Luiza. **Dois é par: Gênero e identidade sexual em contexto igualitário.** Rio de Janeiro: Editora Garamond, 2004.

JOSEPH, Isaac. **Erving Goffman e a microsociologia.** Rio de Janeiro: Editora FGV, 2000.

JOVCHELOVITCH, Sandra (org). **Textos em representações sociais.** 2. ed. Petrópolis, Vozes, 1995.

\_\_\_\_\_. Re(des)cobrimdo o outro – Para um entendimento da alteridade na Teoria das representações sociais. In: ARRUDA, Ângela (org.). **Representando a alteridade.** Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. Farr, Robert M. **Representações sociais: A teoria e sua história.** 7 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno.** Trad. Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KIM, Joon Ho. **Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural.** Horiz. antropol. vol.10 no.21 Porto Alegre. Jan./June 2004.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade.** Trad. Maria Appenzela. Campinas SP: Papyrus, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 34. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LIMA, Verônica Almeida de Oliveira. **‘As novas formas de socialidades na Internet: O caso do canal de IRC Campina Grande’**. Campina Grande PB, PPGCS/UFCG, 2007.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

MATTELART, Armand & Michèle. **História das teorias da comunicação**. 3ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

MARCUSCHI, Luis Antônio. **Produção Textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MERTON, David K. **Sociologia: Teoria e Estrutura**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1970.

MCLUHAN, Marshal. **Os meios de comunicação como extensão dos homens**. 3. ed. Trad. Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 1964.

MEDEIROS, Rosângela de Araújo. **A relação de fascínio de um grupo de adolescentes pelo Orkut: Um retrato da modernidade líquida**/Rosângela de Araújo Medeiros; orientação Vani Moreira Kenski. São Paulo: 2008 (Dissertação defendida do Programa de Pós-Graduação em Educação. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo).

MELO, Rebeca Martineli de. A geração digital e a presença do lúdico no ciberespaço. Artigo. In: **Pesquisa em Debate**. Ano I. nº 1. julho-dezembro de 2004.

NETO, Antônio Fausto; PINTO, Milton José. (orgs). **O indivíduo e as mídias**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

NÓBREGA, Brunno Emanuel Benício. **Intimidade exposta**: o fenômeno dos diários íntimos na internet. João Pessoa PB, PPGS/UFPB 2006.

NUNES, João Horta. **Interacionismo simbólico e dramaturgia**: a sociologia de Goffman. São Paulo: Associação Editorial Humanitas; Goiânia: Editora UFG, 2005.

NUSSBAUMER, Gisele Marchiori. Identidade e socialidade em comunidades virtuais gays. In: **Bagoas**: revista de estudos gays/ Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. – V. 1, n. 1/ Jul./Dez. 2007) – Natal, EDUFRN, 2007.

ÖELZE, Berthold *et al.* (org.) **Simmel e modernidade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

PALÁCIOS, Marcos. Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: apontamentos para discussão, IV Compós. In. NETO, Antonio Faustino & PINTO, Milton José (orgs). **Comunicação, Cultura e Política**. Rio de Janeiro, Diadorim, 1996.

PELUSO, Angelo (org.) **Informática e afetividade**: A evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos? Trad. de Nelson Souza Canabarro. Bauru, São Paulo, EDUSC, 1998.

PITTA, Daniele Perin Rocha. **Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.

RUSSO, Angelo. O Amor sem amores. O PC entra na intimidade do casal. In: PELUSO, Angelo (org.) **Informática e afetividade: A evolução tecnológica condicionará nossos sentimentos?** Trad. de Nelson Souza Canabarro. Bauru, São Paulo, EDUSC, 1998.

RHEINGHOLD, Howard. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier.** United States of America, Mary Reilly Graphics, 1993.

SANTOS, Hermílio. Alteridade, decepção e estigma no ciberespaço: desdobramentos da interação social mediada. In: **Revista FAMECOS.** n. 26. Porto Alegre – Abril de 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura.** São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. **Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004.

\_\_\_\_\_. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

STRAUSS, Anselm L. **Espelhos e máscaras: A busca de Identidade.** São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.

SCHRAMM, Wilbur. **Comunicação de massa e desenvolvimento: O papel da informação nos países em crescimento.** 1. ed. Tradução de Muniz Sodré e Roberto Lent. 1970. UNESCO/BLOCH EDITORES, Rio de Janeiro, RJ.

VELHO, Gilberto. Unidade e fragmentação em sociedades complexas In: ÖELZE, Berthold *et al.* (org.) **Simmel e modernidade.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

WAIZBORT, Leopoldo. **As aventuras de Georg Simmel**. São Paulo: USP, Curso de Pós-Graduação em Sociologia: Ed. 34, 2000.

#### SITES VISITADOS:

ALONGE, Wagner. **Ágoras digitais: a emergência dos blogs no ciberespaço e suas implicações na sociabilidade e cultura midiática**. Disponível em: <[http://www.fafich.ufmg.br/compolitica/anais2006/Alonge\\_2006.pdf](http://www.fafich.ufmg.br/compolitica/anais2006/Alonge_2006.pdf)> Acesso em 14/05/2007.

BECHAR-ISRAELI, H. **Nicknames, play, and identity on internet relay chat**. Disponível em: <http://www.cibersociedad.net/x/extern.php?xtn=http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html> Acesso em: 17/06/2009.

CORRÊA, Cynthia W. H. Artigo científico: **Uma abordagem teórica sobre a formação de tribos virtuais: do banal ao intelectual**. Disponível em < <http://www.rp-bahia.com.br/biblioteca/pdf/CynthiaCorrea.pdf>> Acesso em 05/08/07

FAGGION, Helber Guthier. In: **História digital e jornalismo on-line**. Ensaio. São Paulo: www.nova-e.inf.br. Brasil, 2000.

GASTALDO, Édison. **Erving Goffman: Desbravador do Cotidiano**, Porto Alegre, 2004. Disponível em < [http://www.scielo.oces.mctes.pt/scielo.php?pid=S0003-25732005000300014&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.oces.mctes.pt/scielo.php?pid=S0003-25732005000300014&script=sci_arttext)> Acesso em 23/06/2009

MENDONÇA, Marina Alves de & FEITOSA, Luiz Tadeu Feitosa. **Interação e mudanças na comunicação: o papel da Internet na sociedade**. Disponível em < <http://revista.ibict.br/pt/cib/index.php/pt/cib/article/view/756>> Acesso em 24/04/08.

PINTO et. al. Artigo científico: **Netnografia: Uma abordagem para estudos de usuários no ciberespaço** Disponível em: <http://badinfo.apbad.pt/Congresso9/COM90.pdf>. Acesso em 03/04/2007.

REULE, Sandri Danielle. Artigo científico. **De máscaras e espetáculo: formas de construção do sujeito pós-moderno virtual**. Disponível em < <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1318-1.pdf>> Acesso em 12/02/08.

SILVA, Adelina Maria Pereira da. **Artigo científico:** Mundos Reais, Mundos Virtuais. Os Jovens nas salas de *chat*. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/silva-adelina-mundos-reais-mundos-virtuais.pdf>> Acesso em 02/10/08.

TURKLE, Sheryl. **A vida no ecrã:** A Identidade na era da internet. Disponível em: <http://sisifo.fpce.ul.pt/pdfs/sisifo03PTr.pdf>> Acesso em 14/05/08.

## Anexos

### Roteiro de entrevista para usuários

01. O que o motivou a entrar em uma sala de bate-papo?
02. Como você descobriu as salas de bate-papo?
03. O que você esperava encontrar nessas salas? Encontrou o que esperava?
04. Com que frequência você visita as salas de bate-papo? Quanto tempo permanece nelas?
05. Que respostas fazem você querer continuar o papo? Por quê?
06. Que respostas fazem você parar o papo? Por quê?
07. Que perguntas fazem você querer parar o papo? Por quê?
08. Que perguntas fazem você querer continuar o papo? Por quê?
09. Quais características você procura nos contatos via internet?
10. Você já se fez passar por outra pessoa na internet?
11. Em quais salas costuma entrar?
12. Você já incentivou alguém a também frequentar essas salas?
13. Quais as diferenças entre os contatos nas salas de bate-papo e os feitos nos ambientes *offline*?
14. É possível fazer boas amizades em salas de bate-papo?

15. É melhor estar junto com amigos em outros lugares (escola, barzinho, shopping), ou estar junto a partir da conexão on-line numa sala de bate-papo?
16. Para que servem as salas de bate-papo em seu cotidiano?
17. Você se imaginaria hoje sem poder acessar as salas de bate-papo?
18. Você acha que as pessoas hoje se comunicam mais ou menos com o advento da internet?
19. Antes da internet ou dos *chats*, como você criava laços de amizade?
20. Hoje você tem mais ou menos amigos a partir das salas de bate-papo?



Uma estação sob medida **Clique e se inspire!** UOL EMPREGO certo

UOL ASSINE 0800 703 3000 BATE-PAPO E-MAIL SAC BUSCAR VOIP E-MAIL GRÁTIS SHOPPING ÍNDICE PRINCIPAL

**BATE PAPO UOL** NOVO 7.387 salas com câmera 7.596 salas abertas 45.064 pessoas online 379.800 lugares

[todas as salas](#) | [denuncie](#) | [dicas de segurança](#) | [regras de uso](#) | [ajuda](#) | [faça do Bate-papo a sua home page](#)

**ASSINANTES**

**CIDADES E REGIÕES**

- Espírito Santo
- Goiás
- Maranhão
- Mato Grosso
- Mato Grosso do Sul
- Minas Gerais
- Pará
- Paraíba**
- Paraná
- Pernambuco

**IDADES**

**OUTROS TEMAS**

UOL SAC

Assinante, tire suas dúvidas ao vivo com nossos atendentes.

**ENTRAR**

João Pessoa - PB	Mais cidades da PB	PB por idade	
SALA	ENTRAR	ESPIAR	OCUPANTES
João Pessoa - PB (1)			32
João Pessoa - PB (2)			29
João Pessoa - PB (3)			29
João Pessoa - PB (4)			28
João Pessoa - PB (5)			29
João Pessoa - PB (6)			28
João Pessoa - PB (7)			0
João Pessoa - PB (8)			0
João Pessoa - PB (9)			0
João Pessoa - PB (10)			16
João Pessoa - PB (11)			30
João Pessoa - PB (12)			0
João Pessoa - PB (13)			15
João Pessoa - PB (14)			0

**Shopping UOL**  
Compare preços

**Canon A480**



Diversas cores com 10 MP a partir de R\$ 449

**Webcam**  
Diversos modelos. Confira aqui!



**Anuncie no Shopping UOL**

**UOL LINKS PATROCINADOS**

**Seu Imóvel Está Na Pronto**  
Todo conforto e comodidade na busca um apartamento em SP. Conheça!

UFCA BIBLIOTECA

**ASSINANTES**

**CIDADES E REGIÕES**

- Espírito Santo
- Goiás
- Maranhão
- Mato Grosso
- Mato Grosso do Sul
- Minas Gerais
- Pará
- Paraíba**
- Paraná
- Pernambuco

**IDADES**

**OUTROS TEMAS**

**UOL SAC**

Assinante, tire suas dúvidas ao vivo com nossos atendentes.

**ENTRAR**

**BUSCAR POR**

Pessoas  Salas

**OK**

João Pessoa - PB	Mais cidades da PB	PB por idade	
SALA	ENTRAR	ESPIAR	OCUPANTES
Areia (1)	👤	👁	0
Areia (2)	👤	👁	0
Bananeiras (1)	👤	👁	0
Bananeiras (2)	👤	👁	0
Bayeux (1)	👤	👁	0
Bayeux (2)	👤	👁	0
Caaporã (1)	👤	👁	0
Caaporã (2)	👤	👁	0
Cabaceiras (1)	👤	👁	0
Cabaceiras (2)	👤	👁	0
Cabedelo (1)	👤	👁	0
Cabedelo (2)	👤	👁	0
Cajazeiras (1)	👤	👁	7
Cajazeiras (2)	👤	👁	0
Campina Grande (1)	👤	👁	29
Campina Grande (2)	👤	👁	28
Campina Grande (3)	👤	👁	30
Campina Grande (4)	👤	👁	2
Campina Grande (5)	👤	👁	10
Campina Grande (6)	👤	👁	?

**Shopping UOL**  
Compare preços

**Canon A480**



Diversas cores com 10 MP a partir de R\$ 449

**Webcam**

Diversos modelos. Confira aqui!



**Anuncie no Shopping UOL**

**UOL LINKS PATROCINADOS**

**Mudanças ou Transportes**  
Fale com a Paulista, montagem e desmontagem de móveis. Acesse [www.paulistamudancas.com.br](http://www.paulistamudancas.com.br)

**O Ponto das Compras**  
Conheça nossas ofertas. Importados, tudo para notebook, confira! [www.pontoshop.com.br](http://www.pontoshop.com.br)

**Localizador de Radar**

**BATE-PAPO UOL** Entrar na sala Escolher outra sala

**03 Campina Grande**

Publicidade Sua compra protegida.

**SHOPPINGUOL.com.br**  
COMPARA E ACHA O MENOR PREÇO

**UOL:** Para bater papo com imagem e som, convide a pessoa para uma sala particular, onde vocês podem usar webcam e microfone. Você não precisa sair desta sala. Envie uma mensagem reservadamente e clique no ícone

**Quem está na sala:**

- Andre-35
- Ariano
- Brunno27
- Demolidor
- Diogo Denis
- Fernando..
- GIORDANO
- Homem a fim centro
- Homem53a.Cam
- MARCIO
- NINA CARINHOSA
- Rodriguinho...
- afim de punheta ca
- alexs
- bella-travesti
- bruno
- bruno centro
- carioca en jamp
- ela
- galega
- garoto\_20
- jeff
- militar
- musico-gato
- ruiva42separada
- souteiro
- sozinha cg

**O que está rolando:**

- (12:36:18) **souteiro** entra na sala...
- (12:36:28) **afim de punheta ca** fala para **souteiro**: depende do produto
- (12:36:34) **afim de punheta ca** fala para **souteiro**: pode mostra

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (2) - Windows Internet Explorer

http://bps.uol.com.br/room.html?t=1269574970000

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Favoritos Sites Sugeridos HotMail gratuito Obtenha mais comple...

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (2)

**BATE-PAPO UOL** Entrar na sala Escolher outra sala

Publicidade ASSINE UOL A PARTIR DE R\$ 9,90/mês

**02 Campina Grande**

**SHOPPINGUOL.com.br**  
COMPARA E ACHA O MENOR PREÇO™

**UOL:** Para bater papo com imagem e som, convide a pessoa para uma sala particular, onde vocês podem usar webcam e microfone. Você não precisa sair desta sala. Envie uma mensagem reservadamente e clique no ícone

**Quem está na sala:**

- A PROC DE HXH SERI
- Andre-35
- Bernardo
- Boy\_Programa
- Cara discreto xH
- Contacts you....
- Engenheiro
- FELIPE 40
- LOIRA 24
- Medico27
- PAULO H
- Priscilla
- Rafael\_cam
- Universitario
- brankinha
- curtiçao bi h
- cut. l. s
- da cor do pecado
- direitinho
- eu1
- gatao na cam
- gigi de caruaru pe
- hom
- homem ke namoro
- mxm
- passivo quer agora
- serio hxx
- sozinha e carente
- timido

**O que está rolando:**

(12:43:06) *afim hxxh entra na sala...*

(12:43:15) **FelipeGatoO..** fala para **Personal Trainer:** ai tc com ela?

Aguardando http://bpr.uol.com.br:8009/spy.html?ro=lbv2jFDhI3dLMyqk1Tc7x.USaZBAsChzO5v0mg69YrnuW14N8ktQGfwPoEReX-h20IURBxhK5tc

Internet 100%

Iniciar FRANCIS CA... São Paulo - S... Windows Liv... \_FRANCIS [ ... Folhas de ro... UOL - O melh... Bate-papo U... DocumentoL... PT 00:43

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (2) - Windows Internet Explorer

http://bps.uol.com.br/room.html?t=1269575052421

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Favoritos Sites Sugeridos HotMail gratuito Obtenha mais comple...

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (2)

**BATE-PAPO UOL**

Alertas Ouça a nova Rádio UOL

Publicidade **Netbooks** A partir de R\$ 799

02 Campina Grande

Hospede por **R\$ 14,90/mês e pronto!**

**UOL:** Para bater papo com imagem e som, convide a pessoa para uma sala particular, onde vocês podem usar webcam e microfone. Você não precisa sair desta sala. Envie uma mensagem reservadamente e clique no ícone

(12:44:18) **Ciberturista** entra na sala...

(12:44:18) **Priscilla** fala para **Todos**: Conheça o melhor site com conteúdo Gay, acesse e confira cameras ao vivo com pessoas de sua cidade. <http://PAPOGAY.CZ.CC>

(12:44:19) **Anny** entra na sala...

(12:44:20) **Kaique\_Gato** sai da sala...

(12:44:20) **denis** fala para **lia**: gostaria de conhecer uma mulher,pode ser vc?

(12:44:29) **denis** fala para **lia**: idade?

(12:44:52) **Anny** fala para **FelipeGatoO..**: ooi

(12:45:00) **Anny** fala para **Personal Trainer**: ooi

(12:45:00) **kaio afim de sexo** sai da sala...

(12:45:13) **Anny** fala para **Bernardo**: oopa

(12:45:15) **Angelo.27 (reservadamente)** fala para **Todos**: alguma M na sala afim de algo serio? um papo legal e quem sabe UM AMOR

**Ciberturista**

reservadamente

fala para  enviar

Rolagem automática

Permitir música (MIDI)

simples sair

**Clique para denunciar pornografia infantil, discriminação e outros crimes virtuais.**

Aguardando <http://p4.bpr.uol.com.br:8016/listen.html?ro=WUCDaA7611OZot9PrRK02kuljFHMymS..x4f5dLncpXQTe3vwghzG-bsBVEY8NJqvvCejW5>

Internet 100%

Iniciar FRANCIS ... São Paulo ... Windows ... \_FRANCIS... Folhas de ... UOL - O m... Bate-papo... Document... São Paulo ... PT 00:45

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (1) - Windows Internet Explorer

http://bps.uol.com.br/room.html?r=1269575165015

Arquivo Editar Exibir Favoritos Ferramentas Ajuda

Favoritos Sites Sugeridos HotMail gratuito Obtenha mais comple...

Bate-papo UOL - Cidades - Campina Grande (1)

**BATE-PAPO UOL**

Alertas Ouça a nova Rádio UOL

Publicidade **7 DIAS GRÁTIS**

FBI investiga ameaças contra democratas

01 Campina Grande

desta sala. Envie uma mensagem reservadamente e clique no ícone sa

(12:46:10) Ciberturista entra na sala...

(12:46:10) Ariano sai da sala...

(12:46:25) brunop sai da sala...

(12:46:40) andre entra na sala...

(12:46:58) euzinha entra na sala...

(12:47:09) Casado(RJ)Hotel sai da sala...

(12:47:12) PAOLA entra na sala...

(12:47:15) PAOLA sai da sala...

(12:47:20) Angelo..27 entra na sala...

(12:47:27) malhado so centro sai da sala...

(12:47:47) menina liberal entra na sala...

(12:47:57) Thiago sai da sala...

(12:48:02) Ninfetinha\_ \$\$ sai da sala...

(12:48:32) PAOLA entra na sala...

Angelo..27

Bernardo

Boy\_Programa

brankinha

Cara legal HH

curtição bi h

Eduardo\_cam

euzinha

fabio

H 100 Namorado

H ativo 29

H ativo no CIO

HOMAO DE FORA X

Homem a fim centro

hxx Namoro\_23

lipe web

menina liberal

Menino quer Homem

PAOLA

Sexo!

sozinha e carente

Ciberturista

reservadamente

fala para

enviar

Rolagem automática  
 Permitir música (MP3)

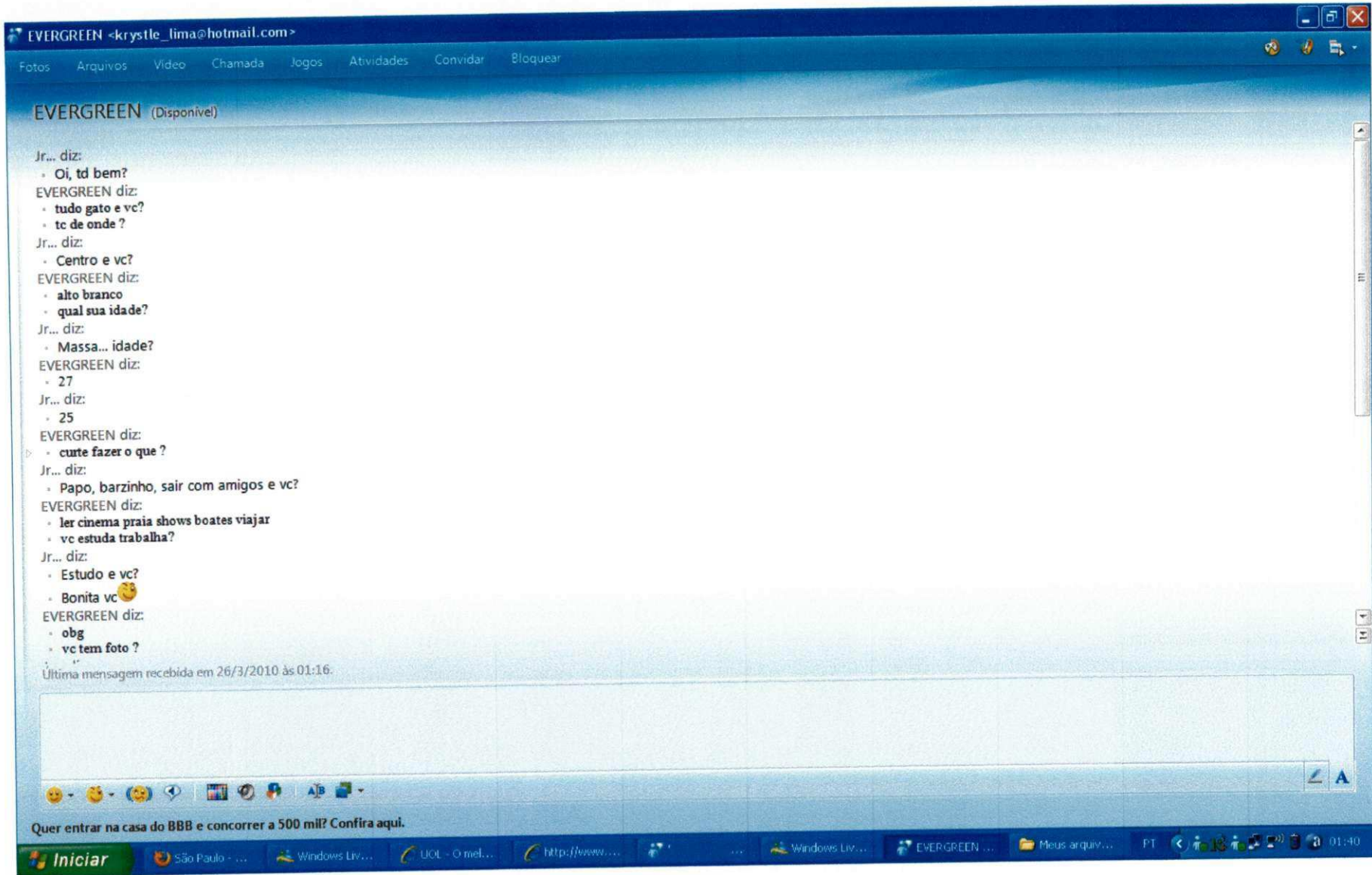
simples sair

Clique para denunciar pornografia infantil, discriminação e outros crimes virtuais.

Aguardando http://p3.bpr.uol.com.br:8017/listen.html?ro=HTC9xbOV0Ae-M4oFBHYKUn5683DcPIsRLwlpN2mq1.uvdXW7yz2Gg5jtJEFQzawnUbl

Internet 100%


Iniciar FRANCIS... São Paulo... Windows... FRANCIS... Folhas de... UCL - O m... Bate-papo... ANEXOS... Bate-papo... PT 00:48





www.twitter.com/nandamedeiros |||| Uhum, honey B,/[c]/[b] # Shanell - Other Side (feat. Ne-Yo & Lil' Wayne)

DESCULPAR Z:

- Fiz a pouco tempo, daí num acostumei ainda 

Senhor Smile diz:  
- hehehe  
- Sem problema  
- Eu 29, algum problema?

Fernanda Medeiros diz:  
- não, imagina,, pq teria?



Senhor Smile diz:  
☐ Certo... e o q curte fazer aqui?

Fernanda Medeiros diz:  
- ahh gosto de ir no shopping, cinema, barzinhos no centro, willy hauss e tal... 

- e vc?  
Senhor Smile diz:  
- Bacana... eu tb... adoro cinema, barzinho tb... viajar  
- E o que procura na sala?

Fernanda Medeiros diz:  
- Ah, na internet a gente quer sempre conhecer pessoas novas né, diferentes do nosso cotidiano

Última mensagem recebida em 26/3/2010 às 14:18.

Empty text input field for sending a message.



\*\*\*\*SÓ PAGUE AO RECEBER. CÂMERA DIGITAL SÓ R\$99,90.\*\*\*\*