



BARATARIA. Revista Castellano-Manchega

de Ciencias sociales

ISSN: 1575-0825

eduardo.diaz@urjc.es

Asociación Castellano Manchega de
Sociología
España

Oliveira Bezerra, Francis; Dourado Guerra Sobrinho, Lemuel

CIBERESPAÇO, COTIDIANO E IDENTIDADES: NOVAS LEITURAS SOBRE INTERAÇÕES
MEDIADAS

BARATARIA. Revista Castellano-Manchega de Ciencias sociales, núm. 12, 2011, pp. 123-135
Asociación Castellano Manchega de Sociología
Toledo, España

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322127622008>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

CIBERESPAÇO, COTIDIANO E IDENTIDADES: NOVAS LEITURAS SOBRE INTERAÇÕES MEDIADAS

CYBERSPACE, IDENTITIES, AND EVERYDAY LIFE: NEW PERSPECTIVES ON MEDIATED INTERACTIONS

Francis Oliveira Bezerra
Lemuel Dourado Guerra Sobrinho

Universidade Federal de Campina Grande (Brasil)

francis_bezerra@hotmail.com

lenksguerra@yahoo.com

RESUMO

Este artigo tem como proposta de discussão a análise dos mecanismos de interação social operacionalizados no ciberespaço. Nosso ponto de vista é direcionado pelo pensamento simmeliano sobre o jogo de interesses entre os indivíduos, e sujeitos da interação, quando colocados dentro de um novo espaço de relações como os ambientes virtuais e que constroem suas relações de cotidiano nesse meio. Esta seria não apenas um viés de análise possível da realidade social, como também, um operacionalizador das identidades e papéis sociais, rearranjadas e constituídas como processo de formação de uma unidade significativa do sujeito, dinamizadas pela constante idéia de um ser que opera no modo 'on' e 'off-line' como forma de reforçar suas experiências. Nosso estudo considerará as contribuições de Erving Goffman, Jean Baudrillard, Anthony Giddens dentre outros.

PALAVRAS CHAVES

Internet, interação virtual, cotidiano, identidades

SUMÁRIO

1. Introdução. 2. Enredando identidades através da comunicação. 3. Forma e conteúdo: a metodologia simmeliana para estudos do cotidiano. 4. Considerações finais. Referências bibliográficas

ABSTRACT

This article aims to discuss the analysis of mechanisms of social interaction operationalized in cyberspace. Our point of view is directed by Simmel's thinking about the game of interests between individuals, and subjects of interaction, when placed within a new area of virtual environments such as relationships and building their everyday relationships in this environment. This would not only be a possible side in the analysis of social reality, but also operated one of the identities and social roles, which would be rearranged and incorporated as a process of forming a meaningful unity of the subject, streamlined by a constant idea of being active in mode 'on' and 'offline' as a means of enhancing their experiences. Our study will consider the contributions of Erving Goffman, Jean Baudrillard, Anthony Giddens, among others.

KEYWORDS

Internet, virtual interaction, everyday, identities

CONTENTS

1. Introduction.
2. Entangling identities through communication.
3. Form and content: the Simmelian methodology for the study of everyday life.
4. Concluding remarks. References

1 . INTRODUÇÃO

A tarefa de se observar a vida social na contemporaneidade empreende o esforço de considerar o movimento constante de transformação que marca a relação sociedade, cultura e técnica (tecnologia), exigindo de todo modo novos caminhos e reformulações 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 se relacionar com os outros, a forma pela qual nos representamos e nos identificamos nas nossas relações.

Nessa que pode ser chamada a Era da Cibercultura, o ciberespaço pode ser entendido 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. 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 e no próprio cotidiano da vida social, que não pode ser mais pensada como um sistema social cujos valores, normas e formas de organização são estabelecidos e definidos pelo Estado ou mercado, mas sim atribuindo-se a dimensão cultural como parte fundamental para a compreensão dessas transformações. Curioso pensar então como as dimensões sociais e culturais se encontram ocultamente relacionadas por um fenômeno técnico, o que implica num novo modo de se construir e analisar a realidade e do conhecimento com seu objeto.

Para uma melhor questão de entendimento 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 sócio-cultural relativo, ao exercício de subjetividades, condicionados pelo contexto social e valores partilhados e, pelas especificidades da *media* 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 de espetacularização do real.

A crescente busca por contatos na rede das redes (*internet*), e no nosso caso em especial, em *chats*, implica nas práticas habituais e recorrentes em toda trajetória humana, condicionadas pelos mesmos desejos e necessidades dos indivíduos envolvidos de se comunicarem e estar-junto. O que motiva um olhar especial é a tecnologia utilizada.

Analizando 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 o fato de se considerar que a noção de espaço e tempo, do físico e o virtual, se influenciam mutuamente a ponto de estabelecer novas formas de sociação, de novos estilos de vida e agrupamentos sociais.

E é essa uma das marcas maiores da modernidade, do desencaixe das noções de tempo e espaço, que permitiu que as formas mais tradicionais de encontro e troca de experiências baseadas na unidade de um grupo em torno de uma vila, aldeia, cidade, etc. passasse a circular de uma maneira totalmente nova, -circunscrita pelo termo de 'aldeia global', de um espaço sem fronteiras. Essa espécie de *não-lugar* como o ciberespaço, certifica aos indivíduos definirem novas formas de expressão e atribuições de sentido, que enseja a criação de corpos virtuais, da fantasmagoria, da personificação dos sujeitos em seus avatares, do olhar sob suspeita - *o ciber-flânerie* (Lemos, 2003). Para Maffesoli (2006), por exemplo, essas considerações levam a idéia de se repensar a própria questão da identidade nos dias atuais "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". Assim, saíramos da lógica das identidades para a lógica da identificação.

Em sua análise, certas predisposições humanas de sair de si e criar vínculos identitários com o outro além das fronteiras físicas, encontrou sua melhor expressão na hipermodernidade, uma vez que se percebem esses efeitos rizomáticos de descentralização das relações. O indivíduo contemporâneo, antes limitado às raízes e a sua tradição (modelo de identidade clássica), se libera na transcendência possibilitada pela comunicação através de um novo *modus vivendi*, manifestando sem as amarras espaciais seu desejo de participação, de troca e interação - como essas que percebemos pela troca de textos em *chats*. A forma de vivência virtual coloca os atores sociais como objetos de vozes e traços multiculturais, que fogem, de certa maneira, à determinação da coletividade próxima.

Pierry-Lévy discorre que embora conectado ao corpo, o sujeito afetivo se desdobra para além dessa limitação física, e pela busca de resposta a seus estímulos, ele se desterritorializa. Por outro lado o autor explica que existe uma ação reflexiva entre a subjetividade *on line* e o mundo *off line*, 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, 1999b, 2007a) -ele necessita de reações que o mundo *off line* lhe garante. 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, idéias e sentimentos, mesmo que permitam esconder a identidade *off-line* do indivíduo, já que a interação às vezes se dá apenas no nível da escrita.

O ciberespaço constituiu-se como um novo espaço de socialidade não-presencial, com reflexos que implicam em alterações de conhecimento e aprendizado, tanto 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 à idéia de que vivemos marcados por uma cultura particular -a *cibercultura*- "forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base

micro-eletrônica 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, 2003:12).

Ao nos referir à cibercultura não podemos tratá-la como espécie de subcultura, pois ela consegue refletir todas as manifestações que pautam a vida na sociedade contemporânea, marcada pelo uso da tecnologia, pela valorização de recursos midiáticos e das expressões individuais e coletivas que usam meios eletrônicos de comunicação, encontrando-se nesse ambiente a capacidade de expandir as referências pessoais. As redes sociais assim delineadas formam um novo sistema ativo de ações e representações, uma espécie de novo tecido social. Para as Ciências Sociais, isto se mostra como um desafio, - estudar a cotidianidade atentando para essas 'novas formas' de estruturas e valores partilhados que tornam a interação social possível. Um novo trabalho de caráter teórico-metodológico, pois, parte da teoria sobre esse processo foi pensada para o modelo clássico de interação (face a face), entre observador e observado. Agora a situação inverte-se, e surgem atores 'invisíveis' (mas não irreais), preenchidos de desejos e expectativas como qualquer outro.

Jean Baudrillard ao justificar o caráter das relações sociais na contemporaneidade, da produção de sentido e do papel dos *media* como criador de cenários para narrativas, 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 idéia de um real sem origem, figurado pelos traços de excessos das representações, ou hiperrealidade, que confundem a idéia de sobrevivência no mundo (Baudrillard, 1991b:8).

Tomando a assertiva de que "o virtual não se opõe ao real, apenas são maneiras de ser diferentes" (Lévy, 1999:15), pensamos que a virtualidade não seria um traço de irrealidade, mas sim uma nova modalidade de realidade, dado que amplia as possibilidades humanas de interação. 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. Ou o próprio ato da leitura, em se identificar ou jogar com os destinos de determinados personagens. Esse virtual/real 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 dos indivíduos que estabelecem relações de sentido entre si.

2. ENREDANDO IDENTIDADES ATRAVÉS DA COMUNICAÇÃO

O plano da vida social *on-line* tem sido objeto de atenção por parte de estudiosos de diversas áreas, em especial das Ciências Sociais e da Comunicação. E um tema sempre recorrente por estes pesquisadores é a própria questão da identidade, enquanto um valor cultural moldável e refratário da própria cultura que a fomenta: a cultura da comunicação e novas tecnologias. Guimarães Jr (2003) através de seus estudos etnográficos sobre

socialidade no ciberespaço, nos leva a fazer os seguintes questionamentos: como se processa essa transformação e reelaboração de traços identitários no ambiente virtual? Ela ocorre tanto no plano simbólico quanto no plano material? Esses argumentos em si já pressupõem duas características distintas para a análise da *internet* como um espaço de reconhecimento e nuances de identidades entre seus usuários. A primeira delas é que os ambientes virtuais em uma de suas partes, pode ser vista como uma máquina de produção de jogos de identidades, e a outra como um meio de manutenção, reforço e aprofundamento das identidades *off-line*.

Esse é um tipo de reconhecimento que recai sobre as idéias e projetos de vida que caracterizam as sociedades complexas. O pesquisador e antropólogo Gilberto Velho (1999) reconhece nos indivíduos uma força e potencial de experimentações de 'eus' possíveis, dado os diferentes estilos de vida e experiências alteradas pelas redefinições das relações no espaço público e privado, relações de trabalho e conhecimento. Os níveis de expressões e atuação dos indivíduos evidencia a necessidade de representar, de criar um traço que diferencie ou afirme cada ator social perante a pluralidade de identidades existentes – reforçando traços culturais das camadas médias urbanas. Da grafia a maneira de vestir-se, dos ritos, ao uso de adorno aos corpos, do falar e se expressar - esses e outros elementos podem indicar o valor identitário dos indivíduos - o que Edward Said chamaria de '*geografias imaginárias*' (Said *apud*. Hall, 2002:71). Existe aí um elemento informacional que precisa ser apreendido e esses elementos são pistas do que o sujeito atribui-se, e numa sociedade de consumo como a nossa esses signos crescem mais ainda, falando de um indivíduo que é rodeado por todo tipo de informação.

A pesquisa sobre identidade nas interações *on line* leva em consideração que, os contatos mediados por *chats*, envolvem o estabelecimento de estratégias 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, ainda que momentaneamente (Salem *apud*. Heilborn, 2004:78).

Em relação ao estudo desta 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 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). 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. Nesses encontros que levam à formação de um vínculo social e afetivo entre os agentes, o acaso é um elemento de relevância, pois o indivíduo navega na sala e se depara com pessoas com as quais descobre compartilhar afinidades. Surgem daí suas estratégias de seleção de repertório e direcionamento das conversações. 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.

Goffman (1975) propõe o conceito de *footing*, uma série de estratégias discursivas de autoapresentação, que objetivam a continuidade nas conversações para possíveis atitudes

performáticas individuais dos atores em diversas situações da vida social e do cotidiano. Sua tese, no entanto, restringe-se as interações no modelo clássico. Mas seu arcabouço conceitual nos leva ainda a pensar sobre essas performances discursivas, já que nas interações mediadas intensifica-se o conjunto de recursos expressivos (textos, imagens e sons) através dos quais os indivíduos são colocados diante do imperativo do uso da imaginação, mesmo que os jogos retóricos dos encontros *on line* possam perder, devido à pressa, algo da profundidade argumentativa nos processos de significação dos sujeitos.

Na chamada hipermoderneidade, o sujeito constituído com referência à razão e fruto de um centramento em torno de características que a tradição impõe, coloca-se sob suspeita, haja vista que cada vez mais os sujeitos contemporâneos são chamados a se reivintar, - 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, *sites* de relacionamentos ou *chats*. Pelo menos é dessa forma que Jauréguiberry (2000) entende essa questão. Ele argumenta que, diferente do ambiente *off line*, 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 no mundo *off line*, eles o são virtualmente, 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, 2005:68).

Para o autor, os internautas agem motivados a questionarem essa tensão entre 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 completos, entendendo-se o suplemento entre as duas formas como algo que se acrescenta a uma ordem anterior e a altera.

Um ponto interessante a se pensar é que as dinâmicas dos ambientes virtuais postula também um nível de aprendizagem entre os indivíduos, no que refere-se a sua própria tomada de papéis. As características desses tipos de relações, marcadas pela idéia de ‘interatividade’, manifesta um exemplo de que para se caracterizar a interação o sujeito ‘navega’ ou ‘pesquisa’ de acordo com suas curiosidades e estímulos. E com essas narrativas, molda-se um plano da idéia de um ‘jogo de faz de conta’, onde estão todos de igual modo identificados por codinomes (*nicknames*) que funcionam como uma maneira também de poder ser individualmente ser reverenciado.

Outro aspecto relativo ao funcionamento compensatório das interações *on line* se refere à crise da legitimidade política, refratárias dos espaços e instituições públicas, a qual obrigaría o indivíduo a se representar numa *nova* esfera, 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 baseando-se numa nova estrutura

horizontal, fortalecida por laços de irmandade, laços esses menos frágeis do que os criados pelo valor da tradição.

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, foi proposto por Michel Foucault (1992) como uma marca da experiência ética na Antigüidade, 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 outros 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 *off line*, que no cotidiano já guardavam implicitamente sua idéia 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 se 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. 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 descoberta assim seria então uma crise narcísica de revelação, onde 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 idéia de uma alma-gêmea). 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, - onde 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).

Berlo (1999) diz que para que a interação realmente ocorra é necessário a adoção recíproca de papéis, para que os indivíduos possam se orientarem mutuamente em suas ações. Na sociedade contemporânea, a comunicação e a informação foram alçados a níveis de etiqueta social determinando aos seus membros novas formas de experimentação de papéis. Essa consideração chama a atenção para o fato de que embora as salas de bate papo gere essa integração entre os sujeitos, ela também pode gerar uma grande exclusão dos que não tenham domínio de algumas competências específicas (textual ou nas simulações de

aparência física) para a interação nas comunidades de que desejam participar ou mesmo de consonância com os valores partilhados ali.

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 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 lingüístico e que facilitam o processo de interação e de 'role-taking' - definição de papel social, através da 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 atingir as próprias necessidades ou expectativas.

3. FORMA E CONTEÚDO: A METODOLOGIA SIMMELIANA PARA ESTUDOS DO COTIDIANO

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 macro-social. No entanto, ao nosso ver, negligenciar os aspectos micro-sociais implica no 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, no compartilhar de significados implicado nos processos de interação social. Para aqueles autores, a ação social deveria ser observada desde o nível de negociação de interesses num modelo mais reduzido (micro-relações) até em seu conjunto tornado mais complexo, quando os indivíduos se associam em grupos ou partidos políticos, por exemplo.

Simmel considera que a vida social é um processo no qual redes de interdependência se articulam. Nestas acontecem às interações (ou sociações), frutos de processos psíquicos intermentais, cujos suportes como sujeitos de ação são os indivíduos, as suas consciências, a totalidade de sua vida psíquica. Daí o ser humano ser visto como um potencial de realizações num exercício de um "eu-estar-no-mundo-mutante" e essa sua atuação por fim lhe qualificando como ser sociável. 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. Esta visão, no entanto, surge como um traço metodológico de sua abordagem de interpretação do mundo social, - avaliar as práticas sociais em suas definições de formas e conteúdos -, entendendo-as por uma perspectiva de relação dialética, onde se reconhece que determinados fenômenos criados socialmente assumem 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 (como também sugere Bourdieu) 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 idéia do outro.

A interação converte o espaço, antes vazio, em algo cheio para nós, já que faz a 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*. Filho, 1983:24)

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 certos atos negociados, já que o conflito é uma marca destes processos. A idéia 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. Neste trabalho questionamos a crítica freqüentemente feita ao espaço das relações virtuais, segundo a qual elas promoveriam o distanciamento entre os sujeitos, por serem *rápidas* e *'efêmeras'*. Ao nosso ver, essa crítica não se sustenta, visto que nas relações virtuais, assim como nas relações face a face, existe a potencialidade de troca de subjetividades, baseadas em interesses e na satisfação proporcionada por esta maneira de estabelecer contatos, sendo a duração e o ritmo dos encontros uma questão a ser decidida pelos sujeitos envolvidos.

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 idéia de um jogo de interesses postos à prova, exemplificados na idéia 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. Simmel não considera a experiência do simples “*bater-papo*” como uma repetição de palavras a 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 em laços de cumplicidade entre os sujeitos, ou seja, de sociação lúdica, que legitimam a atividade interativa pela simples finalidade de diversão ou entretenimento entre seus participantes. A abordagem fenomenológica de Simmel com relação ao conhecimento da realidade, está presente no seu artigo “*Subjective culture*” (1908), onde ele expressa uma relação dialética entre a cultura objetiva (decorrente de dimensões externas ao indivíduo) e a cultura subjetiva (percebidas nas motivações e harmonias mais íntimas).

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 experiências com o mundo tangível, fugindo de uma idéia do indivíduo como pensava-se dentro da tradição positivista. Simmel diz que o mundo pode se dar apenas como representação 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. Os indivíduos assim viveriam múltiplos papéis baseados nos significados partilhados nos seus diferentes campos de ação em que 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, a partir desta perspectiva, podem ser compreendidas não de forma negativa.

Certeau (1994) atenta para essa idéia de relação entre os sujeitos e espaço, diferenciando-a da idéia 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, 1994:201-3). 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 até então estudos sobre o desenvolvimento da sociedade enquanto organismo vivo.

Mas o espraiamento do ciberespaço imprime ao homem experiências da variedade de lugares, encontros, de trabalho, de lazer, que se organizam pela interação mediada na rede. A exploração do espaço por parte do indivíduo se torna auto-reflexiva, 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 *on line* 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.

Uma abordagem que merece ser citada é sugerida por Pavelowski (2003) a partir da Teoria da Ação Comunicativa, de Habermas. Tomando os conceitos de *Esfera Pública* e *Mundo da vida*, esse autor afirma que a *internet* incentiva manifestações individuais e coletivas, colocando os indivíduos em contatos referidos às diversas faixas de esfera pública do planeta em busca do consenso, colocando-se no ciberespaço discursos multilaterais, globalizantes, constituindo um espaço de comunicação no qual, qualquer indivíduo é capaz de expressar sua crítica ou opinião e ganhar. Isso tudo sem a presença reguladora do Estado,

como ocorre com os meios de comunicação tradicionais (Pavelowski *apud*. Alonge, 2006:06).

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 como material vivo, traduzido em jogos polissêmicos de intenções, expressões e representações sociais. 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 é justamente as interpretações dessas ações, - tornando a vida social num eterno processo de recriação de interesses e necessidades.

3 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, consideramos como uma das maneiras de interações aquelas construídas em ambientes virtuais, como *chats* e sites de relacionamentos na rede mundial de computadores, percebendo as práticas relativas a tomada de papéis e identidades nessas interações, o que duplicaria as práticas representacionais observadas nas interações *off line*. Uma eventual particularidade seria a de que no espaço *on line* haveria uma maior licença para o forjamento de informações, na medida em que no espaço da *internet* os atores estariam menos submetidos às consequências de suas ações/representações do que no espaço do cotidiano *off line*. Gostaríamos de destacar um ponto de contribuição de Goffman para esse 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 se projetam e atuam para produzir impressões nos seus interlocutores

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 às formas de interação mediada 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, afim de manter toda vivacidade de uma cena (Baudrillard, 2002a:75).

Em outras palavras, poderíamos afirmar, 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.

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

experiencia. Nas salas de bate-papo, essas bricolagens dizem respeito à definição de interesses, construída no espaço de ‘trocas simbólicas’ que ocorrem entre os participantes.

Os ambientes de virtuais de relacionamento 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.

4 . REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALONGE, W. (2006): *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> Acesso em 14/05/2007.
- BAUDRILARD, J. (2002a): *A troca imposible*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- (1991b): *Simulacros e Simulação*, Lisboa, PT, Relógio d’Água.
- BERGER, P. y LUCKMANN, Th. (1985): *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*, Petrópolis RJ, Vozes.
- BERLO, D. K. (1999): *O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática*, São Paulo, Martins.
- BHABHA, H. K. (1998): *O local da cultura*, Belo Horizonte, Editora UFMG.
- BRETON, D. L. (2003): *Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade*, Campinas SP, Papirus.
- CERTEAU, M. de (1994): *A invenção do cotidiano: artes de fazer*, Petrópolis, RJ, Vozes.
- CORRÊA, C. W. H. *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
- FILHO, E. M. (org.) (1983): *Georg Simmel: sociologia*, São Paulo, Ática.
- FOUCAULT, M. (1981): *As palavras e as coisas*, São Paulo, Martins Fontes.
- GIDDENS, A. (1993): *A transformação da Intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas*, São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista.
- GOFFMAN, E. (1975): *A representação do eu na vida cotidiana*, Raposo, Petrópolis, Vozes.
- GUIMARÃES, JR. e MÁRIO, J. L. (2003): “Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço”, en: *ANPOCS, 2003*, Caxambu, XXVII Encontro Anual da ANPOCS.
- HALL, S. (2006): *A Identidade Cultural na Pós-Modernidade*, Rio de Janeiro, DP&A.
- HEILBORN, M. L. (2004): *Dois é par: Gênero e identidade sexual em contexto igualitário*, Rio de Janeiro, Editora Garamond.
- LÉVY, P. (1999a): *Cibercultura*. 34, São Paulo, Editora 34.
- (2007b) *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*, São Paulo, Edições Loyola.
- LEMOS, A. (2004): *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*, Porto Alegre, Sulina.

- MAFFESOLI, M. (2006): *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*, Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- MATTELART, A. e M. (2000): *História das teorias da comunicação*, São Paulo, Edições Loyola.
- NUSSBAUMER, G. M. (2007): “Identidade e socialidade em comunidades virtuais gays”, en: *Bagoas: revista de estudos gays*, Brasil, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. – V. 1, n. 1/ Jul./Dez. 2007) – Natal, EDUFRN.
- SANTAELLA, L. (2004): *Corpo e comunicação: sintoma da cultura*, São Paulo, Paulus.
- TURKLE, S. (2003): *A vida no ecrã: A Identidade na era da internet*. Disponível em: <http://sisifo.fpce.ul.pt/pdfs/sisifo03PTr.pdf> Acesso em 14/05/07.
- VELHO, G. (1998): “Unidade e fragmentação em sociedades complexas”, en: ÖELZE, B. et al. (org.) *Simmel e modernidade*, Brasília, Editora Universidade de Brasília.

RECIBIDO: 05/06/2011

ACEPTADO: 20/09/2011