

Howard Rheingold e o conceito de “comunidade virtual”

Há mais ou menos uns vinte mil anos seres humanos decidiram que viver junto era mais interessante do que enfrentar os perigos da vida – animais, a natureza, tribos inimigas – sozinhos. Essa decisão teve um efeito colateral inesperado: para viver juntos, seres humanos precisam definir quem faz o que, estipular objetivos comuns e decidir quais são os interesses em disputa. Em outras palavras, precisaram se organizar a partir das condições materiais de vida existentes.

De lá para cá, pouca coisa mudou em alguns aspectos: da família às cidades, clubes, associações e instituições, seres humanos se reúnem em comunidades, agrupamentos de pessoas que têm ao menos alguns traços em comum. A raiz da palavra “comunidades” é a mesma de “comum” e de “comunicação”, pensada como “aquilo que pode ser compartilhado”.

A internet e as mídias digitais abriram espaços de interação em comunidade até então desconhecidos, aumentando as possibilidades de estabelecimento de laços entre seres humanos. Um dos primeiros trabalhos sobre o tema dos relacionamentos *online* foi escrito por Howard Rheingold em 1994, intitulado *A comunidade virtual*.

Embora esse ano tenha sido um dos marcos da liberação comercial da internet, comunidades virtuais existiam desde os anos de 1980, e o trabalho de Rheingold é uma espécie de balanço preliminar das promessas, possibilidades e limites desse fenômeno. Embora suas pesquisas se refiram às características das comunidades virtuais daquele momento, algumas ideias são úteis para se pensar algumas características dos desenvolvimentos posteriores das redes sociais.

Comunidades virtuais, nas palavras de Rheingold, são uma “teia de relações pessoais” presentes no ciberespaço, formadas quando pessoas mantêm

conversas sobre assuntos comuns durante um período de tempo relativamente longo. Como qualquer comunidade humana, associações virtuais se constroem a partir de laços de interesse na troca de informações. A diferença principal, no caso, está no fato desses vínculos serem formados e mantidos a partir de um computador.

Agrupamentos sociais construídos a partir de relações interpessoais mediadas por uma tela digital na qual estão informações sobre o grupo, as comunidades virtuais ganham força não por conta da tecnologia, mas pelas intenções, vontades, afetos e conhecimentos compartilhados – interação humana é o ponto de partida e a razão de ser das comunidades virtuais.

Uma característica das comunidades virtuais é a eliminação das fronteiras do espaço entre seus participantes. Comunidades humanas no espaço físico eram geralmente limitadas pelas distâncias: as dificuldades de movimentação existentes até meados do século XIX permitiam uma associação quase direta entre o lugar e seus habitantes. As relações de família, clãs, grupos, e mesmo cidades e países eram constituídas, entre outros elementos, pelas facilidades e dificuldades de contato entre as pessoas. Não por acaso a distância e a impossibilidade de contato eram um fator relevante na constituição do “outro”.

Humano, demasiado humano

Na comunidades virtuais, por sua vez, são estabelecidas outras relações de tempo e de espaço. Estar na mesma comunidade de outra pessoa não significa de proximidade de lugar físico, na medida em que isso acontece no ciberespaço, entendido por Rheingold como um espaço conceitual estabelecido a partir de relações humanas, na troca de ideias, valores e informações mediadas por meios digitais.

No ciberespaço, em vez de vozes e gestos, a interação acontece a partir de pixels em uma tela e sons eletronicamente compartilhados. Isso não torna a comunicação entre as pessoas menos autêntica se comparada com uma interação face a face. Comunidades virtuais não são melhores ou piores do que os agrupamentos humanos no espaço físico.

Embora a forma de ligação entre os indivíduos seja diferente, seres humanos transpõem para as comunidades virtuais seus desejos, vontades e aspirações, das mais sublimes às mais perversas. Suas características específicas – distâncias relativas, proximidades digitais, anonimato – podem criar

um terreno fértil para o desenvolvimento das qualidades e problemas que já existem nos indivíduos e na sociedade.

Uma pessoa não se torna necessariamente racista ou homofóbica na internet, mas racistas e homófobos podem se aproveitar da arquitetura das comunidades virtuais para encontrar quem compartilhe de sua visão da realidade.

Identidade e vínculos virtuais

A tecnologia permite encontrar interlocutores virtuais com mais facilidade do que poderia ocorrer nos espaços físicos. A facilidade de se conectar não encontra páreo no mundo físico – em um ônibus, por exemplo, você pode estar ao lado de um fã de sua série preferida e nenhum dos dois jamais saberá disso.

A escolha direta de interlocutores com quem se divide interesses comuns parece ser uma das principais características das comunidades virtuais. Uma pessoa que fisicamente vive em um ambiente com o qual não tem nada em comum tem a possibilidade de encontrar interlocutores quando essas fronteiras são eliminadas na comunicação mediada por computador.

Para Rheingold, a eliminação dos espaços físicos implica igualmente a possibilidade de construção/reconstrução de identidades, característica das comunidades virtuais.

A participação em uma comunidade depende de uma identidade compatível com a comunidade à qual se pertence ou se quer integrar. Isso permite iniciar todo um processo de invenção virtual de si mesmo, algo consideravelmente difícil de fazer no mundo real – afinal, é possível disfarçar algumas características pessoais, mas não todas.

Rheingold vai ainda mais longe ao afirmar que a comunicação mediada por computador dissolve as fronteiras da identidade. “A gramática da realidade virtual”, explica, “envolve a criação de novas sintaxes da identidade”, transformada em algo múltiplo e fluido, no qual verdadeiro e falso são difíceis de estabelecer por completo. A questão da autenticidade de ser alguém, destaca, está sempre em jogo quando se fala em comunidades virtuais.

A economia da dádiva

Dentre os princípios básicos para o estabelecimento de interações entre indivíduos dentro de uma comunidade virtual estão as noções de troca e interesse. O interesse em um assunto ou um determinado tema é em geral um

dos primeiros fatores responsáveis por levar uma pessoa a fazer parte de um agrupamento; no entanto, dentro de uma comunidade virtual, o grau de participação e engajamento de um indivíduo tem como base o que poderia ser entendido como uma economia baseada na troca – no caso, de informações.

“Participar”, nesse sentido, significa oferecer e buscar informações a respeito de vários assuntos. O princípio é de distribuição desigual e coletiva de informações. Cada pessoa deve estar disposta a compartilhar com outras as informações que tem, esperando que, quando precisar, igualmente deve encontrar indivíduos com as informações de que precisa.

A circulação de bens nas comunidades virtuais está pautada, segundo Rheingold, na troca e no compartilhamento, oferecendo possibilidades de interação humana diferentes da economia pautada na produção, no consumo e no lucro. Não por acaso, ele denomina isso de “economia da dádiva” (*gift economy*).

Essa reciprocidade, como denomina o autor, é quase um princípio ético na economia das comunidades virtuais. É esperado que os participantes contribuam com informações para deixar o conhecimento, uma mercadoria preciosa na sociedade contemporânea, à disposição do coletivo.

Nesse sentido, a circulação de informações gratuitas nas comunidades virtuais oferece a possibilidade de se pensar em alternativas de distribuição de conhecimento sem necessariamente atrelá-lo a algum tipo de poder econômico.

Há um imediato reflexo político.

Na medida em que comunidades virtuais organizam-se em torno de interesses comuns, é possível igualmente esperar algum tipo de mobilização em defesa desse núcleo compartilhado de temas. Não se trata, de saída, de considerar as comunidades virtuais como um espaço necessariamente apto à ação política, mas de levar em consideração o potencial de mobilização nas comunidades.

Nas comunidades virtuais há imensos fluxos de informação entre os participantes – qualidade compartilhada pelas redes sociais. A possibilidade de formação de espaços de debate, troca de opiniões e eventualmente de tomada de decisões não pode ser negligenciada na medida em que indica, também, o potencial de ação das comunidades virtuais no mundo real.

Embora tenham sido formuladas em uma época em que as tecnologias de interação resumiam-se muitas vezes à troca de textos, algumas das intuições

de Rheingold a respeito das comunidades virtuais mostraram-se elementos conceituais aptos a analisar formações sociais posteriores nas mídias digitais. Em que pese um certo otimismo a respeito das possibilidades da internet, esboça-se aí uma paisagem teórica que permitirá compreender alguns aspectos essenciais das redes digitais.

© Para ler

COSTA, R. "Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligências coletivas". In: AUTOUN, H. (orgs.). *Web 2.0*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

RHEINGOLD, H. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1997.

7

Cibercultura e estudos culturais: Pryan Nayar

Uma perspectiva mais radical na busca de integrar a cibercultura em processos políticos, históricos e sociais é feita por Pramod K. Nayar. Embora o título de uma de suas principais obras seja *An introduction to new media and cybercultures*, vale a pena não se deixar enganar pelo "introduction": não se trata de uma exposição de conceitos, mas um estudo para entender a cibercultura no contexto de um cotidiano marcado por tensões, dinâmicas e conflitos.

Nayar busca uma aproximação com a cibercultura a partir dos chamados Estudos Culturais britânicos. Essa perspectiva, formulada por vários autores desde os anos de 1950 – entre eles Raymond Williams, Richard Hoggart, Edward P. Thompson e Stuart Hall – procura entender a cultura como um espaço de disputas entre discursos e representações sociais.

Em linhas bastante gerais, os Estudos Culturais partem da premissa de que as práticas cotidianas fazem parte da cultura dos indivíduos, grupos e classes sociais, e são elementos fundamentais para constituir a identidade das pessoas e das comunidades, a maneira como se cria uma imagem para si mesmos e para os outros.

Identidades não existem naturalmente, mas são constituídas nas relações sociais. Na medida em que essas relações são desiguais, marcadas por intervalos de poder, a construção das identidades culturais está ligada a uma lógica de tensões, dinâmicas e disputas pelo direito de ser quem se é no espaço social.

Até a popularização da internet, por exemplo, ser um *nerd* ou um *geek* era motivo de piada. Quando, no entanto, alguns deles começaram a atingir postos-chave no comando de empresas e ganhar representações positivas na cultura, o termo ganhou outro valor.