



A emergência das comunidades virtuais

Alex Fernando Teixeira Primo¹

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

alex.primo@terra.com.br

Resumo: *A internet está revolucionando a comunicação humana. Com ela abrem-se novas formas de intercâmbio de informações, de forma interativa, assíncrona ou síncrona, com significativa intimidade mesmo que sem proximidade física. Sendo assim, além do correio eletrônico, a internet abre canais de diálogo que permitem a conversa simultânea de dezenas de pessoas. Os serviços de BBS e chat (como o IRC), verdadeiros pontos de encontro on-line, têm contribuído para a formação de comunidades virtuais. Este trabalho pretende investigar como as pessoas relacionam-se entre si nessas emergentes comunidades.*

Ao fazer citações deste artigo, utilize esta referência bibliográfica:

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. A emergência das comunidades virtuais. In: Intercom 1997 - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1997, Santos. Anais... Santos, 1997. Disponível em: <http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades_virtuais.pdf>.

Introdução

O conceito de comunidade tem evoluído. É costumeiramente usado para descrever um conjunto de pessoas em uma determinada área geográfica. Também inclui a idéia de que esse conjunto possui uma estrutura social. Isto é, existe algum tipo de relacionamento entre essas pessoas. Além disso, pode existir um espírito compartilhado entre os membros da comunidade e um sentimento de pertencer ao grupo. Em 1887, o sociólogo alemão Ferdinand Tönnies criou uma dicotomia para descrever dois tipos de organização social: *gemeinschaft* (ou comunidade) e *gesellschaft* (ou associação). O primeiro conceito descreve uma sociedade tradicional, de cultura homogênea, onde os indivíduos tem relacionamentos interpessoais e valorizam as relações sociais. Já o segundo conceito, caracterizado pela sociedade urbana industrializada, descreve o

¹ Professor de Comunicação Social (Fabico/PPGCOM//UFRGS), Doutor em Informática na Educação (PGIE/UFRGS), Mestre em Jornalismo pela Ball State University; Coordenador do Laboratório do Núcleo de Pesquisa em Informação e Novas Tecnologias (PPGCOM/UFRGS).

conjunto de indivíduos com relações impessoais, distantes, individualizadas e que usam as relações sociais como meios para um fim (Persell, 1987).

Este trabalho visa discutir um novo tipo de comunidade que emerge da atual sociedade informatizada. Comunidades virtuais que acabam possuindo características de *gemeinschaft* (relações amistosas e íntimas e senso comunitário), mesmo sem coincidência geográfica ou contato físico.

I - Comunidades virtuais

Para Ávila (1975), uma comunidade apresenta as seguintes características:

- a) uma certa contigüidade espacial, que permita contatos diretos entre seus membros;
- b) a consciência de interesses comuns, que permite aos seus membros atingirem objetivos que não poderiam alcançar sozinhos;
- c) a participação em uma obra comum, que é a realização desses objetivos e a força de coesão interna da comunidade.

O conjunto de pessoas que se reúne e interage através de conferências eletrônicas experimenta circunstâncias equivalentes às citadas acima. Com uma pequena diferença, o local de contato é o ciberespaço².

FernBack e Thompson (1995, p. 8) definem comunidades virtuais como as “relações sociais formadas no ciberespaço através do contato repetido em um limite ou local específico (como uma conferência eletrônica) simbolicamente delineado por tópico ou interesse”. Para eles, os diversos indivíduos reúnem-se por um senso comum, e não por mera agregação geográfica.

Rheingold (1993) entende comunidade virtual como agregações sociais que emergem na Internet quando um número de pessoas conduz discussões públicas por um tempo determinado, com suficiente emoção, e que forma teias de relações pessoais no ciberespaço. Ele defende que a diminuição das possibilidades de encontros reais nas cidades motivou o surgimento e o crescimento dos encontros virtuais.

Porém, existe o temor de alguns teóricos que a hiper-realidade condicione o desaparecimento de comunidades reais. “Comunidade só pode existir em uma sociedade mediatizada através do meio porque nenhuma outra existe”. Esse receio aparece no texto “Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality and Postmodernity”, de Nunes (1995, p. 8).

Baudrillard (1997, p. 71) receia que o espaço virtual transforme, e até aniquile, as representações que temos do mundo, do político, do real e do social.

Hoje, não pensamos o virtual; somos pensados pelo virtual. Essa transparência inapreensível, que nos separa definitivamente do real, nos é tão ininteligível quanto pode ser para a mosca o

² Por ciberespaço entende-se o *lugar* onde se está ao entrar em um ambiente virtual, e como o conjunto de redes de computadores, interligados ou não, ao redor do globo (Lemos, 1996).

vidro contra o qual se bate sem compreender o que a separa do mundo exterior. Ela não pode nem sequer imaginar o que põe fim ao seu espaço.

Porém, contra o temor que realidade virtual conste de um lugar asséptico, de informações precisas e pouco espontâneas, que possam destruir a sociabilidade, Lemos (1996, p. 21) afirma que o interesse sociológico e antropológico do ciberespaço reside justamente no vitalismo social que os *chats* permitem canalizar.

O interesse está no fato de que todas as formas de sociabilidade contemporâneas encontram na tecnologia um potencializador, um catalisador, um instrumento de conexão. (...) O ciberespaço não é uma entidade puramente cibernética (no sentido etimológico de ‘controle’ ou ‘pilotagem’), mas uma entidade abstrata, efervescente e caótica.

E sobre o dilema realidade virtual X real, Lemos aponta que o ciberespaço não é desconectado da realidade. Pelo contrário, trata-se de um espaço intermediário que faz parte da cultura contemporânea. No ciberespaço todos são atores, autores e agentes de interação.

Para Wark (1992), o ciberespaço seria uma alternativa para fugir da chatice do subúrbio, sem precisar se expor aos perigos da cidade. Outra idéia interessante que esse autor levanta é que o ciberespaço *recria* a idéia de comunidade. As comunidades virtuais não tem um lugar real para se encontrar como toda comunidade. Não costumam se encontrar em uma boate ou em uma praça. Os participantes integram-se na comunidade através de um modem em conferências eletrônicas.

Outra circunstância interessante é a formação de *subúrbios virtuais* no ciberespaço, já que os usuários de serviços de *chat* habitualmente freqüentam canais temáticos.

Comunidades virtuais, construídas em volta de interesses e não de proximidade física, sugere um movimento para longe da vitalidade tensa da vida em cidade. Quando todo grupo tem seu próprio *chat room*, porque se aventurar fora deste estreito quadro de referência? Desse ângulo, a ascensão da comunidade virtual parece seguir a lógica da suburbanização, já que cada grupo social recua para trás das novas comunidades fechadas do ciberespaço (Public Life in Eletropolis, 1995, p. 1).

De fato é o que ocorre nas diversas conferências eletrônicas espalhadas pelo ciberespaço. Os usuários desses serviços se conectam habitualmente aos *chat rooms*, ou salas de encontros virtuais, que tem por título assuntos que lhes são relevantes. É nesse convívio que desenvolvem suas personas, que desenvolvem um senso comunitário e que fazem e desfazem amizades.

Hebdige, citado por Meyer e Thomas (1990, p. 6), refere-se ao conceito de homologia para descrever os laços estruturais que unem os participantes. “Homologia refere-se a afinidade e similaridades que os membros de um grupo compartilham que os dá uma identidade particular”. Os usuários habituais desses serviços defendem que há sempre alguém no ciberespaço para compartilhar idéias e anseios.

A partir do seu próprio uso da Internet e das relações que desenvolveu nela, Rheingold (1993) afirma que as pessoas de comunidades virtuais se utilizam de palavras na tela do monitor para trocar experiências, discutir, participar de discursos intelectuais, trocar suporte emocional, desenvolver amizades e amores, flertar, jogar, produzir arte,

etc. Os participantes “deixam para trás seu corpos” e, logo, não há como se tocar, beijar ou agredir fisicamente. Mas essas comunidades, segundo ele, se tornaram atrativas e até um vício. E segundo seu testemunho, muitas relações *virtuais* se desenvolvem até relações *reais*. A experiência dele no *chat* WELL, de San Francisco, o levou a participar de casamentos, nascimentos e até funerais ligados aos membros que ele conheceu naquela comunidade. Na verdade, é comum às comunidades virtuais promoverem encontros reais, para que os participantes possam conhecer-se fisicamente.

Rheingold, citado por FernBack e Thompson (1995, p. 7) sugere que se as comunidades virtuais respondem às necessidades sociais das pessoas elas devem sofrer um significativo crescimento nas próximas décadas:

Quando um grupo de pessoas permanece em comunicação com outro por períodos estendidos de tempo, a questão se isso constitui uma comunidade aparece. Comunidades virtuais podem ser comunidades reais, elas podem ser pseudo-comunidades, ou podem constituir um tipo de contrato social completamente novo, mas eu acredito que sejam em parte uma resposta a necessidade de comunidade que seguiu à desintegração das comunidades tradicionais no mundo.

Rheingold (1993) ainda lembra que Licklider e Taylor, criadores da ARPANET (que antecedeu a Internet), já em 1968 haviam previsto a formação de comunidades *lincadas* por computador. Segundo eles, essas comunidades consistiriam de pessoas separadas geograficamente, organizadas por interesses comuns e não por localidade.

Sendo assim, as comunidades virtuais seriam baseadas em proximidade intelectual e emocional em vez de mera proximidade física. Os participantes de *chats* reconhecem-se parte de um grupo e responsáveis pela manutenção de suas relações. Dessa forma, pode-se inferir que essa percepção é, muitas vezes, maior nesses grupos que em situações de comunidades baseadas geograficamente, como um bairro ou condomínio. Baseadas na proximidade física, muitas dessas comunidades freqüentemente carecem de qualquer aproximação emocional.

Por outro lado, Fernback e Thompson (1995) lembram que a noção de comunidades virtuais também recebe muitas críticas. A entrada para uma conferência eletrônica depende inicialmente da possibilidade financeira de aquisição de um computador, manutenção de uma conta telefônica e de serviços do provedor de Internet, capacidade de leitura e redação, além de familiaridade com o léxico informatizado. Logo, as comunidades virtuais seriam pré-selecionadas e elitizadas e iriam contra a retórica de democracia e liberdade da Internet.

O debate “Public life in Eletropolis” (1995), patrocinado pela conceituada revista *Wired*, discutiu a autenticidade das relações on-line. Para os novatos na rede, uma dúvida humanista surgia: como pode um laço social se desenvolver num meio frio e impessoal como a Internet? Para uns debatedores, esses laços realmente existem e podem ser tão fortes como nas relações reais. Outros se preocuparam com a validade dessas relações, e com o declínio de intimidade no mundo real. Os dois lados, porém, aceitam que intimidade e comunicação são cruciais para a vida social, on-line ou não.

Nesse debate lembrou-se que uma comunidade não é apenas sobre interesses compartilhados e interações cívicas e humanas. É também sobre conflito e contradição.



Horn, um dos debatedores, comenta que o uso do canal cresce quando há algum conflito. E sugere que as pessoas não estariam on-line se não houvesse tensão. Mais além, Horn aponta um interessante direcionamento: o de preferir canais que reúnem pessoas por proximidade geográfica, e não por assunto. Isso é comum em conferências eletrônicas, onde os usuários buscam conversar com pessoas da sua própria cidade. Essa situação vai contra o temor de alguns intelectuais de que a Internet afastaria o interesse das pessoas por sua realidade local.

É importante salientar que diferentemente das comunidades geográficas, que sempre existirão, as comunidades virtuais podem ser efêmeras. A comunidade de um bairro sempre existirá, pois o bairro não deixará de existir. Por outro lado, um *chat* só existe quando o sistema está funcionando. Ocorrendo algum problema, ele deixa de existir.

Um usuário de um *chat* fará parte da comunidade enquanto se conectar habitualmente a ele. Assim que ele deixe de frequentar o canal, ele deixa de fazer parte daquela comunidade. Bem, o mesmo pode ocorrer em uma situação real. Uma pessoa que deixe de morar no bairro (de nosso exemplo hipotético) e não frequente mais o mesmo, não é mais percebido como parte daquela comunidade. Por outro lado, em uma cibercomunidade, um usuário de *nick* (apelido usado na conferência) “Fulano” pode aparentar que deixou de fazer parte da comunidade ao mudar o *nick* para “Sicrano”. Mudando o *nick* sem comunicar a mudança, o usuário virtualmente se transforma em outro “indivíduo”, mas continua fazendo parte da mesma comunidade. A mesma situação não ocorreria em situações reais.

Reid (1991) aponta que a comunicação mediada por computador (CMC), por trabalhar com um sistema particular de signos e significados, afeta a maneira como os participantes analisam a realidade. Para ela, trata-se de um fenômeno pós-modernista, à medida que os usuários desconstróem os limites sociais convencionais e constróem suas próprias comunidades e culturas.

Finalmente, December (1993) afirma que a emergência da comunicação mediada por computador deu finalmente existência a visão de McLuhan de uma *aldeia global*. Segundo ele, a televisão, o rádio e as redes telefônicas se estenderam globalmente no decorrer do século XX. Porém, eles sofrem de limitações de tempo, espaço e características do meio. A TV e o rádio trabalham com comunicação unilateral, o que funciona bem para transmissões massivas mas não para contatos interpessoais. O telefone e o rádio-amador permitem o diálogo entre indivíduos, mas apenas se eles estiverem conectados ao mesmo tempo. Sistemas de gravação de voz (fitas e discos, por exemplo) possibilitam uma comunicação assíncrona, sem limitações temporais, mas devem ser transportados fisicamente pelo espaço. Mesmo a comunicação interpessoal face-a-face exige a simultaneidade espacial e temporal dos participantes. Isto é, trazem limitações à realização do conceito de *aldeia global*. Já a CMC permite a realização do conceito de McLuhan pois transcende limitações de tempo e espaço.



II - Conferências eletrônicas

Existem três tipos de comunicação mediada por computador (CMC): *e-mail*, *news* e *chat*. O primeiro tipo constitui a modalidade de correio eletrônico, sistema utilizado para remeter mensagens textuais entre usuários da Internet. *News* são listas de discussão temáticas, onde os *assinantes* do serviço remetem mensagens a um banco de dados que se encarrega de remetê-las para os outros usuários cadastrados. Esses dois tipos de serviços são assíncronos, isto é, existem significativos espaços de tempo separando a emissão e recepção de mensagens. Nesses casos, o usuário escolhe quando quer ler e responder as mensagens. O terceiro tipo de CMC é o *chat*. Esse tipo de serviço transmite diretamente as mensagens escritas a todos os participantes do grupo conectados naquele momento.

Segundo Reid (1991), esse tipo eletrônico de comunicação síncrona, o *chat*, desafia o entendimento convencional das diferenças entre a linguagem escrita e falada. A sincronia comunicacional existente nessa modalidade permite interações que antes eram apenas atribuídas às relações face-a-face.

A BBS (*Bulletin Board System*³) foi um dos primeiros tipos de conferências eletrônicas, de modo assíncrono, a se popularizar e permitir a interação de diversos usuários acerca de um tema específico. Nesse sistema, o usuário escolhe uma BBS que lhe interessa, a partir de seu tema. Quando se conectar a ela, receberá todas as mensagens que foram remetidas para o banco de dados. Após a leitura, poderá responder àquelas que desejar, sendo que suas mensagens serão distribuídas aos demais assinantes.

Como diz o nome, quadro de avisos é onde as mensagens são deixadas para que todos leiam. Disso resultam conversas públicas, à medida que as pessoas respondem às mensagens. São as ‘conferências eletrônicas’. Esse intercâmbio é, em geral, assíncrono. Geralmente, as conferências eletrônicas são organizadas por tópicos para atender a determinadas comunidades de interesses. Com isso, tornam-se meios eficazes de atingir grupos específicos. Serviços comerciais oferecem conferências eletrônicas para pilotos, jornalistas, professores e comunidades muito mais restritas. Na Internet, conferências eletrônicas abertas são chamadas *Usenet newsgroups*. Existem milhares de comunidades dedicadas a tópicos tão específicos quanto café, Ronald Reagan ou gravatas. Você pode ler todas as mensagens a respeito de um tópico, ou só as mais recentes, ou todas de uma determinada pessoa, ou só aquelas que respondem a alguma outra mensagem particular, ou que contenham uma determinada palavra sobre o assunto, e assim por diante (Gates, 1995, p. 122).

A conferência eletrônica contribuiu muito para a popularização da Internet. Para participar delas basta digitar suas idéias e enviá-las para um endereço determinado. Por outro lado, Gates (1995) afirma que existe muito “lixo” na Internet, mas defende que também muitas “jóias” se encontram na rede. Uma simples mensagem pode interessar a milhões de pessoas que recebem as contribuições daquela conferência, e pode motivar uma acalorada discussão acerca do tema. Por outro lado, ela pode ficar por lá e ter nenhum impacto.

³ Significa *sistema de quadro de avisos*. Funciona como um mural eletrônico, onde os visitantes podem visualizar as diversas mensagens que foram postadas.



Nem sempre as contribuições são sérias. Muito dos textos intercambiados são irônicos. E muitas dessas mensagens motivam a sua duplicação e envio para outros *internautas* que podem entrar na discussão e prolongar a graça do debate.

Storch e Cozac (1995), em sua pesquisa qualitativa sobre o uso de BBS (Bulletin Board System), identificaram que pelas conferências eletrônicas passam uma diversidade de pessoas. Pela tarde, o sistema reúne os adolescentes. A partir das 18 horas, os canais vão ficando cheios de estudantes e jovens profissionais, que acessam a BBS em busca de companhia. Os assuntos variam entre música, cinema, matérias escolares, fofocas, professores, enfim, os mesmos assuntos que os atraem quando estão juntos fisicamente. Alguns adultos entram também nos fins de tarde, após chegarem do trabalho. Esses encontros virtuais atingem seu pico de público durante à noite, principalmente das 21 horas até a meia noite. Para muitos, a BBS e os *chats* constituem uma forma de relax, de brincadeira despreocupada, e podem ficar conectados até a madrugada.

O IRC (Internet Relay Chat) é outro sistema de conferência eletrônica⁴. É um serviço *chat* síncrono através do qual dezenas de pessoas podem se comunicar ao mesmo tempo. Existem diversos “canais” que podem ser acessados⁵. Cada canal tem um título que normalmente demonstra o seu tema. Cada nome de canal carrega à sua frente o símbolo # (que representa a palavra “canal”). O tema de um canal pode ser um assunto específico, como canais dedicados à discussão de futebol, piadas, homossexualismo, etc. Pode também ser o nome de uma localidade geográfica. Esses canais normalmente reúnem pessoas que residem na área descrita pelo título do canal. O #Pelotas, por exemplo, reúne basicamente usuários que residem na cidade de Pelotas ou cidades vizinhas. Esse canal também recebe *visitantes* de outras cidades mais distantes e de outros estados. Canais dedicados ao encontro de pessoas de uma mesma cidade comumente acabam motivando o encontro real de pessoas que se conheceram virtualmente (através de festas ou encontros organizados on-line).

Para acessar o IRC é necessária a utilização de um computador ligado à Internet. Além disso, um dos programas (padrão Windows) mais usados para o acesso a esse sistema é o MIRC. Através dele a pessoa pode conversar simultaneamente com diversas pessoas e acompanhar a conversa de outros (podendo até engajar-se nessa conversa)⁶. A interface do MIRC apresenta uma janela maior onde o usuário pode acompanhar a discussão. Essa janela, chamada de canal, apresenta sucessivamente a contribuição de cada usuário. Cada frase da *conversa* vem antecedida pelo *nick* (apelido) do usuário que a remeteu. Dessa forma, sabe-se quem está dizendo o quê. Também na janela do canal recebe-se informações de quem está entrando ou saindo do sistema. Ao lado dessa janela principal, uma outra lista todos os nicks de usuários conectados. Clicando com o ponteiro do *mouse* sobre o nome de uma dessas pessoas inicia-se o modo PVT (privado). Uma pequena janela se abre para possibilitar o diálogo privativo entre esses dois usuários.

⁴ Trata-se de um programa cliente-servidor desenvolvido na Finlândia por Jarkko Oikarinem, em 1988.

⁵ Esse recurso foi criado para agrupar o imenso número de participantes em grupos menores, reunidos em torno de temas que são relevantes aos participantes.

⁶ O serviço de IRC pode também ser acessado em plataformas com sistemas operacionais sem interfaces gráficas, como o DOS e o UNIX.

Nenhuma outra pessoa conectada pode acompanhar uma conversa em PVT. A pessoa que foi convidada para um diálogo privado pode, ao perceber que uma nova janela se abriu na interface (com o nome de quem a convida para a conversa na barra de título da janela), aceitar ou não o diálogo. Se caso recusar o convite, basta fechar essa janela ou ignorá-la.

Por um lado, as pessoas que acessam os canais do IRC apresentam uma série de traços comuns. Primeiramente, ao ingressarem em um canal temático (como por exemplo o canal futebol) elas encontrarão pessoas com interesses no mesmo tema (no caso, futebol). Reid (1991, p. 3) acrescenta que essas pessoas tem também equivalentes posições na pirâmide social no que se refere a educação e possibilidades econômicas, pelo simples fato de ter acesso à tecnologia. “Essa ‘igualdade’ não é intrínseca ao IRC, mas um produto das estruturas sociais cercando a tecnologia da informática”.

Por outro lado, os encontros virtuais são bastante heterogêneos. Reúnem pessoas de diversos países e culturas diferentes. Os participantes são bastante tolerantes com a dificuldade de alguns indivíduos em utilizar o inglês ou outra segunda língua. Isto é, existe um senso de comunidade transcultural. Na verdade, as diferenças culturais são celebradas, devido ao pressuposto que o IRC é um local de aprendizagem e exercício social bem como para divertimento.

Segundo Fernback e Thompson (1995), o IRC é uma importante e rica cultura ligada ao computador, que foi desenvolvida para encontros sociais, e não comerciais. Consta de encontros sincronizados em diversos canais que indicam o tema que discutem. E para sublimar a dificuldade de demonstração de emoções não-verbais algumas pistas textuais são usadas (por exemplo, a mensagem “cai no chão de tanto rir” indica que o participante está achando graça do que foi dito anteriormente).

Kiesler, Siegel e McGuire, citados por Reid (1991), ao analisar a comunicação midiada por computador, concluíram que ela apresenta quatro diferenças fundamentais em comparação às formas convencionais de interação. São elas:

- a) falta de feedback regulador: as pessoas se comportam de maneira mais espontânea, mesmo com estranhos, já que não existem limitações contextuais como aparência e status social;
- b) apresentação anônima: permitindo a qualquer indivíduo apresentar-se como quiser e até fantasiar novas identidades, e formar fortes amizades mesmo sem conhecer o outro fisicamente;
- c) fraqueza dramática: falta de informações não-verbais;
- d) poucas pistas de status social: nos chats não se sabe quem é executivo ou estudante, jovem ou adulto, chefe ou empregado, a não ser que a pessoa informe.

Essas duas últimas características motivam a construção de um novo universo simbólico que permite a substituição de pistas não-verbais por convenções criadas e legitimadas nos grupos.

Entendendo que *cultura* significa um sistema de significados que dão sentido a comportamentos que devem ser interpretados na perspectiva do grupo, e que se constitui

de um sistema de mecanismos de controle — planos, receitas, regras e instruções — para o governo de atitudes, Reid (1991) conclui que a criação de novos universos simbólicos nos *chats* constitui a criação de novas culturas e comunidades.

Storch e Cozac (1995) apresentam algumas pistas textuais que fazem parte da CMC e que permitem a informação de emoções — que estariam perdidas pela falta de informações contextuais não-verbais. O “hahaha” é utilizado como uma gargalhada, o “hehehe”, uma risadinha irônica, e o “hihihi” um riso tímido. Palavras em maiúsculas indicam que se está GRITANDO. E aquelas com suas letras separadas por espaços indicam que se está falando D E V A G A R. Além disso, é comum o uso de *emoticons*. Tratam-se de ícones criados com texto para a representação de expressões faciais de emoção ou de um ato. Elas devem ser normalmente visualizadas com a cabeça inclinada para a esquerda:

:-) —	sorriso
:-(—	fisionomia triste
:~))	— um grande sorriso
;-) —	feliz e piscando
?:-(— pessoa confusa
:-x —	beijo
@>->->---	— uma rosa
<<<<<<	— palmas

Reid (1991) afirma que para se ter sucesso em CMC é preciso usar símbolos como esses e demonstrar atitudes verbalmente⁷. Além disso, sugere que no IRC é importante a rapidez de pensamento e resposta. Aquelas pessoas que precisam de tempo para refletir antes de responder e aquelas que apresentam dificuldades de digitação levam uma desvantagem no sistema.

III - Nick

Ao entrar em um sistema de *chat* o usuário é impelido a escolher um *nick* ou *alias*, ou seja, um apelido curto que identificará a autoria das mensagens enviadas.

Cada usuário presta uma atenção fundamental à escolha do *nick*, pois ele o representará e, talvez, até o qualificará. Muitos usam seu próprio nome, outros escolhem um apelido real (como Cris para Cristina). Outros, ainda, se identificam pelo nome de

⁷ É comum os usuários descreverem ações na terceira pessoa. Por exemplo, “Barney está com sono”. Ou até descreverem ações metafóricas para passar um determinado conteúdo: “Barney vai até a cozinha tomar um copo d’água para se acalmar”.

personalidades, personagens de estórias em quadrinhos, qualidades ou até símbolos. O *nick* é levado à sério, pois ele se transforma em uma máscara que representa o usuário. A esse *nick* agregar-se-á — com o tempo ou instantaneamente (se o *nick* tratar-se de um signo que o qualifique) — uma personalidade (percebida pelos outros) que pode ser real ou inventada.

Um “usuário” de nome Adolf Hitler pode descarregar sua agressividade e preconceitos impunemente. Por mais que os outros o agridam, a pessoa que se esconde por trás do nome está protegida e as agressões não a atingem. (...)Este exercício da mudança de nomes e, portanto, de identidades, permitirá ao indivíduo experimentar novos papéis, que até então encontravam-se contidos ou adormecidos de acordo com as exigências de seu meio ambiente. Jung nomeia a esta ‘máscara’ como *persona* (sic). A *persona* representa as diversas maneiras de um indivíduo se comportar frente ao mundo e às solicitações do mesmo, muitas vezes deixando de lado seus reais desejos, sonhos e fantasias, ganhando na BBS um espaço para a experimentação de tais elementos. Assim, o inseguro se torna BATMAN, o frágil se torna Asterix, o solitário se torna Alone. A garota inexperiente se traveste em CINDERELA ou ataca sexualmente de madrugada, usando o nome de LADY IN RED. Esconde-se o sexo para liberar a sexualidade. Francisco se torna MARIA para se envolver com outros homens, vivenciando o desejo reprimido. Uma Denise tímida e carente se torna RAIOS DE SOL, para com esse nome jogar um jogo que na realidade não se permite: o jogo da sedução, escondido, inconseqüentemente. Vidas paralelas se desenvolvem à procura de aventuras (Storch e Cozac, 1995, pp. 159-160).

Por outro lado, conversar com uma pessoa que está usando um *nick* pode gerar insegurança para alguns, uma vez que não se conhece até que ponto o outro pode estar sendo verdadeiro ou não. “É uma faca de dois gumes. Um jogo que pode ser perigoso, a depender das intenções de quem se esconde. O que deveria ser uma forma de proteção que liberasse a expressão, às vezes se torna um jogo perverso” (p. 158). Para outros, o anonimato de quem está por detrás do *nick* constitui toda a graça do jogo.

As pessoas acabam desenvolvendo um estilo próprio de comunicação que os caracterizam e que pode até tornar-se típico na comunicação de todo o grupo (muitas gírias são criadas e utilizadas amplamente nessas congregações). Quando uma abordagem não dá certo, há sempre a chance de tentar-se de novo. E se a pessoa passa a ser estigmatizada pelo grupo, ela pode voltar ao *chat* com outro apelido, o que virtualmente a transforma em uma nova pessoa.

Para se tornar reconhecido e valorizado no grupo virtual os usuários engajam-se em um jogo de sedução. Para sobressair-se cada um utiliza-se das armas que conhece e valoriza. Para a conquista dos outros, uns utilizam-se do humor, da simpatia, outros apresentam frases intelectualizadas ou até apresentam comportamentos virtuais bastante sexualizados escondidos atrás de um *nick* que pode ser, por exemplo, Tom Cruise ou Amante.

Através do monitor todos são bonitos, espertos, inteligentes. É um jogo, um grande baile de máscaras, em que se vivenciam *personas* e fantasias. Aos poucos, as máscaras vão caindo e as pessoas vão se mostrando mais cruamente, despidas, desnudas. Nesse momento, as relações, que estavam protegidas pelo distanciamento podem se tornar mais profundas que qualquer outra. Afinal, a primeira coisa que se mostra nas relações virtuais é o que mais se esconde nas relações físicas: o interior das pessoas (Storch e Cozac, 1995, p. 13).



IV - Netiqueta

Como toda comunidade, os canais de conferência eletrônica tem suas regras de conduta, que emergem naturalmente. Esses roteiros de bom comportamento tem o intuito de maximizar o diálogo e proteger os usuários de ofensas e atrasos na comunicação. Por exemplo, devido às conexões telefônicas ruins, mensagens repetidas ou demasiadamente longas prejudicam o intercâmbio de informações.

Essas regras são apresentadas e aprendidas com o uso da Internet. Assim que algum usuário negligencie a *netiqueta* (a chamada etiqueta da Internet) os próprios participantes se encarregam de censurar o procedimento. Em caso de comportamentos considerados mais graves (como no caso de ofensas e palavrões) o usuário pode ser desconectado por algum administrador do canal.

Storch e Cozac (1995) avisam que a regra básica é lembrar que existem pessoas com sentimentos e emoções por trás do texto na conferência eletrônica. Antes de engajar-se em um debate, os novatos devem estudar como os participantes se comportam, como é o fluxo de informações. Deve-se, no início, ler mais que escrever.

Não é bem aceito que um participante utilize o espaço de diálogo para fazer anúncios comerciais ou que faça comentários fora de propósito. Essa pessoa pode receber uma “chuva de insultos” ou até ser desligado da conferência. Muitos canais de *news* possuem moderadores que filtram as mensagens enviadas, antes de serem distribuídas aos assinantes do serviço. Por outro lado, muitos usuários posicionam-se contra esse expediente, pois consideram que isso limita a liberdade de expressão (Gates, 1995). Muitas páginas na Internet hoje apresentam a ilustração de uma fita azul que representa a defesa da total liberdade de expressão na rede.

A seguir, descrever-se-á uma série de condutas prezadas nas conferências virtuais. Deve-se evitar as maiúsculas pois significam que o usuário está gritando. Ao entrar no canal deve-se cumprimentar as pessoas, e despedir-se antes de sair (não se deve abandonar um interlocutor). Além disso, as conversas pessoais devem ser conduzidas em modo privativo (o que permite que apenas duas pessoas dialoguem).

Costuma-se copiar trechos da mensagem de outro usuário quando se quer comentá-la. Porém, não é de bom tom comentar questões privadas em mensagens públicas.

Deve-se, também, evitar termos grosseiros, preconceituosos e mensagens repetidas que atrapalham o fluxo da informação e forcem os usuários a lerem uma seqüência de mensagens idênticas.

Em casos de debates eletrônicos assíncronos, como os conduzidos em BBS e em listas de discussões, é de bom tom remeter mensagens curtas. Negroponte (1995, p. 166) afirma que basta uma tecla para despachar quinze ou 50 mil palavras indesejadas.

Esse simples ato transforma o *e-mail* de um veículo pessoal e dialógico numa enorme enxurrada de palavras, o que é desgastante, sobretudo se sua conexão se vale de um canal de baixa largura de banda”. Para esse autor, a brevidade é a alma das discussões via correio



eletrônico. Por outro lado, lembra que o extremo oposto é ainda pior, como responder uma mensagem com um curto “claro”. Claro o quê?.

V - Desvios de conduta no ciberespaço

Toda comunidade tem os seus desvios de conduta e grupos marginais que se rebelam contra as normas estabelecidas. No mundo virtual isso não é diferente. Mesmo porque os rebeldes no mundo real acabam demonstrando esse comportamento no ambiente virtual.

(...) sabe-se que participantes em fóruns eletrônicos por vezes têm comportamentos anti-sociais e até ilegais. Cópias piratas de propriedade intelectual registradas, inclusive artigos, livros e programas de computador, são distribuídos livremente. Negócios fraudulentos pipocam aqui e ali. A pornografia floresce ao alcance fácil de crianças. Vozes obsessivas arengam quase sem parar sobre produtos, empresas e pessoas de que não gostam. Participantes de fóruns recebem insultos horríveis por causa de algum comentário que fizeram. A facilidade com que alguém pode compartilhar suas opiniões com os membros de uma imensa comunidade eletrônica não tem precedentes. E quem berra tem condições, graças à eficácia do correio eletrônico, de destilar seu ódio em vinte conferências eletrônicas. Assisti a conferências eletrônicas que caíram na insensatez depois que as pessoas começaram a ficar estridentes. Os outros participantes da discussão não sabem o que fazer. Alguns respondem gritando; uns poucos tentam dizer coisas racionais. Mas os comentários estridentes continuam e isso destrói o sentido de comunidade (Gates, 1995, p. 204).

Meyer e Thomas (1990, p. 3) entendem que isso é uma demonstração pós-moderna. Segundo eles, a

cultura moderna é caracterizada especialmente por racionalidade, desenvolvimento tecnológico, valorização do poder centralizado e comunicação massiva. (...) Por sociedade pós-moderna nós nos referimos a uma reação a ‘cultura moderna’ e a destruição dos limites da presente ‘sociedade de segurança máxima’ que reflete uma tentativa de ganhar controle de um futuro alternativo.

Este estilo de rebelião divertida, subversão irreverente, e justaposição de fantasia e realidade *high-tech*, impele esses pesquisadores a interpretar o *computer underground* (o submundo da informática) como uma cultura pós-moderna.

O *computer underground* é tanto um estilo de vida e uma rede social. Como um estilo de vida, ele proporciona identidade e regras, uma ideologia operacional, e guia rotinas diárias. Como uma rede social, ele funciona como um canal de comunicação entre pessoas em uma de três atividades básicas: *hacking*, *phreaking* e *pirating* [grifo meu]. Cada sub-grupo possui um estilo explícito que inclui uma ética e um ‘código de honra’, normas coesas, pistas de carreira, e outras características que tipificam uma cultura (Meyer e Thomas, 1990, p. 6).

Os *hackers* tem como intenção constante penetrar em sistemas de computadores a que não tem autorização. Para eles a informação deveria ser livre e o poder descentralizado, e justificam sua “hackeadas” (termo brasileiro comum entre os aficionados por informática) como uma forma de buscar conhecimento. Os *phreaks*, por sua vez, tem como intuito penetrar nos serviços de telecomunicação e conseguir ligações gratuitas. E, finalmente, os *piratas* ocupam-se da distribuição e duplicação ilegal de

programas de computador⁸. A literatura tem chamado esses rebeldes virtuais de *cyberpunks*.

O termo *cyberpunk* surgiu da fusão de duas correntes aparentemente inconciliáveis. *Cyber* vem da teoria da cibernética desenvolvida no final da segunda guerra pelo matemático Norber Wiener. Muito dos pressupostos dessa teoria inspiraram o desenvolvimento da informática. O segundo termo, *punk*, vem do movimento social, musical e ideológico homônimo, surgido nos anos 70 como uma reação pessimista ao mundo massificado.

Wark (1992) compara os *cyberpunks* com participantes de outras subculturas como os *mods* e os *punks*. Os *mods*, nos anos 50, buscavam a liberdade através das viagens sem rumo de *scooter*. Já os *punks* pregavam a liberdade através da destruição de todo o *establishment*. Os *cyberpunks* lutam também pela liberdade, a partir da democratização de toda informação. E como os outros movimentos, influenciam a moda, a música, o cinema, etc.

Segundo Freitas Jr. (1994, p. 40), a filosofia desse movimento rebelde é “se não controlamos a tecnologia, ela nos controlará. Vamos usar a tecnologia contra ela mesma”. Em debate on-line alguns líderes do movimento definiram o ideário *cyberpunk*:

- a) a informação deve ser livre;
- b) a tecnologia pertence à civilização, e todos tem o direito de a usar como entender;
- c) defesa da descentralização e multiculturalismo. A massificação é vista como crime contra a humanidade;
- d) promover a ação ininterruptamente;
- e) viver o futuro já.

Porém, Wark (1992) vê uma contradição na comunidade *cyberpunk*. Para esse autor, *cyberpunk* pulou de subcultura para uma nova categoria de marketing. Se de um lado os seus participantes defendem a liberdade através da apropriação de tecnologia, de outro eles se transformam em um novo mercado consumidor de novos artefatos da grande indústria.

VI - Sexo Virtual

Outra ocorrência comum no submundo virtual é um tipo de diálogo que se convencionou chamar de *sexo virtual*. Trata-se de uma forma de sexo verbal, onde uma parte tenta excitar a outra através de palavras. Isso ocorre em PVT e em acordo entre as duas partes.

É a descoberta de uma nova forma de sexo seguro, onde adolescentes ensaiam os contatos com o sexo oposto e adultos realizam fantasias sem culpa. A palavra de ordem, principalmente entre adolescentes, é o CYBER-SEXO, ou sexo virtual. Esta nova forma de

⁸ Os autores, em nota ao final do artigo, ainda lembram a existência de anarquistas virtuais que ocupam-se de disseminar técnicas de vandalismo, como confecção de bombas, via Internet.

relacionamento se traduz numa masturbação simples, com nova idealização profunda do objeto, porém sem uma imagem concreta e visual. A pessoa está livre para formar a imagem que quiser, idealizando e podendo realizar um desejo sexual para o qual nunca havia tido coragem e disposição (Storch e Cozac, 1995, p. 11).

Segundo Gates (1995, p. 170), tem havido mais especulação sobre sexo virtual do que sobre qualquer outro assunto de realidade virtual.

O conteúdo sexual é tão velho quanto a própria informação. Nunca demora muito para se descobrir como aplicar qualquer tecnologia nova ao mais velho dos desejos. Os babilônios deixaram poemas eróticos em escrita cuneiforme sobre pranchas de barro e a pornografia foi uma das primeiras coisas a que a imprensa se aplicou.

No sexo virtual o que importa é a excitação. A fantasia é levada adiante mesmo que por trás do *nick* “Gatinha” esteja um homem fingindo ser uma mulher. Em alguns sistemas de *chat* os participantes de sexo virtual também remetem fotos pornográficas, que visam trazer pistas visuais para a relação virtual. Percebe-se que a pornografia encontrou no caótico ciberespaço uma forma de se disseminar impunemente, mesmo entre adolescentes e crianças. Nesses casos, a liberdade da Internet se transforma em libertinagem virtual, com conseqüências reais e implicações éticas e legais.

VII - Considerações finais

Os usuários de *chat* mantêm um senso de comunidade e linguagem compartilhada. Reconhecem seu universo simbólico particular que os caracteriza e os une, apresentam um senso de respeito pelas convenções do grupo, de responsabilidade pelo *chat*, e aqueles que não o respeitam são marginalizados pelo grupo.

Não se pode porém supor que as comunidades virtuais sejam agregações redentoras, que venham trazer soluções para os problemas do mundo contemporâneo. Como qualquer outra comunidade, as virtuais apresentam qualidades e problemas. A tão propalada liberdade na Internet pode ser tanto positiva quanto negativa. Pode proporcionar amizades duradouras, tolerância e até amor. Por outro lado, há também ódio, violência, culpa, pornografia e vergonha. Para Reid (1991), a liberdade na CMC deve ser entendida em termos de falta de controles sociais convencionais e não em termos utópicos.

Deve-se reconhecer também que os *chats* tem importantes implicações na vida de seus participantes. Nas conferências eletrônicas pessoas carentes podem encontrar suporte emocional e respostas para suas angústias, pessoas tímidas podem engajar-se em frutíferas conversações e desenvolver fortes relações. Para muitos, a realidade virtual influencia significativamente a maneira como vêem os outros e a si mesmos. Para eles, “‘virtualidade’ é realidade” (p. 23). Mas, os *chats* podem também motivar algumas pessoas a se confinarem no mundo virtual e as levar a crer que suas relações virtuais são mais importantes que as reais. E para demonstrar ainda mais os paradoxos do mundo virtual, sabe-se que para uns o IRC pode ser uma forma de aprendizagem transcultural, para outros pode ser um espaço para manifestações etnocêntricas e preconceituosas.

Por ser um fenômeno social ainda bastante recente, as comunidades virtuais apresentam mais desafios do que respostas para aqueles que as estudam hoje. Talvez, por

que se insista em estudá-las com pressupostos convencionais e discretos. Como as comunidades virtuais misturam ingredientes que pareceriam insolúveis, como a realidade e a fantasia, misturam características de comunicação síncrona e assíncrona, e desenvolvem relações íntimas com ou sem proximidade física, será preciso desconstruir os pressupostos convencionais de investigação. Deve-se estudar esse novo fenômeno como sendo um acréscimo às possibilidades interativas, e não como uma ameaça às relações convencionais. Novas comunidades estão sendo construídas com novos aparatos simbólicos. E para estudar-se esses novos universos virtuais será preciso entendê-los em seus próprios termos ou corre-se o risco de cair-se no vácuo entre o real e o virtual, onde não se enxerga nem um nem o outro.

VIII - Referências bibliográficas

1. ÁVILA, Pe. Fernando Bastos. Pequena enciclopédia de moral e civismo. 2. ed.. Brasília: Fename, 1975.
2. BAUDRILLARD, Jean. Tela total: Mito-ironias da era do virtual e da imagem. Porto Alegre: Sulina, 1997.
3. DECEMBER, John. Characteristics of oral culture in discourse on the net. Manuscrito eletrônico: <http://www.december.com/john/papers/psrc93.txt>. 1993.
4. FERNBACK, Jan e THOMPSON, Brad. Virtual communities: Abort, retry, failure? Manuscrito eletrônico: <http://www.Well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>. 1995.
5. FREITAS Jr., Osmar. Tecnorrebeldes. Istoé, São Paulo, 1279, p. 40-41, 6.Abril 1994.
6. GATES, Bill. A estrada do futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
7. LEMOS, André. As estruturas antropológicas do ciberespaço. Textos de Cultura e Comunicação, Salvador, n. 35, p. 12-27, jul. 1996.
8. MEYER, Gordon e THOMAS, Jim. A postmodernist interpretation of the computer underground. Manuscrito eletrônico: http://www.eff.org/pub/privacy/security/h...cyberpunk/baudy_world_of_byte_ban.article. 1990.
9. NEGROPONTE, Nicholas. Vida Digital. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
10. NUNES, Mark. Baudrillard in cyberspace: internet, virtuality, and postmodernity. Manuscrito eletrônico: <http://www.dc.peachnet.edu/~mnunes/jbnet.html>. 1995.
11. PERSELL, Caroline Hodges. Understanding Society. 2. Ed. Nova Iorque: Harper & Row, 1987.
12. Public Life in Electropolis. Manuscrito eletrônico: www.feedmag.com/95.08dialog/95.08dialog1.html. 1995.
13. REID, Elizabeth M. Eletropolis: Communication and community on Internet Relay Chat. Manuscrito eletrônico: <http://www.ee.um.oz.au/papers/emr/eletropolis.txt>. 1991.



<http://www.ufrgs.br/limc>

14. RHEINGOLD, Howard. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. HarperPerennial Paperback in USA, Manuscrito eletrônico: <http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html>. 1993.
15. STORCH, Léa Waidergorn e COZAC, João Ricardo. Relações virtuais: o lado humano da comunicação eletrônica. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.
16. WARK, McKenzie. Cyberpunk from subculture to mainstream. Manuscrito eletrônico: http://www.Eff.org/pub/privacy/security/h...punk/cpunk_subculture_to_mainstream.paper. 1992.