

Originalmente apresentado no **Encontro Nacional da COMPÓS 1995**, no Rio de Janeiro.

Publicado em:

PALACIOS, Marcos Silva. Cotidiano e Sociabilidade No Cyberespaço: Apontamentos Para Uma Discussão. In: FAUSTO NETO, Antonio; PINTO, Milton José. (Org.). O INDIVÍDUO E AS MÍDIAS. RIO DE JANEIRO, 1996, p. 87-104.

COTIDIANO E SOCIABILIDADE NO CYBERESPAÇO: APONTAMENTOS PARA DISCUSSÃO

“Marco Polo descreve uma ponte, pedra por pedra.

-Mas qual é a pedra que sustenta a ponte?-
pergunta

Kublai Khan.

A ponte não é sustentada por esta ou aquela pedra-
responde Marco-, mas pela curva do arco que estas
formam.

Kublai Khan permanece em silêncio, refletindo.

Depois acrescenta:

- Por que falar das pedras? Só o arco interessa.

Polo responde:

-Sem as pedras o arco não existe.”

(Italo Calvino- Cidades Invisíveis)

Em algum lugar....

Sábado, onze horas da noite. A mãe de uma garotinha de dois anos descobre, ao colocar sua filhinha na cama, um enorme e repelente carrapato, inchado de sangue, agarrado ao couro cabeludo da criança.

- Meu Deus, o que é isso na cabeça de minha menina???- exclama a aflita mãe.

- Um carrapato...É um carrapato. Ela deve ter pegado isso hoje lá no parque- diagnostica o experiente papai.

Que fazer ?

Como retirar dali o repulsivo parasita? Será que existe uma maneira correta de se arrancar carrapatos, sem ferir ainda mais a pele da vítima ?

- Vamos chamar o pediatra...- diz a mãe.

- A esta hora noite, num sábado?- contesta o pai.

- De qualquer maneira tente o número da residência dele...- pede a mãe.

Ao invés disso, o pai vai até o seu computador pessoal, entra na Rede, digita sua senha para uma comunidade virtual chamada The Well, navega para um “não-lugar” chamado “Fórum dos Pais” e coloca ali sua mensagem, pedindo informações sobre como lidar com aquela emergência. Minutos depois, outro usuário da Rede, que assina sua mensagem com o pseudônimo Dr. Flash Gordon, explica detalhadamente como proceder para se livrar do carrapato e tratar o local da picada.

Enquanto isso...

Um pesquisador da área de neuro-linguística, trabalhando numa universidade francesa, acaba de ter uma idéia que lhe parece brilhante e que, se correta, talvez possa revolucionar o tratamento de crianças com problemas de linguagem, em virtude de traumatismos cranianos afetando uma área do hemisfério esquerdo cerebral, conhecida como zona de Wernicke. O processo normal de colocar em discussão na comunidade científica a idéia recém-concebida, seria preparar um paper, apresentá-lo em um congresso de neurolinguistas, ou submetê-lo para publicação em um periódico especializado. Nosso neuro-linguista, no

entanto, faz algo diferente. Produz um breve sumário de sua idéia básica e coloca-a na Rede, mais especificamente no Psycology, um “não lugar”, caracterizado como uma Lista de Discussão da BITNET, especializada em debates sobre psicologia, neurolinguística e tópicos correlatos. Em algumas horas ele já começa a ter reações sobre seu paper, vindas de alguns de seus pares espalhados por todos os continentes do mundo.

Ao mesmo tempo em que...

Na antiga Jugoslávia, mais de 1700 pessoas interligadas por uma Rede registrada como Zamir Transnational Net participam ativamente do esforço anti-bélico, discutindo fórmulas para eliminar os conflitos, buscando apoio internacional, entregando correspondência para residentes em zonas conflagradas, desencadeando campanhas de ajuda a desabrigados e vítimas da guerra em geral.....

E numa escola...

Crianças de nove ou dez anos, numa sala de aula de Ottawa, no Canadá, em meio a uma classe de geografia, conversam eletronicamente com outras, de Nagóia, no Japão, sobre os problemas do trânsito de suas respectivas cidades e trocam mapas e diagramas pela Internet. Elas fazem parte de uma comunidade virtual chamada Kidsphere. Já estão, inclusive, testando o envio de imagens de vídeo em tempo real, de maneira que as crianças possam, além de falar, se ver umas às outras...

Paralelamente...

A Rainha Francine está às voltas com uma situação tremendamente perigosa, talvez até fatal. Ela se prepara para entrar num labirinto que leva até as masmorras de seu pior inimigo, o pérfido Gurion. Ela sabe que pode contar com a ajuda de seu anel mágico, mas sabe igualmente que são inimagináveis os perigos que ela enfrentará no labirinto. Amigos e inimigos serão encontrados e ela terá que interagir com cada um deles. Se a Rainha der um passo em falso, sua encarnação eletrônica morrerá e as centenas de horas de trabalho gastas para elaborá-la estarão perdidas. Mas não é apenas aquela personagem que será atingida. A sorte da Rainha Francine afetará os destinos de todos os outros personagens que habitam essa comunidade virtual. Como os pares do nosso neurolinguista, os controladores humanos dos personagens eletrônicos estão espalhados pelos quatro continentes.

Na “vida real”, ou IRL como costumam dizer os cybernautas, os navegadores da Rede, a rainha Francine é Howard Rheingold, pai da garotinha atacada pelo carrapato, um dos criadores da rede The Well, que congrega milhares de pessoas, situadas originalmente em cidades ao longo da Baía de São Francisco e hoje com ramificações para todo o mundo. Ele se torna a Rainha Francine quando está imerso num MUD (Multi-User Dungeon), uma de centenas de comunidades virtuais da fantasia construídas através da utilização de um jogo telemático de criação de papéis (RPG- Role Playing Game) para multiusuários.

A Rede Transnacional Zamir, da antiga Jugoslávia, existe desde 1991, quando os efeitos da guerra praticamente destruíram o sistema postal. Hoje ela é o principal meio de comunicação dos grupos anti-bélicos nas diferentes cidades do país e uma importante conexão com o mundo exterior.

A Kidsphere, através da qual os escolares de Ottawa estão conversando com os de Nagóia, é um Grupo transnacional, reunindo milhares de professores de escolas de segundo grau, que trocam entre si experiências pedagógicas, estabelecem contatos entre seus alunos através da Internet e trabalham pela construção de uma rede planetária ligando crianças em idade escolar em todas as partes do mundo.

O cientista acessando a Psycology é um dos centenas de pesquisadores ligados a esse grupo, originalmente criado por Bob Morecock da University de Houston, em 1985, e produzindo um jornal eletrônico referenciado (ISSN 1055-0143) desde 1989, editado por Stephen Harnad.

O que apresentamos são exemplos de algumas situações em que interações de caráter comunitário estão tendo lugar no cyberspaço, esse “não-lugar” formado pelas redes telemáticas. Comunidades virtuais, algumas congregando milhares de cidadãos estão em pleno funcionamento, propiciando o aparecimento de novas formas de sociabilidade pouco ou nada conhecidas para nós.

Iniciada em 1982, como um experimento militar nos Estados Unidos, a ligação em rede de computadores e a ligação de redes com redes, através de um recurso técnico conhecido como Protocolo Internet (IP), envolve hoje milhões de computadores e um número incerto de usuários. Estimativas feitas por diversos autores variavam, no início de 1996, entre um mínimo de 50 milhões e um máximo de 100, com a rede dobrando a cada ano. No Brasil as projeções são de um milhão de usuários para o início de 1997.

Tentar quantificar o que está ocorrendo na Rede é uma tarefa quase impossível, dado seu contínuo crescimento, e dado o fato de que, na verdade, não se trata de uma rede, mas de um conjunto de redes, que se integram num grande conjunto interligado, que vem sendo chamado por alguns de Matrix, ou Matriz.

As estatísticas são poucas e, algumas vezes, contraditórias . Alguns dados, no entanto, têm sido recolhidos. Sabe-se, por exemplo, que a proporção de freqüentadores de sexo masculino e feminino está mudando rapidamente. Há poucos anos atrás a proporção era de nove homens para uma mulher. Estamos hoje próximos de dois homens para cada mulher, sendo a tendência no sentido de rapidamente se estabelecer um equilíbrio de usuários por sexo, à medida em que parcelas maiores da população vão sendo atingidas e conseguindo acesso à Rede. Igualmente crescente é o acesso de crianças e adolescentes à Rede, apesar de que sua participação seja ainda incipiente . A idade média dos usuários está por volta de 35 anos .

A Internet abriga milhares de grupos de discussão, conectando pessoas através de seus interesses, variando de culinária a física quântica, animais domésticos a meteorologia, drogas, sexo, fabricação de TNT, espiritualismo, sociologia, viagens espaciais, etc, etc, etc. A cada dia surgem novos grupos, de maneira que fica difícil até mesmo acompanhar o crescimento dessas comunidades. Uma lista de grupos, com a descrição sumária de suas atividades e instruções para afiliação, está disponível, mas ocupa mais de 100 mil linhas de texto . Uma verdadeira lista telefônica, das grandes.

Através da Internet pode-se transferir arquivos, programas e acessar interfaces gráficas e sonoras (usando-se a WWW -World Wide Web). A transferência de imagens em movimento é ainda problemática, uma vez que existem complicações referentes às codificações de imagens em diferentes computadores, usando diferentes linguagens. No entanto, imagens estáticas são acessadas e “capturadas” sem qualquer problema. Mais de 50 milhões endereços WWW estão disponíveis na Internet. Um número incalculável de fotos (incluindo as pornográficas) e imagens de todos os tipos estão na Rede, à espera de qualquer pessoa que se disponha a acessá-las.

Na USENET, um circuito da Internet, circulam notícias. São milhares de Newsgroups que podem ser acessados e um número não quantificado(ável) de artigos, newsletters, teses, etc, disponíveis. Além disso, através de recursos como Telnet, Gopher e outros, é possível o acesso, livre e gratuito, aos bancos de dados das maiores e mais importantes bibliotecas em todo o mundo. Praticamente todas as universidades de alguma expressão, em todo o planeta, estão interligadas pela Internet.

Para tornar as coisas ainda mais complexas, já se pode facilmente visualizar a junção entre as ligações em redes mundiais e as aplicações da chamada Realidade Virtual, que permitem vivenciar uma situação, através da imersão do usuário na realidade criada por um programa. Mas isso já é uma outra dimensão das redes telemáticas, que sequer vamos tentar esboçar aqui. Nosso objetivo é tão somente indicar alguns aspectos que possam constituir pontos de partida para uma discussão da questão das comunidades nas redes telemáticas.

O primeiro elemento a se destacar é que a explosão telemática está, pela primeira vez, fazendo a junção entre comunicação massiva e interatividade. Há até pouco tempo atrás, a dissociação entre massivo e interativo era clara, no âmbito da comunicação. Uma coisa ou outra. O telefone é interativo, mas não massivo, na medida em que é apenas uma extensão tecnológica de um diálogo entre dois interlocutores; a televisão, o rádio, as mídias impressas, etc, são massivas, porém não interativas. A comunicação telemática é massiva e interativa.

A crítica que associava um pretenso declínio da esfera pública à extensão da mídia (“monopólio da palavra”; “comunicação sem resposta”; “retirada do público do direito de contradizer”, etc) deixa de ter razão de ser. A mídia sempre foi acusada de reduzir os indivíduos a situações passivas, tornando-os isolados, sem iniciativa, rompendo com a vida relacional, atrofiando o gosto pela troca e pela conversa. Se tais acusações e seus pretensos efeitos já eram discutíveis , com as novas formas de comunicação e com a interatividade nela embutida, perdem-se os últimos argumentos a favor de tais críticas. Inclusive é fácil perceber-se que até mesmo as formas tradicionais dos mídia, como o jornal ou a revista, adquirem uma dimensão de interatividade, quando transportados para o novo meio eletrônico. É possível abrir-se um diálogo com um editor de uma publicação eletrônica, ou fazer circular, instantaneamente, entre os leitores, críticas aos artigos publicados, abrindo-se um verdadeiro fórum e devolvendo ao público leitor “a possibilidade de tomar a palavra e contradizer” que, segundo Habermas, teria sido seqüestrada pela extensão dos mídia no mundo moderno .

Atualmente a maioria dos grandes jornais e revistas em todo o mundo já oferecem uma versão eletrônica, ou pelo menos um resumo em versão eletrônica. Além disso, como aponta Lipovetsky, se a comunicação midiática já enxertava no próprio público uma multiplicidade de circuitos relacionais, fornecendo elementos de troca entre as pessoas, com a rapidez de tais trocas estabelecidas pela conectividade das redes, esses circuitos relacionais passam a ter uma existência estendida, quase que

instantânea e simultânea com a expressão da mídia. Um exemplo disso foi a discussão na Internet da matéria da Revista Time da última semana de junho de 1995, trazendo uma reportagem de capa sobre distribuição de pornografia na Internet. A revista ainda estava chegando às bancas, mas a matéria já estava disponível na Rede, sendo debatida no grupo de discussão Cyber-Rights e em vários outros circuitos da Internet, gerando uma série de intervenções e críticas, envolvendo ativistas dos direitos do cyberspaço e jornalistas.

O processo moroso e pouco efetivo de encaminhamento de cartas à redação, tornou-se um debate aberto, envolvendo simultaneamente milhares de pessoas que reagiam, positiva ou negativamente, ao conteúdo da matéria. Com a expansão das redes e do formato eletrônico das publicações tradicionais, esta prática, hoje ainda restrita a determinados grupos de interesse, tende a generalizar-se e tornar-se a norma de intervenção pública face aos mídia.

Igualmente o fazer jornalístico se modifica. Já existe uma comunidade virtual de jornalistas, reunidos no grupo de interesse conhecido como CARR-L (iniciais de Computer Assisted Reporting and Research), que trocam informações e auxiliam-se mutuamente na tarefa de produção da informação. Como definido pelos próprios participantes, CARR-L é uma gigantesca Redação Virtual.

A indústria editorial vai sendo forçada a se adaptar à nova situação. Em julho de 1995, William J. Mitchel do MIT (Massachusetts Institute of Technology) lançou um livro sobre um novo tipo de “cidade”, construída a partir dos espaços virtuais. O livro tem um endereço na WWW, que funciona como um complemento do texto. Um resumo está disponível e os comentários ou perguntas dos leitores são incorporados para formar parte de um diálogo entre o autor e os leitores. O livro, o primeiro produto da Galáxia de Gutenberg, também busca a interatividade.

É curioso observar-se que a difusão de novas tecnologias não somente cria novos hábitos. Ela pode, igualmente, fazer renascer ou reavivar hábitos antigos. É o caso da prática epistolar. Usuários da Internet costumam afirmar que passaram a escrever muitos mais cartas, não só profissionalmente, mas também para conhecidos, amigos e familiares, desde que tiveram acesso ao correio eletrônico (e-mail) da Internet.

Um segundo ponto importante a ser destacado com relação à expansão e multiplicação das redes e das comunidades virtuais já foi levantado por André Lemos, em artigo recente. Trata-se do que ele classifica como “a apropriação cotidiana da técnica e a apropriação técnica do cotidiano”. Para ele, estamos testemunhando um rompimento com o paradigma da modernidade que estabelecia uma clivagem entre cultura e técnica, levando a uma cisão polarizada da técnica, vista, por um lado, como a esperança utópica de racionalização da vida social no progresso e na história e, por outro, como “o inimigo público número um, como o alienígena, como a encarnação mais fiel do racionalismo instrumental e desumanizante”.

Existindo na técnica e pela técnica, as comunidades virtuais propiciam a apropriação cotidiana da técnica, num cotidiano que passa a existir nessa técnica. O “sistema técnico” deixa de ser pensado e vivenciado como um sistema isolado e separado da cultura cotidiana. A cybercultura questiona e desorganiza o modelo da clivagem entre cultura e técnica, que caracterizou a Modernidade, forçando a produção de outros olhares e a abertura de novos caminhos. O caso do carrapato na cabeça da menina californiana e a forma da solução encontrada para o problema ilustram a idéia de apropriação cotidiana da técnica e de apropriação técnica do cotidiano. O mesmo se pode dizer da ação de uma professora primária, no interior de Utah, ou em algum lugar da Austrália, Japão ou Nova Zelândia que coloca para a atenção de uma comunidade virtual de professores de todo o mundo, como a Kidsphere, seus problemas cotidianos de manutenção da disciplina em sala de aula ou montagem de um currículo para ensino de higiene básica, solicitando (e obtendo !) ajuda de desconhecidos, ligados a ela, através do cyberspaço, por interesses comuns profissionais.

Outro aspecto interessante da sociabilidade nas comunidades virtuais é que o processo de formação do laço de afinidade social sofre uma espécie de inversão. Expliquemo-nos. Nos processos sociais da “vida real”(IRL) estamos acostumados a encontrar fisicamente as pessoas, conhece-las pouco a pouco e, à medida em que aprofundamos tal conhecimento, vamos, cada vez mais, intercambiando informações, identificando áreas de interesse comum e interagindo em função delas e, nesse processo, conhecendo-as. Nas comunidades virtuais, o processo parece inverter-se: interagimos inicialmente, de maneira muitas vezes profunda, em função de interesses comuns previamente determinados, conhecemos as pessoas e, só então, e quando possível, encontramos fisicamente tais pessoas.

RHEINGOLD já havia notado essa inversão e fala dela referindo-se ao processo de fazer amigos:

“Como fazemos amigos? Na maneira tradicional, nós procuramos entre nossos vizinhos, nossos colegas de trabalhos, nossos conhecidos e os amigos de nossos conhecidos, pessoas que compartilhem de

nossos valores e interesses. Uma vez que as encontremos, intercambiamos com elas informações sobre nossas respectivas personalidades, revelamo-nos através de nossas motivações, discutimos nossas paixões e tudo isso pode levar, por vezes, a uma amizade. Em uma comunidade virtual, podemos colocar-nos diretamente num meio em que assuntos que nos interessam são debatidos e travar conhecimento com indivíduos que compartilham de nossos interesses e que podem nos seduzir pela expressão escrita. Na vida normal não é possível se descobrir o telefone e falar com qualquer pessoa que se interesse por arte otomana ou vinhos californianos, ou que tenha uma filha de três anos. Pela telemática, é possível fazer parte de um fórum sobre qualquer desses assuntos e entabular uma correspondência pública ou privada com os participantes desses fóruns, sem jamais have-los encontrado. As chances de se fazer amizades crescem em proporção de dez, com relação aos métodos tradicionais ”.

Um outro ponto a ser considerado no processo de estabelecimento das relações no cyberspaço é que nas comunidades virtuais o sexo, idade, raça, aspecto físico, etc, dos participantes não são automaticamente discerníveis, a não ser que o indivíduo decida dá-los a conhecer. Como bem aponta novamente RHEINGOLD “os deficientes físicos, que em geral tem dificuldades em fazer amigos, vibram ao descobrir que nas comunidades virtuais eles são tratados como sempre quiseram ser tratados, ou seja, como seres pensantes, comunicadores de idéias, tradutores de sentimentos e não como corpos que tem esta ou aquela maneira bizarra de andar ou de falar, (ou mesmo impossibilidade de falar ou andar)”

Estas considerações de RHEINGOLD trazem para a discussão um outro aspecto que emerge das interações nas redes cibernéticas: a questão da imagem. Afinal, as interações nas redes não se dão diretamente entre indivíduos, como na “vida real” (IRL), mas entre imagens. É claro que na “vida normal” todos nós projetamos imagens. Mas são imagens acopladas a um corpo físico, responsável por projetá-las. Na sociabilidade telemática estamos tratando de imagens desencarnadas, independentes de um corpo físico, existindo realmente enquanto “puras projeções” no cyberspaço.

Nos casos ilustrativos que abrem este nosso ensaio, o indivíduo que participa da primeira cena como o pai da menina atacada pelo carrapato, e que atende pelo nome de Howard Rheingold na “vida real”, projeta no Fórum dos Pais uma imagem de pai às voltas com um problema prático de puericultura, que nada tem a ver com aquela outra imagem que ele produz e projeta ao encarnar a Rainha Francine no Jogo de MUD. Quando a mensagem sobre o carrapato é respondida, o indivíduo que assina a resposta atende pelo pseudônimo de Dr. Flash Gordon. Pode tratar-se de um homem, de uma mulher, de um médico, de um especialista em insetos, ou simplesmente de alguém que tenha tido uma experiência similar anteriormente. Efetivamente é uma imagem que atende ao pedido de socorro do pai preocupado. Não há como saber, com segurança, a quem aquela imagem corresponde. Aceitar ou não o conselho transmitido é uma decisão de quem o recebe.

Ainda mais estranha é a situação nos MUDs. Ao encarnar a Rainha Francine na comunidade de RPG, Rheingold é um indivíduo interagindo com sua própria imagem ficcional, uma vez que cabe a ele construir eletronicamente a personagem e tomar as decisões de Francine. Porém, para ser bem sucedido no Jogo, Rheingold deve tomar as decisões a partir não de sua lógica da “vida real”, mas da lógica de Francine em seu mundo de fantasia.. Essa identificação entre o indivíduo e sua imagem ficcional projetada já é bem conhecida das crianças que, ao jogarem vídeo-game, usam a expressão “morri” (na primeira pessoa do singular) cada vez que o personagem que elas controlam (e encarnam) perde uma “vida” na tela do vídeo.

E se a separação entre imagens “fissionais” (a Rainha Francine) e “reais” (o pai da menina encarrapitada) parece clara, uma vez que tais imagens são projetadas em situações distintas, para distintas comunidades virtuais, cabe ressaltar ainda a possibilidade de existência de imagens híbridas, parcialmente reais e parcialmente ficcionais. Um exemplo são as imagens projetadas por participantes das redes de vídeo-papo, que podem congregam centenas e até milhares de pessoas simultaneamente, permitindo o contato entre quaisquer delas, simplesmente para “conversar”. Para entrar na “rede do papo”, o usuário não usa seu nome ou inscrição de rede (login) verdadeiro, mas sim um pseudônimo. A cada sessão ele pode optar por manter ou trocar o pseudônimo. Assim, ele pode optar por projetar imagens mais próximas ou mais distantes de sua personalidade na “vida real”, no que diz respeito a sexo, idade, interesses, preferencias sexuais, etc.

Há, portanto, todo um espectro de possibilidades de construção de imagens, que vão desde aquelas que mais se aproximam das projetadas na “vida real” (a imagem de um cientista num grupo de discussão de química analítica, ou sismologia lunar, por exemplo), passando por imagens híbridas, como as abundantemente encontradas nas sessões de vídeo-papo, e culminando com aquelas totalmente ficcionais dos MUDs. As máscaras, de que fala Maffesoli ao se referir às formas da sociabilidade contemporânea,

assumem um papel absolutamente central na sociabilidade telemática, merecendo atenção por parte dos pesquisadores interessados nas novas formas de sociabilidade associadas aos desenvolvimentos comunicacionais telemáticos.

É fácil perceber-se que, estando em seu nascedouro, as comunidades virtuais são ainda objetos pouco discutidos e imperfeitamente delimitados. A título de produzir elementos para a discussão, algumas considerações serão apresentadas a seguir, a partir de um cotejamento dessas novas formas de associação, com a comunidade de tipo clássico.

Já vimos, em *O Medo do Vazio*, integrante desta coletânea, que idéia ou conceito de comunidade, tão central na Sociologia Clássica, é uma invenção da Modernidade. E nem poderia ser diferente, pois é justamente com a Modernidade que novas formas de organização social emergem fazendo com que, por contraposição, tornem-se perceptíveis as modalidades anteriores, que as precedem. A partir da instauração da Modernidade, temos as comunidades pensadas enquanto tal e não mais apenas vivenciadas enquanto ambientes sociais.

A Sociologia Clássica vai caracterizar o presente como sendo constituído pelo avanço de uma forma de organização (A Sociedade Complexa), às expensas de uma outra, que vai se tornando mais e mais residual (a Comunidade). Na Sociologia do século XX a representação que irá prevalecer será a de uma Sociedade Complexa, no interior da qual persistem enclaves tradicionais, comunitários. A depender do ponto de vista, tais enclaves são considerados resíduos a serem eventualmente removidos, ou são, ao contrário, valorizados como núcleos de resistência, como formas a serem preservadas, incentivadas e multiplicadas, na medida em que representariam senão uma alternativa, pelo menos uma espécie de antídoto à crescente massificação, despersonalização, desagregação e alienação que caracterizariam a Sociedade Moderna.

Seja partindo-se do ponto de vista modernizador, que visa a superação das formas organizacionais tradicionais, seja partindo-se do ponto de vista que vê em tais formas embriões de uma sociedade renovada e mais solidária em suas formas de funcionamento, pode-se chegar a uma caracterização, algo como um tipo ideal do que seja a comunidade numa sociedade moderna. Tal tipo ideal pode servir-nos de contraponto para a discussão das comunidades virtuais. Vamos tentar traçá-lo.

Em primeiro lugar, coloca-se a questão do sentido de ligação, de pertencimento. Esse sentimento de pertencer diferencia, por exemplo, um grupo identificado por um fator puramente étnico (a cor da pele) de um outro constituído enquanto movimento negro organizado. A negritude seria o laço de união, a característica básica comum, mas somente em havendo o sentido de ligação, de pertencimento, poderíamos falar de uma comunidade e não simplesmente de um grupo étnico.

O sentimento de pertencimento levaria, então, a um caráter cooperativo no interior da comunidade. E mais, levaria (ou poderia levar) à ação organizada e ao delineamento de um projeto comum.

Além disso, outras características poderiam ser apontadas como constituindo o modelo ideal de comunidade na Modernidade: a permanência (em contraposição à efemeridade), a territorialidade (sejam os territórios ocupados pelas comunidades físicos ou simbólicos) e a existência de uma forma própria de comunicação entre seus membros, através de veículos específicos (murais, boletins, jornais, serviços de alto-falantes, rádios, etc).

Dadas a permanência, a ação organizada e a existência do projeto comum, a comunidade teria então a tendência a se estabilizar e se institucionalizar, tomando uma forma mais consolidada, com uma organização visível, hierarquia formal, delegação de responsabilidades e poderes, personalidade jurídica, etc.

Em resumo, teríamos como constituintes de uma comunidade clássica, os seguintes elementos:

- a) o sentimento de pertencimento;
- b) uma territorialidade (geográfica e/ou simbólica);
- c) a permanência;
- d) a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum;
- e) a existência de formas próprias de comunicação;
- f) a tendência à institucionalização.

Uma análise das novas formas organizacionais encontradas na contemporaneidade e diversamente caracterizadas como neo-tribais, “pós-modernas”, “tácteis”, etc., revela-nos que uma série de “desvios” são identificáveis, com relação ao padrão clássico, construído como um tipo ideal, como acima delineado. Mas e quanto às comunidades virtuais? Como estariam localizadas em relação aos elementos arrolados no tipo ideal da comunidade clássica?

Começemos pela questão do pertencimento. É evidente que não pode haver comunidade (seja de que tipo for) sem a presença do sentimento de pertencimento. No entanto, pelo menos duas considerações podem ser feitas com relação ao pertencimento, contrastando sua forma de existência nas comunidades clássicas e nas comunidades virtuais.

Em primeiro lugar, há um completo desencaixe entre sentimento de pertencimento e localização. A noção de desencaixe dos sistemas sociais foi elaborada por Anthony GIDDENS e refere-se ao deslocamento “das relações sociais dos contextos locais de interação e sua reestruturação através de extensões indefinidas de tempo e espaço”. Nas sociedades pré-modernas, espaço e tempo coincidiam amplamente, sendo as dimensões espaciais da vida social dominadas pela presença, por atividades localizadas. A Modernidade tornará o lugar, na acepção de GIDDENS, mais e mais fantasmagórico, ou seja, os locais são “completamente penetrados e moldados em termos de influências sociais bem distante deles”, especialmente por efeito da explosão comunicacional, fomentando relações entre ausentes, localmente distantes de qualquer situação dada ou interação face-a-face. Nas comunidades virtuais esse processo de desencaixe atinge seu limite: o pertencimento é sempre um pertencimento à distância.

Um segundo aspecto, no que diz respeito ao pertencimento com relação às comunidades virtuais, é a questão da eletividade do pertencimento. Nas sociedades pré-modernas, a maior parte dos indivíduos não tinham qualquer escolha quanto à comunidade a que pertenciam. Eles, em geral, nasciam, viviam e morriam numa comunidade, exercendo muito pouca opção no que diz respeito a pertencer a outras comunidades, fossem elas quais fossem. A Modernidade, com o aumento da mobilidade física dos indivíduos, a urbanização, o estabelecimento do sistema político de representação, do direito de cidadania, etc, traz o aumento da possibilidade do indivíduo eleger a comunidade, ou comunidades, a que deseja pertencer. A múltipla inscrição social é, indubitavelmente, uma das características da sociabilidade contemporânea..

Ainda assim, em nossa contemporaneidade e em nosso cotidiano, o pertencimento a uma comunidade continua sendo, em alguns casos, um processo contingencial. O indivíduo, por uma série de circunstâncias (geográficas, sociais, étnicas, sexuais, etc) acaba, gradativamente, envolvido em determinadas comunidades. No caso das comunidades virtuais, esse pertencimento é sempre plenamente eletivo: o indivíduo só pertence se, quando e por quanto tempo estiver, efetivamente, interessado em fazê-lo. Para pertencer, ele deve tomar uma decisão e agir positivamente no sentido de implementá-la, solicitando informações sobre o grupo e, se decidir se unir a ele, mandando o comando subscribe para o endereço eletrônico da comunidade. Da mesma forma, o comando unsubscribe, que o retira da comunidade, pode ser enviado a qualquer tempo, sem necessidade de qualquer explicação.

No que diz respeito à territorialidade, parece até redundante chamar a atenção para o fato de que, na sociabilidade cyberespacial, completado o desencaixe entre localização e pertencimento, a territorialidade das comunidades virtuais é puramente simbólica. A própria rede, na qual as comunidades virtuais existem, é um “não-lugar”, não havendo, sentido em se falar em territorialidade física, a não ser, talvez, em termos de abrangência: redes locais, redes nacionais, redes internacionais, etc. Mas, ainda assim, quando as relações de sociabilidade efetivamente se estabelecem, elas o fazem em “não lugares” desse espaço físico, seja ele o município, o Estado, o País, ou o Globo Terrestre (por enquanto...) .

A permanência, terceiro elemento constitutivo de nosso tipo ideal de comunidade, já vinha sendo tratada como extremamente relativa, quando aplicada às formas de comunidade emergentes na contemporaneidade. A múltipla inscrição de indivíduos em agrupamentos, as atrações e repulsões, a cotidianidade e o imediatismo (presenteísmo) fazem com que a idéia de permanência passe a ter, na contemporaneidade, uma acepção muito distinta daquela associada à caracterização da comunidade em sua acepção clássica. A tribo, ou comunidade pós-moderna, tendo sua própria temporalidade, tende a ser efêmera e não permanente, esgotando-se, em geral, como apontado por Maffesoli, em sua própria ação .

Mas, e quanto à comunidade virtual? Que dizer de sua permanência?

Para começar, qualquer pessoa pode propor a criação de uma nova comunidade virtual. A forma mais simples é o estabelecimento de um News Group (Grupo de Interesse) ou de uma Lista de Discussão. Se uma Lista ou o Grupo vai se firmar ou permanecer é algo que depende do apoio recebido, do número de indivíduos que, voluntariamente, elegem subscrever tal Lista ou Grupo, passando a fazer parte daquela comunidade virtual. E mais, sua permanência depende do número de indivíduos que elege, uma vez tendo tomado conhecimento do teor dos assuntos que circulam naquele Grupo ou Lista em particular, permanecer como subscritor. Por outro lado, nada impede que uma Lista ou Grupo continue funcionando com um número extremamente reduzido de subscritores.

Por outro lado, um indivíduo- ou mais comumente um grupo de indivíduos, institucionalmente organizados ou não- pode criar não apenas uma comunidade, mas até mesmo uma rede dentro da Rede, da Matrix. Trata-se de uma rede localizada que, por sua vez, vai conter diversas comunidades, representadas pelos interesses desmembrados dos integrantes daquela rede localizada. Estão se multiplicando, cada vez mais, as chamadas Freenets (Redes Livres), que congregam indivíduos em uma municipalidade, uma região, ligando-os entre si e ao mundo através da Internet.

A questão da permanência é uma das mais difíceis de se avaliar, neste momento, dada a escassez de estatísticas confiáveis relativas ao funcionamento da Matrix. Fica claro, no entanto, que há uma intensa atividade de ativação e desativação de grupos. De um mês para o outro, um número muito grande de endereços simplesmente deixa de existir, enquanto novos endereços vão surgindo diariamente. Participações de caráter efêmero são comuns, com indivíduos circulando de grupo em grupo, de acordo com seus interesses e de acordo com a capacidade de cada grupo de atender aos interesses específicos dos indivíduos que a eles se filiam..

Por outro lado, há uma dimensão na qual a questão da permanência e da institucionalização (outro dos elementos constitutivos de nosso tipo ideal de comunidade clássica) se tocam. Comunidades institucionalizadas “na vida real” (IRL), como a SBPC ou o CNPq, simplesmente projetam nas redes suas imagens, já instáveis e institucionalizadas, atraindo para o cyberspaço, enquanto âmbito específico de atuação, indivíduos que já são membros daquelas instituições. Estamos nos defrontando, portanto, com extensões de tais comunidades no cyberspaço. Em tais casos, sua permanência já parece previamente garantida pelo processo de institucionalização, que teve lugar independentemente da existência daquele grupo enquanto comunidade virtual. Trata-se de algo totalmente diferente da situação daquelas comunidades que são criadas no cyberspaço. Em tais casos, a dimensão da permanência é algo ainda por ser investigado, uma vez que a informação disponível parece-nos insuficiente para adiantar qualquer conclusão.

Devemos, portanto, afastar a tentação de caracterizar de modo englobante e homogeneizante as comunidades virtuais. Conquanto grande parte delas possa ser enquadrada num paradigma aplicável às novas tribos, num sentido próximo ao utilizado por Michel MAFFESOLI para caracterizar esses agrupamentos contemporâneos, outras aparecem como extensões, no cyberspaço, das comunidades mais tradicionais e institucionalizadas existentes IRL. Da mesma forma que comunidades de tipo clássico e “pós-moderno” coexistem IRL, temos que aceitar a existência dessa dualidade e convivência também no cyberspaço.

Nas comunidades de tipo clássico, ou mesmo “pós-moderno”, a existência de meios próprios de comunicação, quaisquer que sejam eles, (jornais, newsletters, serviços de alto falantes, jornais murais, circuitos de fofocas e mexericos, etc) , constitui um elemento de peso na formulação do tipo ideal de comunidade. No caso da comunidade virtual, o meio de comunicação (as redes interativas) é a própria razão de existir da comunidade. Não há separação possível entre a comunidade virtual e o meio de comunicação que dá origem a ela. A comunidade virtual se estabelece nesse meio e em virtude da existência de tal meio. O que sim ocorre (e pode ser empiricamente verificado através de um acompanhamento das discussões que têm lugar em praticamente todas as listas e grupos de interesse) é um elevado empenho dos participantes das diversas comunidades virtuais em encontrar formas de aprimorar o funcionamento do meio e maximizá-lo como instrumento para o atendimento das demandas e dos interesses daquela comunidade.

Isso é particularmente perceptível no caso de algumas comunidades que estão voltadas para o desenvolvimento das redes com determinadas finalidades específicas, como a Kidsphere, por exemplo, que está interessada na difusão da telemática como instrumento de educação à distância, ou da Communit , que vê na telemática um instrumento de implementação da ação e da atuação comunitária em geral. Para tais grupos, a Rede é mais que um suporte tecnológico possibilitador do encontro de pessoas interessadas em um tema

Finalmente, resta-nos o último elemento constituinte de nosso tipo ideal de uma comunidade clássica, a saber, a ligação entre sentimento de comunidade, caráter cooperativo e emergência de um projeto comum. A questão do projeto constitui um elemento determinante para marcar o contraste tipológico entre as comunidades de tipo clássico e as “novas tribos” da contemporaneidade. As versões tribais, pós-modernas das comunidades, estariam caracterizadas menos por um projeto, voltado para o futuro, do que pela efetuação in actu da pulsão de estar junto. Conforme os interesses do momento, conforme os gostos e ocorrências, o investimento passional conduziria o indivíduo a tal grupo, para tal ou qual atividade. O

centramento no presente e não no futuro seria a característica de tais comunidades, daí a crise da idéia do projectum.

Novamente aqui devemos avançar com cautela. O cyberspaço parece conter todo tipo imaginável de comunidade, algumas das quais certamente apontando claramente para a idéia de um projeto, contendo em si a dimensão do futuro. Pode-se alegar que tais projetos têm um caráter pontual, localizado, distinguindo-se dos projetos de transformação global da sociedade, característicos da Modernidade. Não obstante, não há como ignorar-se o fato de que eles constituem projetos, com uma clara indicação rumo ao futuro.

Por outro lado, parece estar havendo, a nível do cyberspaço, um renascimento da solidariedade, do sentimento de cooperação. Tal solidariedade e ajuda mútua são observáveis na maioria dos grupos formados na Rede, em sua agilidade na troca de informações, de programas, de dicas de todos os tipos, bem como em intervenções especificamente voltadas para a ajuda de outros membros da comunidade virtual.

Algumas comunidades virtuais foram criadas e funcionam fundamentalmente como elemento de prestação de ajuda e solidariedade, como é o caso da rede anti-bélica yugoslava, que mencionamos no início desta apresentação. Mas todos os grupos, de um modo ou de outro, parecem conter um elemento desse espírito solidário, comunitário em seu sentido mais clássico. Um pouco como a ética do rádio-amador em uma escala nunca antes imaginada.

A possibilidade da existência e da vivência na dimensão cyberespacial pode estar trazendo um renascimento de um ativismo político, que esteve em crise nas últimas décadas. Um ativismo pontual, localizado, mas sem dúvida indicativo de um renascimento. Grupos como Cyber-Rights e Communet, já mencionados, são exemplos claros desses pontos de encontro de ativistas, compondo um vasto mosaico de “agrupamentos militantes”, que vão de ecologistas a gays, de feministas a defensores dos direitos dos animais, etc, etc.

Como apontado por André LEMOS, “o élan comunitário não desaparece nem pela existência dos novos meios de comunicação, nem pela distância física, nem por sua característica efêmera e estética. A força relativamente anárquica do desenvolvimento dos “lugares de partilha” (lieux de partage) dentro das redes informáticas parece-nos um sopro vital que reconduz, reorganiza e reestrutura os atuais compromissos políticos e econômicos da comunicação contemporânea. A vida reaparece, a despeito da ‘desertificação’ aparente do mundo da técnica” .

Talvez a conclusão mais importante a ser tirada destes apontamentos para discussão seja no sentido de que a telemática está multiplicando de forma vertiginosa o número de comunidades existentes e acessíveis ao indivíduo. Comunidades virtuais de todos os tipos, atendendo a toda espécie de interesse são criadas diariamente no cyberspaço. A inscrição social múltipla assume proporções nunca antes sequer imaginadas, demandando que a nova sociabilidade cyberespacial seja levada a sério e passe a ocupar um lugar em nossa agenda de pesquisa. Um novo campo está certamente aberto pela mídia interativa para a observação e o mapeamento dos processos de constituição da sociabilidade contemporânea .

O conceito de “não lugar” foi proposto e desenvolvido por AUGÉ, Mark em seu livro Não-Lugares: Introdução a uma antropologia da supermodernidade, S. Paulo, Papirus, 1994.

A expressão IRL (In Real Life), significando “na vida real” é usada para distinguir as atividades que se processam pelas redes das atividades outras da vida do indivíduo, suas atividades na “vida real”..

The Well pode ser contactado por e-mail (Correio Eletrônico), no seguinte endereço user@well.sf.ca.us .

Para uma discussão da socialidade nos MuDs, vide o artigo de PEREIRA, M.M.S., “A Vida nos MuDs: Realidade Virtual ou IRL”, neste volume.

Vide RHEINGOLD, Howard. “Les Communautés Virtuelles”, in: Interactif, no. 1, Février, 1995. Para conseguir uma listagem de onde Mundos Virtuais para multi-usuários (MUDs) estão em existência, contate por e-mail o seguinte endereço mudlist@gliabiostr.washington.edu enviando no corpo do texto a seguinte mensagem: HELP.

Para se comunicar com a Zamir Transnational Net, em Sarajevo, mensagens devem ser enviadas por e-mail (Correio Eletrônico) para support@zamir-sa.ztn.apc.org

Para entrar e viajar na Kidsphere envie mensagem por e-mail para kidsphere-request@vms.cis.pitt.edu , com o seguinte comando no corpo da mensagem: SUBSCRIBE seguida de seu nome e sobrenome.

HARNAD, Stevan. "Post-Gutenberg Galaxy: the fourth revolution in the means of production of knowledge", in: *The Public Access Computer Systems Review* 2, no. 1, 1991. O artigo, que oferece inúmeras informações sobre o projeto. Pode ser acessado via ftp, no seguinte endereço: <ftp://princeton.edu/pub/harnad/Harnad/harnad91.postgutenberg>. O endereço do Psycology na WWW é: <http://www.cogsci.soton.ac.uk/psycology>.

O termo Matrix (ou Matriz) deriva de um livro de John QUATERMAN, *The Matrix: computer networks and conferencing systems worldwide*, Digital Press, 1990.

Um relato atualizado e imaginativo sobre a Matrix, as redes e seu futuro pode ser encontrado em BARAN, Nicholas, *Desvendando a Superestrada da Informação*, Rio de Janeiro, Ed. Campus, 1995..

Para algumas informações estatísticas sobre o acesso à Internet, vide matéria publicada em *O Estado de São Paulo*, 19 de junho de 1995, Caderno G, p.30.

No final de 1996, uma pesquisa do IBOPE se propôs a retratar o usuário brasileiro da Internet. Os resultados podem ser acessados em <http://www.ibope.com.br/internau>.

A lista (ocupando cerca de 860K) pode ser obtida por FTP anônimo em <ftp.nisc.sri.com>, diretório netinfo, nome interest-groups. Uma Lista das Listas brasileiras pode ser acessada usando-se o sistema GOPHER e buscando-se por listas de discussão.

Para se "salvar" uma imagem acessada na Internet, basta dar sobre ela um clique com o botão direito do mouse e decidir para que diretório ela deve ir no HD de seu computador.

Vide LIPOVETSKY, Gilles. *O Império do Efêmero*, São Paulo, Cia. das Letras, 1989, especialmente Capítulo III.

HABERMAS, Jürgen. *L'Espace Public*, Paris, Payot, 1978, p. 179, apud LIPOVETSKY, Gilles. op. cit. p. 234.

Time International, n. 26, July 3, 1995, pp. 30-38. A matéria tem o título "Porn on the Internet" e está assinada por Philip Almer-Dewitt.

O Grupo de Interesse CARR-L se auto define como "um lugar eletrônico onde tanto jornalistas como educadores ligados ao jornalismo possam se encontrar e discutir", ajudando os jornalistas a utilizarem o computador para a pesquisa, compilação e distribuição de informação, seja sob a forma tradicional, seja sob a forma eletrônica. Para entrar na CARR-L envie e-mail para listserv@ulkyvm.louisville.edu com a mensagem SUBSCRIBE CARR-L seguida de seu Nome e Sobrenome.

O livro tem por título *City of Bits: space, place and infobahn*, (MIT Press, 1995) e o endereço URL para acessar seu complemento no cyberspaço é <[http://www-mitpress.mit.edu/City of Bits/](http://www-mitpress.mit.edu/City%20of%20Bits/)>

LEMOS, André. "Les Communautés Virtuelles", in: *Société*, n. 45, 1995, Paris, Dunod, p.259.

RHEINGOLD, Howard, op. cit. p. 73.

Idem, *ibid.* cit. p. 73.

MAFFESOLI, Michel. *O Tempo das Tribos*, Rio de Janeiro, Forense, 1987.

Para uma discussão mais detalhada sobre o conceito de comunidade na Sociologia Clássica e sua aplicabilidade às assim chamadas comunidades "pós-modernas" (tribos urbanas, eletrônicas, etc) vide PALACIOS, Marcos "O Medo do Vazio: Comunicação Sociabilidade e Novas Tribos", in: *Vivências*, Natal, CCHLA-UFRN, V.7, n.1, 1993 e republicado em versão revista in: RUBIM, Antonio Albino Canelas (Org) *Idade Mídia*, Salvador, Editora da UFBA, 1995.

Vide PALACIOS, Marcos, op. cit., pp.138/140.

GIDDENS, Anthony. *As Consequências da Modernidade*, São Paulo, Ed. Universidade Estadual Paulista-UNESP, 1991, p.29.

No sentido original da palavra fantasma (do grego phántasma), que significa uma coisa ilusória, fantasmagórica..

GIDDENS, Anthony, op.cit, p.27.

Ou lugares de partilha, de compartilhamento (- lieux de partage-) como denominados, mais poeticamente, por André LEMOS, op. cit. p. 260

Não de deve, no entanto, concluir que a territorialidade simbólica seja algo característico apenas das comunidades virtuais, ou mesmo da contemporaneidade. Os judeus (enquanto comunidade na Diáspora) são um exemplo clássico de comunidade de territorialidade simbólica. O território físico dessa comunidade (Israel, Jerusalém, a Terra Prometida) é, com efeito, um elemento constituinte de sua territorialidade simbólica.

Vide MAFFESOLI, Michel, op. cit e também *A Conquista do Presente*, Rio de Janeiro, Rocco, 1984.

Communet é uma comunidade virtual de pessoas que trabalham e participam de trabalhos comunitários IRL. Seus membros discutem as redes, sua eficácia para servir às comunidades, bem como os aspectos políticos envolvendo a existência e funcionamento das comunidades virtuais. Para fazer parte dessa comunidade, mande e-mail para listserv@uvmvm.uvm.edu enviando no corpo da mensagem o texto SUBSCRIBE COMMUNET seguido de seu nome e sobrenome.

LEMOS, André, op. cit. 260.

PAGE

PAGE 2