

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE APOIO A PESQUISA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

FACEBOOK NO COTIDIANO: AS REDES SOCIAIS ON-LINE COMO ELEMENTO
DA VIDA OFFLINE

Bolsista: Igor Braga de Souza, FAPEAM

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE APOIO A PESQUISA
PROGRAMA INSTITUCIONAL DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

RELATÓRIO FINAL

FACEBOOK NO COTIDIANO: AS REDES SOCIAIS ON-LINE COMO
ELEMENTO DA VIDA OFF-LINE

Bolsista: Igor Braga de Souza, FAPEAM
Orientador: Profa. Msc: Soriany Simas Neves

Todos os direitos deste relatório são reservados à Universidade Federal do Amazonas, ao Núcleo de Estudo e Pesquisa em Ciência da Informação e aos seus autores. Parte deste relatório só poderá ser reproduzida para fins acadêmicos ou científicos.

Esta pesquisa é financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa no Amazonas – FAPEAM, através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica da Universidade Federal do Amazonas.

RESUMO:

O presente relatório final é resultado da pesquisa sobre as representações do ator social na rede social *Facebook* e sobre como esta está ligada ao âmbito de vivência convencional. O *Facebook* foi escolhido por representar a rede social mais popular atualmente. O trabalho se constitui enquanto uma pesquisa qualitativa que através do monitoramento de perfis de sujeitos neste site, analisou as postagens dos atores sociais para entender como emergem sinais de intersecção entre o cotidiano *on-line* e *off-line*. A fim de elucidar o percurso da pesquisa, elegeu-se como métodos de abordagem a Análise de Redes Sociais e a Etnografia, esta última com adequações ao campo virtual. Tudo isso tomando como base os pensamentos de Lévy (1999), McLuhan (2000), Santaella (2007; 2008), Fragoso (2012) e alguns outros teóricos afins.

Palavras-chave: Redes Sociais; Representações; Identidades.

ABSTRACT

This final report is the result of research on the representations of social actors in the social network Facebook and how this is linked to the scope of conventional experiences. Facebook was chosen because it represents the most popular social networking today. The work is constituted as a qualitative research by monitoring profiles of subjects on this site, analyzed the postings of social actors to understand how signs emerge of intersection between everyday online and offline. In order to elucidate the course of the study, was elected as methods of approach to Social Network Analysis and Ethnography, the latter with adjustments to the virtual field. All this building on the thoughts of Lévy (1999), McLuhan (2000), Santaella (2007, 2008), Fragoso (2012) and some other theorists like.

Keywords: social networks; Representations, Identities.

Sumário

Introdução	7
Fundamentação Teórica	9
Comunicação mediada: a técnica como elemento comunicativo	9
Internet e Ciberespaço	12
Redes Sociais	14
Atores Sociais	15
Arestas.....	16
Real e Virtual	17
Identidade Virtual	22
Representação na rede: a leitura de pistas.....	24
O <i>Facebook</i>	26
Desenvolvimento	30
O percurso da pesquisa	30
Universo e Amostra.....	32
Análise das postagens	33
O Facebook como ponto de intersecção entre o ambiente on-line e off-line.....	33
A utilização do Facebook como diário virtual	36
A promoção de ‘eu’ na rede social.....	38
O Facebook como aglutinador de assuntos de outras mídias.....	40
Resultados e Discussões	42
A internet é reflexo de nossas práticas sociais	42
O ator social da rede é um construto	43
Conclusões	44

1. INTRODUÇÃO

Refletir sobre os sites de redes sociais é pensar sobre mais um âmbito da vida social do século XXI. Com o advento tecnológico de fim do século do XX, o ambiente digital foi invadido massivamente por indivíduos fascinados pela possibilidade de comunicação interpessoal num fluxo acelerado. A rápida aceitação deste espaço logo chamou atenção de diversos pesquisadores de várias áreas do conhecimento.

No entanto, ao contrário do que muitas perspectivas de abordagem de internet assumem, a internet não inaugura a comunicação mediada, nem a assíncrona¹ e nem a síncrona² (FRAGOSO, 2012; LÉVY, 1999; RECUERO, 2009). Desde que as primeiras civilizações começaram a desenhar nas cavernas, o homem se comunica de forma indireta usando diferentes suportes. Com a internet o que acontece é que tudo começa a ser salientado, tornando-se mais nítido (FRAGOSO, 2012).

Os sites de redes sociais foram, nesse contexto, o espaço onde o ator social pode se personificar dentro do ciberespaço (RECUERO, 2009). Representado por perfis, o sujeito na internet é construído através de pistas que serão ligadas pelos outros atores a fim de delinear uma identidade deste.

Este trabalho está preocupado com essas estratégias de ‘narração do eu’ (RECUERO, 2009), na reflexão acerca das ações comunicativas, que na rede são os *posts* e suas variações. Mas objetivamente, propõe-se o estudo sobre estratégias de visibilidade do ator social em rede e da constituição de suas relações.

Para tanto, foram eleitos a Análise de Redes Sociais (ARS) e a Etnografia como métodos de abordagem neste estudo. A etnografia, assim como no campo tradicional de pesquisa, visa observação do comportamento social humano. No entanto, é necessário explicar que algumas adequações no método foram feitas, mas serão melhor detalhadas adiante. A ARS não podia ser ignorada, pois se trata de um trabalho sobre redes sociais. Ambas serão combinadas para este estudo.

Além dos métodos de abordagem, é importante citar que entendemos a internet como artefato cultural e tecnologia midiática. Fragoso (2012) define essas perspectivas

¹ “Espera-se que o agente leve algum tempo para responder ao que foi escrito, não que ele o faça (embora possa fazer, é claro), de modo imediato. Espera-se que o ator, por não estar presente no momento temporal da interação, possa respondê-la depois.” (RECUERO, 2009, p. 32)

² “Uma comunicação síncrona é aquela que simula uma interação em tempo real. Desse modo, os agentes envolvidos têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata, estão ambos presentes (on-line, através da mediação do computador) no mesmo momento temporal”. (p. 32)

como a consideração de internet enquanto elemento da cultura, produzido e ressignificado conforme sua utilização dentro de um grupo.

Na tentativa de compreender isso, será feito o monitoramento de 10 perfis, durante três meses. A observação aconteceu três vezes na semana, sem que os atores sejam avisados e sem identificá-los também.

Perseguindo a elucidação deste estudo, a primeira parte fala sobre como as técnicas estão circundando a comunicação humana desde seus primórdios, desenha-se um panorama sobre o avanço técnico de instrumentos de comunicação até o ambiente virtual. Segue-se a apresentação dos conceitos de ator social, identidade, representação, virtual e real utilizados para análise dos perfis e a descrição do *Facebook*, a rede social eleita para este estudo. Por fim, apontamos a intersecção entre os ambientes de interação tradicional e virtual e como estão ligados e como se alimentam mutuamente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Comunicação mediada: a técnica como elemento comunicativo

Pinturas Rupestres, cartas, telefone, televisão. Todos esses dispositivos comunicacionais mudaram mais ou menos profundamente a forma como sujeitos interagem. A pintura na parede das cavernas trouxe ao homem a possibilidade de lembrar, por exemplo, técnicas de caça através de desenhos. A carta deriva da capacidade de representar a fala por meio de sinais gráficos e proporcionou ao homem a possibilidade de transmitir informações de qualquer natureza para outro indivíduo distante dele geograficamente. Por sua vez, o telefone acelerou o tráfego de informações à distância, permitindo interatividade simultânea entre os pares. Mais recentemente, a televisão massificou a difusão de informações de forma rápida.

Esses meios, como chama McLuhan (2001), ou técnicas, segundo Lévy (1999), são os suportes usados na comunicação e que influenciam a forma como as mensagens são estruturadas. O tipo de mensagem que um meio suporta influencia na estratégia de construção dela. Dessa forma, reencontramos a afirmativa de McLuhan (2007) que “o meio é a mensagem”, assim, vê-se a tênue linha que delimita a forma como o primeiro conduz a forma do segundo.

Por exemplo, a carta é a representação da fala por meio da escrita, se um indivíduo da Idade Média queria transmitir uma mensagem a alguém distante dele geograficamente, era obrigado a escrever tudo que precisava contar e esperar algum tempo até que o destinatário recebesse e respondesse sua correspondência. Com a invenção do telefone, esse tempo de resposta foi encurtado, a interação passou a ser simultânea, como a interação face a face, mas ainda só por meio de palavras (audição/fala).

O meio traz em sua estrutura padrões que servirão de guia para o indivíduo construir sua mensagem. Entretanto, como propõe Levy (1999), mesmo que pensados para uma utilização específica, os indivíduos podem ressignificá-lo e recodificá-lo. O que, conforme o autor desqualifica o pensamento de um impacto das técnicas na sociedade, sendo bem mais apropriado falar em condicionamento desta ou daquela forma de interagir.

Esse processo de assimilar o uso de uma tecnologia é chamado por Lévy (1999) de apropriação. Ao apropriar-se de algo, os indivíduos lhe conferem sentidos de utilização, ou seja, a forma como um grupo ou indivíduo faz uso da técnica é que

determinará qual o sentido dela (LÉVY, 1999). Nesse sentido, mais do que pensar em como a técnica por si só pode afetar os indivíduos, é preciso pensar em como um uso específico pode gerar consequências no grupo onde é utilizada, uso este determinado por aqueles que a utilizam.

Para McLuhan (2007), as tecnologias estendem um sentido amputando-o, ou seja, quando o homem ganhou a roda, perdeu as pernas que para alguns autores é crítica do teórico. A real crítica do autor está, entretanto, na necessidade de uma mudança na forma de refletir sobre a relação entre os indivíduos e as técnicas. Segundo ele, pensamos ainda de forma linear, o que seria inadequado no ambiente descentralizado da era elétrica.

Lévy (1999) parece aponta para uma reformulação do pensamento sobre as técnicas na comunicação, como sugere McLuhan (2007), Lévy defende que apesar das técnicas serem parte importante da comunicação mediada, devem ser tratadas como um dos aspectos deste universo. O autor ressalta que para além do fluxo de informações entre as técnicas, as verdadeiras relações são as interpessoais, pois elas que serão fortalecidas ou enfraquecidas. Dessa forma, contrariamos o que McLuhan (2007) defende, não é a relação indivíduo-técnica, mas indivíduo-técnica-indivíduo.

Entretanto, podemos lançar mão do conceito de entorpecimento descrito por McLuhan (2007), onde o indivíduo pode estar alheio a como estão ligados ele e a técnica. Definida pelo autor como narcose, o entorpecimento frente às técnicas é comparado a mítica história grega do jovem Narciso que ao descobrir sua beleza em um reflexo nas águas, foi tomado por tamanho encantamento que acabou caindo nas águas e se afogando.

Se buscarmos no pensamento de Levy (1999) encontramos o que ele chama de ‘desapossamento’, um sentimento no indivíduo de distanciamento em relação a técnica. Como se as tecnologias produzidas pelo homem não fizessem parte de um mundo humano, mas sim de um mundo distinto. Isso é corroborado pela intensificação nos últimos anos em tecnologias, onde se produz mais tecnologia do que a sociedade tem capacidade de assimilar. Para o autor, o indivíduo pode se sentir ameaçado por tecnologias que lhe pareçam alheias, estranhas ou distantes por serem sucateadas mais rapidamente. Ele acredita que todos têm algum grau de desapossamento em relação ao atual ‘dilúvio’ de novas tecnologias.

É esse sentimento de desapossamento responsável pela sensação de separação entre técnicas e homens, principalmente naqueles que não atentam para os constantes

avanços em dispositivos tecnológicos, ou mesmo naqueles que não conseguem acompanhar. Como bem lembra Levy (1999), as técnicas, ou tecnologias, são produções humanas, assim como os bens culturais. Por isso, não há como dissociar as técnicas dos homens, bem como a sua constante reconstrução pelo uso de determinada técnica.

Levy (1999) lembra muito bem que nada tem uma única natureza. Ele elenca três principais entidades em que comumente as atividades humanas são divididas: a cultural, relativa a produções simbólicas; a social, correspondente às pessoas, trocas relacionais; e a técnica, instrumentos de ação. Esses grupos, ao mesmo tempo em que separam elementos humanos, os unem, pois não há como crer que isto ou aquilo é isoladamente técnico ou cultural ou, ainda, social.

Um exemplo de como as técnicas fazem parte do cotidiano dos indivíduos é o nascimento do jornalismo. Os folhetins do século XV ampliaram a vizinhança e a necessidade de informações que o indivíduo tinha para se sentir inserido naquele grupo (SOUSA, 2011). Entretanto não exterminaram as conversas nos bares, esquinas e na frente das casas, ao contrário, forneceram a elas outros assuntos. Nesse sentido, Santaella (2008, p.13) afirma que esses dispositivos são capazes “não só de moldar o pensamento e sensibilidade dos seres humanos, mas também de propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais”.

É baseado nesse pensamento que este trabalho se afirma, a técnica enquanto parte do processo de interação entre indivíduos. Dessa forma, entendemos essa relação como comunicação (HOHLFELT, 2001), pois este é o sentido etimológico desta palavra. Mais particularmente, nos preocupamos com a comunicação que acontece a partir do uso de uma tecnologia, que se configura como comunicação mediada.

Assim como todas as outras técnicas a internet foi gradativamente ganhando espaço no cotidiano do homem do fim do século XX. A União Internacional de Telecomunicações (UIT) estima que, até o fim de 2013, 2,7 bilhões de pessoas terão acesso à internet³, consolidando-se como uma mídia de alcance planetário. Mesmo com toda a popularidade, as constantes atualizações e modernizações por que passa a rede mundial de computadores, o sentimento de desapossamento é intensificado nos indivíduos sem grande habilidade com estes dispositivos (LEVY, 1999), mesmo estando no cotidiano de grande parte da população mundial.

³ Estimativa divulgada pelo site CRI Online (<http://portuguese.cri.cn/561/2013/02/28/1s163133.htm> CRI Online) em 28 de fevereiro de 2013.

2.2. A Internet e o Ciberespaço

Partindo da premissa que a técnica é produto humano, e logo, também cultural, é preciso compreender o contexto em que ela está inserida. Dessa forma, faz-se necessário falar sobre a internet, afinal é nela que os sites de rede social estão. Ao falar de internet é indispensável lembrar sobre o ciberespaço, pois ambos estão ligados em sua gênese.

A internet surge com o advento das mídias digitais (LEVY, 1999). Em meados da década de 1970, os microprocessadores proporcionaram que computadores que, até então, ocupavam grandes salas climatizadas, diminuíssem o suficiente para poderem ser postos sobre mesas da sala das residências. No entanto, a única forma de haver troca de dados entre esses aparelhos era por dispositivos de armazenamento móvel, como os disquetes.

Alguns anos mais tarde, a partir da linha telefônica, era possível enviar dados entre computadores. Essa transmissão logo foi ultrapassada pela criação dos modems, que tinham taxas de transmissão de dados superiores aos permitidos pela linha telefônica. A transmissão de dados entre computadores passou a ser popular e ganhar velocidade com a criação de outras técnicas de transmissão que até hoje estão em curso.

No início da década de 1990, o inglês Tim Berners-Lee criou o conceito da *WorldWide Web* (www.). Através desse sistema a internet ganhou impulso no uso doméstico, pois facilitou a dinâmica de navegação e potencializou o número de sites na web. Associados, velocidade de tráfego de dados e avanço nos padrões de navegação consolidaram o uso da internet como ferramenta comunicativa na metade da década de 1990.

Ao observar o cenário que se desenhou nessas décadas, Levy (1999) aponta para a construção do ciberespaço. “O espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (Ibidem, p. 94), como o autor define o ciberespaço. Um lugar onde arquivos de todas as espécies são transformados em dados de computador.

Percebe-se, então, como estão ligados a internet e o ciberespaço. Ambos relacionados com a transmissão de dados entre computadores podem ser facilmente confundidos. O ciberespaço nasce, como já foi dito anteriormente, com a conexão das memórias de computadores – seja por dispositivos de memória móveis ou cabos de transmissão de dados – e é potencializado pelo computador pessoal. A internet, por sua

vez, é a rede inventada para a transmissão contínua de dados, feita através de documentos virtualizados na rede.

O ciberespaço, então, é o universo das tecnologias digitais, onde por meio de veículos de transmissão de dados, documentos estão disponíveis para circulação entre computadores. A internet é um dos meios pelos quais os computadores trocam dados, mas não o único. Assim, a internet é parte do ciberespaço, não ele em si.

Esse ambiente de intensa transmissão de dados acelerou o fluxo de informações entre as pessoas. E com essa estrutura de informações virtualizadas, virtualizou-se também as relações entre as pessoas (LEVY, 1999), dando às relações uma nova camada de complexidade (RECUERO, 2009). Agora não mais imediatamente discerníveis, passam a haver pistas sobre as interações, os atores e suas relações (LEVY, 1999).

Assim, ligada diretamente ao cotidiano do homem do início deste século, a internet se configura como “uma representação de nossas práticas sociais [...]” (HALAVAIS In: FRAGOSO, RECUERO & AMARAL, 2011, p.13). Como campo de estudo, a internet carrega características dos vários campos de pesquisa tradicionais e acrescentam-lhe uma camada de virtualidade que explicita a efemeridade das interações sociais (*Ibidem*, 2011).

Considerando a multiplicidade de abordagens possíveis a este campo de estudo em desenvolvimento, que pode ser em alguns momentos inclusive tido como objeto de estudo, pontuamos nosso olhar sobre a internet. Por estar conectada as mais diversas atividades do homem deste século, a internet passou a fazer parte do seu cotidiano, ao contrário do que muitos estudos apontavam, ou ainda apontam, como se ela fosse alheia a realidade física.

Dessa forma, a fronteira entre *on-line* e *off-line* esvazia-se, dando lugar a uma integração entre eles. Essa noção de internet é definida por Fragoso (2012) como ‘artefato cultural’ e entende que os materiais (sejam elas bens culturais, tecnologias, conhecimentos ou quaisquer outros) adquirem significados diferentes conforme o uso que o grupo social imprime a eles. Em outras palavras, isto quer dizer que uma produção humana é ressignificada conforme é utilizada, sem ter uma finalidade única e amarrada.

Muito ligada a esta, está a noção da internet como “tecnologia midiática” (FRAGOSO, 2012). A principal característica dessa abordagem é a constatação da capacidade de uma mídia gerar práticas sociais. Assim, com a vida cotidiana

convergindo com o uso da mídia, as práticas sociais por ela geradas justapõem *on-line* e *off-line*.

À luz dessas abordagens de internet guiaremos este estudo. Objetivando assim, elucidar aspectos da intersecção entre o cotidiano *on-line* dos indivíduos com o ambiente *off-line*, afim de compreender como os indivíduos se constroem dentro do ambiente em rede, explorando características próprias deste espaço. Para tanto, serão trazidos a baila conceitos como o de ator social e interação, elementos característicos das redes sociais, que serão expostos a seguir.

2.3. As Redes Sociais

Com o crescente uso da rede, os indivíduos começaram a estabelecer padrões de conexão. Alguns sites foram se tornando mais populares em detrimento de outros, determinados assuntos se tornaram mais comentados, enfim, os indivíduos foram construindo caminhos de interesse dentro da *web*. Do encontro desses interesses particulares e a relação entre os usuários com essas afinidades surgiram as redes sociais na internet.

Com o tempo percebeu-se a tendência de indivíduos se associarem na internet. A partir daí, espaços disponíveis para manifestação dos usuários cresceram e logo sites se especializaram em lugares de fala de indivíduos. Surgiram, então, os sites de redes sociais, definido por Recuero (2009, p.102) como “espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet”.

Os sites de redes sociais (SRS) são identificados pela possibilidade da construção de uma página pessoal, por meio da qual o indivíduo pode ser identificado dentro da rede. A partir desse perfil, o indivíduo pode interagir com outros indivíduos formando assim redes de relacionamento, ou redes sociais. Segundo Recuero (2009), são esses os elementos necessários para que haja uma rede social, atores sociais (ou representações deles) e interações (movimentos comunicativos recíprocos).

Há a necessidade de deixar claro a diferença entre rede social e sites de redes sociais. Segundo Recuero (2009), os SRS são *softwares* na internet que através de um cadastro disponibilizam uma página onde é construído um perfil. A rede social, propriamente dita, é o estabelecimento de relações entre os atores sociais, ou seja, o Facebook é um site de rede social onde pessoas de diversas localidades constroem uma rede de relações através de interações possíveis na rede, as redes sociais.

Com um espaço apropriado para que os indivíduos pudessem construir perfis e interagir com outras pessoas dentro da rede, os sites de redes sociais atraíram logo a atenção de grande parte dos usuários. O Facebook tem, segundo Mark Zuckerberg, proprietário do site, desde o fim de 2012, 1 bilhão de usuários, conforme publicou em seu perfil no site⁴, sendo 67 milhões no Brasil, segundo o vice-presidente do Facebook na América-Latina, Alexandre Hohagen, em palestra no Congresso Global⁵.

2.3.1. Atores Sociais

O primeiro elemento das redes sociais são os atores sociais, esses indivíduos estruturam a rede (RECUERO, 2009). Os atores sociais são usuários de internet que agem e reagem aos estímulos comunicativos de outros indivíduos dentro da rede. Através deles a rede ganha forma, passa a conter nós passíveis de ligação.

Ao contrário de ambientes tradicionais de interação, na internet existe um distanciamento entre os indivíduos, característica da comunicação mediada por computadores (RECUERO, 2009). Dessa forma, para perceber o outro na internet, lança-se mão da investigação dos rastros indenitários deixados na web. Assim, lida-se com representações do eu nos SRS (RECUERO, 2009). Os perfis, links e páginas pessoais são representações de alguém que constrói uma identidade que corresponde a uma faceta daquele indivíduo.

A autora define o ator social como “pistas de um ‘eu’ que poderá ser percebido pelos demais. São construções plurais de um sujeito, representando múltiplas facetas de sua identidade”. (RECUERO, 2009. p.30). Percebemos a partir desse conceito, o caráter de um EU construído pelo ator social na internet. A partir daquilo que ele deixa como rastros na internet os outros constroem uma imagem de quem ele é.

O distanciamento que a internet traz, torna necessário que haja pistas como essas para que um indivíduo perceba o outro. Recuero (2009) assinala que as falas precisam de rostos para que possam aproximar os pares em interação, isso gera empatia. “É unicamente por conta dessa percepção que as redes sociais vão emergir nesses espaços” (Ibidem, p. 28), afirma a autora.

Outra característica dos atores sociais na internet, segundo Recuero (2009) é o fato de que uma página, um perfil, um link; podem representar mais de um indivíduo.

⁴ Informação divulgada pelo Portal G1 em

⁵ Conforme matéria veiculada pelo G1 (<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/03/facebook-no-brasil-cresce-para-67-milhoes-de-usuarios-diz-executivo.html>) em 19 de março de 2013.

Nós que representam grupos são comuns em sistemas de páginas personalizadas, onde grupos mantêm aquele nó ativo.

Neste trabalho tomaremos por nó, ou ator social, perfis individuais no *Facebook*. Assim cada perfil analisado representará apenas um indivíduo, o que por si mesmo não garante uma unidade, pois como bem afirma a autora, a construção do perfil é uma das facetas de um indivíduo.

2.3.2. Arestas

Para que a rede se configure é preciso que os nós (atores sociais) sejam ligados a outros formando arestas. As arestas são os movimentos comunicativos em direção de outros indivíduos, conforme escreve Recuero (2009). A autora elenca diferentes tipos de conexões: interação, relação e laço social; eles variam por sua frequência, força e reciprocidade.

A interação é definida pela autora como “uma ação com reflexo comunicativo” (RECUERO, 2009. p.31), ou seja, se a partir de um estímulo de um ator houver uma resposta, seja ela positiva ou negativa, há uma interação. Esse tipo de conexão é a mais básica no estudo de SRS. A interação inicia todas as categorias de conexão. Por seu caráter fundamental, “seria a matéria-prima das relações e dos laços sociais” (RECUERO, 2009. p.30). Nesse mesmo sentido, vale ressaltar que “Interpessoal não é sinônimo de presencial, ou seja, tanto uma conversa telefônica quanto uma troca de e-mails são processos interpessoais, apesar da falta de coincidência espacial e/ou temporal.” (PRIMO, 2011. p 9)

Para este trabalho, é relevante compreender em que consiste a interação. Todo tipo de ação que gere troca comunicativa entre pares é uma interação, desde curtidas até comentários direcionados entre amigos na rede social. Não se entrará no mérito de classificação diferenciada entre os tipos de interação, todos serão tratados como ações comunicativas que geram interações.

Neste ponto alcança-se a necessidade de recuperar a discussão acerca das características do macroambiente onde estão os SRS. Como já foi dito neste trabalho, não buscamos polarizar *on* e *off-line*, por isso traz-se para discussão os conceitos de real e virtual.

2.4. Real e virtual

É importante salientar estes dois conceitos que passaram a figurar todas as

discussões relacionadas ao ambiente em rede. As pesquisas relacionadas a essas áreas tendem, muitas vezes a polarizar tais conceitos, colocando-os em universos completamente diferentes. Virtual e real são, assim, antagonizados como personagens bons ou maus em peças teatrais e filmes de cinema.

Opor real e virtual não é a posição que defende este trabalho, como já foi pontuado anteriormente. Busca-se, ao contrário, promover a reflexão sobre como estão ligados entre si e a relação de alimentação mútua. Assim, não se propõe uma separação dos conceitos como muitos trabalhos fazem, mas a delimitação de cada um a fim de perceber o movimento dos atores sociais entre esses âmbitos de sociabilização.

Para definir o conceito de virtual, se pode começar com a origem do vocábulo. Do latim *virtualis* e *virtus*, significa força, potência (LÉVY, 2011). A partir dessa significação, o virtual pode ser considerado como aquilo que pode ser, que está em essência e que pode ser concretizado em um real tangível. É a partir daí que começa-se a desenhar este conceito.

Sodré (2002), por sua vez, acredita que o conceito de virtual seja duplo. O primeiro sentido é o que está em potência, “que não é objetivável como ‘coisa’” (SODRÉ, 2002. p120). O segundo sentido está relacionado ao conceito de Lévy (2011) e entende o virtual como entidade de outro mundo, uma espécie de “realidade desencarnada”. Ambas as definições estão ligadas a subjetividade dos indivíduos, ou seja, o virtual é dependente de um existente.

Sodré (2002), ao comentar sobre os conceitos de virtual de Lévy (2011), discute sobre o que é para ele uma desvinculação do virtual de um sujeito humano. Isto porque Sodré entende o virtual como o “potencial de produções de todos os campos humanos de ação” (LÉVY, 2011, p.123), ou seja, não só o real é determinado por sujeitos humanos, mas também o virtual. Da mesma forma, Sodré aponta para inexistência de um real. Para ele, o que percebemos sensorialmente são “efeitos de objetividade” (*Ibidem*, 2011, p.123). É tomando esse pensamento como ponto de partida que Sodré (2002) entende o real como ordenações humanas que revela aquilo que é existente, em alguma ordem, seja ela qual for. Sodré move o homem para o centro de ambos os conceitos, tanto do real, quanto de virtual.

Ao polarizar virtual e real, comumente se sinonimiza o virtual ao falso. Segundo Lévy (2011 p.12), o virtual tem apenas “uma pequena afinidade com o falso”, para ele, o virtual não se opõe ao real, mas é ele em potencial. Exemplificando isso, o autor utiliza a semente como exemplo do virtual, a semente é uma árvore em potencial. A

semente tem em si o ser árvore, mas ainda não o é, e isso não a torna uma árvore falsa.

Filosoficamente, o virtual não é oposto ao real, no entanto, como sugere a origem latina da palavra, o virtual é oposto ao atual. O atual e o virtual são maneiras diferentes de ser, afirma Lévy (2011). Desse modo, eles seriam naturezas pelas quais seres se movem adquirindo novas características específicas.

O autor também recupera o que Deleuze (1972 e 1980) fala sobre a distinção de virtual e possível. Deleuze compreende o virtual como oposto ao possível. O possível é o “real fantasmático” (LÉVY, 2011. p16), ou seja, só não é real por não existir. O processo de transformação do possível para real não envolve criação, ele é estático, o possível é exatamente como o real, não há mudanças nessa transformação, apenas realização⁶.

O virtual, por sua vez, segundo Deleuze, é uma tendência (LÉVY, 2011). Para ele, o virtual é sempre passível de atualização, ou seja, o virtual é um movimento de transformação de um ser em outro, do qual carrega a essência, mas não as mesmas características. Ao contrário do possível, o virtual envolve em seu movimento atualização⁷ e [re] criação.

Nesse sentido, Lévy (2011, p.17) define a virtualização como o “movimento inverso ao da atualização”. A virtualização é quando uma entidade real é transformada em potência, ou seja, passa a ser um “complexo problemático”. A principal característica da virtualização é processo criativo (LÉVY, 2011).

A virtualização é o movimento com que este estudo está preocupado. Quando um ator social se constrói em um site de rede social, ele está se virtualizando. Assim, cria-se um novo ser, agora repensado (afinal toda virtualização envolve um processo criativo) e disponível para ser atualizado toda vez que um outro ator social através das pistas deixadas na rede social o reconstrói.

A contribuição do clássico caminho virtual > real (LÉVY, 2011) para este trabalho reside na proposição de uma nova forma de pensar a relação do real e do virtual. Parece muito mais adequado pensar real > virtual, na tentativa de perceber como elementos podem se mover e se transformar em coisas diferentes nesses ambientes, nesse caso, o ator social.

Deve haver aqui a preocupação de diferenciar desrealização da virtualização. A

⁶ Lévy (2011, p17) define realização como a ‘[...] ocorrência de um estado predefinido [...]’, ou seja, é a passagem de uma entidade de seu estado latente para uma existência tangível.

⁷ Ao falar de atualização, Lévy (2011, p17) define-a como a [...] invenção de uma solução exigida por um complexo problemático [...].

virtualização é o processo de elevar uma entidade a sua potência (LÉVY, 2011), há a transformação de uma coisa em outra. A desrealização, por sua vez, é passagem daquilo que têm existência tangível para um possível. O que diferencia desrealização e virtualização é o fato de a primeira ser uma simples mudança de estado (como água em gelo) e a segunda é uma transformação de algo em outro diferente (como o milagre da narrativa cristã de transformação da água e vinho).

Com as próprias palavras do autor, a diferença consiste em que:

“Se a virtualização fosse apenas a passagem de uma realidade a um conjunto de possíveis, seria desrealizante. Mas ela implica a mesma quantidade de irreversibilidade em seus efeitos, de inderterminação em seu processo e de invenção em seu processo e de invenção em seu esforço quanto a atualização. A virtualização é um dos principais vetores de criação da realidade”. (LÉVY, 2011. p18)

O virtual é, portanto, aquilo que está em sua potência, é o problema, aberto sempre a atualizações. A virtualização, por sua vez é transformação de um existente estático em um outro problema. Virtual e virtualização são mutações de entidades, num ato criativo. Assim, o ator social se virtualiza tornando virtual aspectos que para ele são interessantes para outros que irão percebê-lo.

O esforço de Sodr  (2002) em definir o real   igual ao definir o virtual. Conv m, ent o, trazer algumas das considera es acerca do que seria o real para ele. O autor usa de v rias linhas te ricas para alcan ar o seu conceito de real, no entanto, neste trabalho n o ser  detalhado todo esse percurso, apenas os mais relevantes para esta abordagem.

Sodr  (2002) tem como principal caracter stica de sua abordagem a centraliza o do sujeito enquanto agente de transforma o, este   motivo de sua cr tica ao trabalho de L vy que, pela  tica de Sodr , move o homem do centro desses conceitos, conferindo-lhes uma exist ncia independente. A abordagem de Sodr  procura ent o restaurar o antropocentrismo desfeito por L vy (2011), isto no que tange aos conceitos supracitados.

O real para Sodr  (2002) est  ligado a uma produ o humana de realidades. A intera o do homem com um mundo  , na vis o do autor, o que produz as dimens es de realidade e virtualidade. A primeira contesta o de Sodr  (2002) est  em afirmar que n o existe o real, o que se v , ouve-se e sente-se s o efeitos de objetividade que s o interpretados e significados por sujeitos humanos.

A partir dessa perspectiva, o real seria resultado de consensos humanos sobre n veis de realidade, o que determinaria assim a realidade ou n o de algo seriam as

convenções humanas. Dessa forma, a realidade é também um produto, que pode passar pela natureza cultural, técnica ou social de que fala Lévy (1999). Para Sodré (2002, p.123), o real é, então, um “conjunto de ordenações humanas”.

Sodré (2002), ao falar de inovações técnicas, reitera a capacidade desses elementos em produzir novas realidades, ou redimensioná-las. Apesar de adicionar a técnica como parte da construção do real, o autor não desvincula o real da sua dimensão de produto humano, até porque assim como já se afirmou anteriormente, nada é puramente de uma natureza só, ao mesmo que tempo que é técnico é, também, social e cultural (Lévy, 1999), visto que são historicamente situados.

No caso das redes sociais, este novo espaço redefiniu a realidade de trocas sociais. O fato de terem sido reordenadas, não lhes confere mais ou menos realidade, ao contrário como afirma Sodré que:

“Redimensionar não significa necessariamente ‘aniquilar’ o real, mas certamente alterar ou distorcer – no caso, por intervenção tecnológica nas coordenadas clássicas de tempo e espaço – os seus modos tradicionais de representação. [...] O indivíduo percebe a realidade de seu mundo na medida que a ele se adapta interativamente (por vínculos ecológicos, intelectuais e sensoriais).” (SODRÉ, 2002, p144)

A posição do autor quanto ao real está muito ligada ao subjetivo, apesar de localizá-la enquanto produção cultural, o autor valoriza o sujeito e a percepção individual sobre o mundo de objetividades que o cerca. Sodré parece pensar em sujeito autônomo, mas moldado socialmente, pois afirma que:

“Real, como já vimos, é noção correspondente a uma ordem histórica e socialmente gerada – no plano coletivo, por grupos e instituições; no individual, por mitos, ideologias, valores, desejos. Se no passado os vetores dessa geração foram sucessivamente Deus, a Verdade e a Razão, hoje pode-se apontar para a tecnociência aliada ao deus-mercado.” (SODRÉ, p143)

Neste contexto de mudanças da realidade produzidas pelo vertiginoso avanço tecnológico, o sujeito está se auto reconfigurando. O processo de virtualização, apesar de seu sentido redimensionador, pode não ser consciente⁸. Dessa forma, adiciona-se à problemática do virtual as dimensões de absorção de valores, usos e dimensões culturais

⁸ O que chamamos de consciente aqui é a operação da consciência sob o entendimento de Sodré. Para o autor, consciência “é a invenção de um mundo análogo, baseado na linguagem e paralelo ao comportamento, assim como a matemática é paralela ao mundo das quantidades.” (p129). Nesse sentido, a consciência é um processamento do perceptivo ou sensorial, é a construção do real segundo o autor.

onde o indivíduo pode comportar-se como reprodutor de comportamentos já existentes, inclusive dentro da rede (RECUERO, 2009). Nisto reside a ação reativa, ou reprodutiva, dos sujeitos sociais.

Para pensar em um exemplo desse comportamento reprodutivo, imaginemos um novo usuário do *Facebook*. Ao se interessar por construir um perfil dentro da rede, ele, provavelmente irá ser ajudado por alguém que já conhece o *site*. Assim, o comportamento inicial deste novo ator social se parecerá muito com o padrão de comportamento de seu introdutor, pois o novo sujeito irá se basear no comportamento do que já participava da rede.

Este exemplo, não se aplica somente a quem está entrando no SRS, mas também a pessoas que querem ser populares dentro dele. Ao perceber que um ator social vem crescendo em popularidade, é provável que outros atores selecionem algumas características do comportamento do popular na tentativa de se tornar igualmente popular. Sodré(2002) propõe com isso que a realidade é resultado de interpretações humanas e não a objetividade de coisas ou seres.

Por não ser um existente, o virtual não está atrelado ao espaço-tempo convencional ou uma localidade específica. A disponibilidade do virtual promove uma descentralização do ser, ou seja, o indivíduo em rede está na rede, esta por sua vez, disponível a qualquer hora e em qualquer lugar onde haja conexão de internet. Lévy (2011) se utiliza da abordagem de Serres (1994) sobre o virtual como um ‘não-presente’.

Desse contexto de uma ‘não-presença’, Lévy aponta pra outra característica desse movimento:

“A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia.” (LÉVY, 2011. pp 20-21)

Para ele, dispersos na rede, os atores sociais⁹ sempre disponíveis em todo lugar da rede, estão nômades dentro do ciberespaço.

Como já foi dito em outro momento deste trabalho, cada técnica ou meio inventa sua própria espacialidade e temporalidade (LÉVY, 2011). E o fato de não estar geograficamente definida onde acontece a interação não é inaugurada com a internet, já o telefone esvaia o espaço onde acontecia a interação. Da mesma forma, meios

⁹ Apesar de Lévy (2011) não utilizar este termo, acreditamos que a adaptação do pensamento do autor sobre o virtual e a virtualização seja válida, pois ele generaliza o conceito a qualquer entidade que esteja nesse movimento de virtualização.

assíncronos indeterminavam o momento exato da interação entre os atores sociais. Com o ambiente digital, entretanto, não só os lugares de interação e o momento da interação estão indeterminados, mas também quem interage está oculto. O ator social é no SRS uma série de pistas que podem ser decifradas, é um problema a ser decifrado, ou seja, está virtualizado (LÉVY, 2011). Nesse ambiente as identidades são construídas, reconstruídas e desconstruídas a cada interação, e é sobre isso que será tratado a seguir.

2.5. Identidade Virtual

As discussões acerca do homem há séculos circundam o conceito de identidade. Escorregadio e complexo, ele se modificou na mesma intensidade com que ocorreram mudanças nas sociedades humanas. Mesmo reconhecendo essas variações ao longo da história e da importância em entender o caminho que a traz ao lugar onde está atualmente, nos preocuparemos especialmente com o sujeito e a identidade pós-moderna, afinal, tratamos do ator social dentro do ciberespaço.

É nos sites de redes sociais, no ciberespaço, que buscamos compreender a construção de uma identidade por meio de representações de si feita pelos atores sociais em rede. Relembrando o que afirma Recuero (2009), essas redes são espaços de interação entre atores sociais que agem e reagem assim como em outros ambientes sociais. Nesse sentido, assim como é importante entender o indivíduo inserido na sociedade tradicional, também é relevante refletir sobre o sujeito em rede, que dá forma às estruturas de interação na *web* (RECUERO, 2009). No *Facebook*, as páginas pessoais, ou perfis, são onde se materializa esse projeto de narração do eu.

Por um caráter descentralizado característico do ciberespaço, o indivíduo imerso nesse ambiente tem sido constantemente conceituado como múltiplo, fluído e descentrado (HALL, 2006; SANTAELLA, 2007). No entanto, apontá-lo assim, de forma arbitrária, simplifica a riqueza de um sujeito pós-moderno, que traz consigo a carga de uma sociedade complexa.

Para compreender o sujeito pós-moderno, pode-se iniciar a discussão com os sujeitos do Iluminismo e Sociológico. É preciso cuidado, todavia, em considerar as mudanças na compreensão sobre identidade como lineares, elas são, antes de tudo, mudanças gradativas que acompanharam mudanças sociais, políticas, econômicas e culturais. Respeitar essas nuances é necessário para que se entenda que, apesar de menos intensos, sempre houve movimento no conceito de identidade.

No Iluminismo, época de revoluções científicas, religiosas e sociais, o pensamento sobre o sujeito considerava-o um ser consciente (HALL, 2006), isso pelo antropocentrismo característico deste período. Com a desmistificação do mundo por meio das descobertas científicas, o homem passou a ser considerado o agente supremo de mudanças na natureza, consciente de suas ações, um ser racional por excelência. Daí emerge o sujeito estável, centrado e contínuo do Iluminismo (HALL, 2006).

Segundo Santaella, esse sujeito é reflexo de seu pensamento, assim como afirma Descarte em sua máxima: *Penso, logo existo*. Um ser que com sua capacidade reflexiva se constrói enquanto sujeito político, social e cultural. Ele é quem funda segundo Silva o pensamento moderno de democracia (SILVA, 2000 *apud* SANTAELLA, 2007). Este sujeito é derivado, segundo Poster, da cultura impressa, onde o autor e o interlocutor estão distantes e fixos, pelo menos aquele pensamento ali impresso, na materialidade da letra no papel.

O chamado sujeito sociológico é, em alguns pontos, próximo ao anterior, entretanto, adicionam-se determinações externas. Percebe-se que “este núcleo interior do sujeito não era autônomo e auto-suficiente, mas era formado na relação [com a comunidade] [...]” (HALL, 2006. p.10). A dimensão deste sujeito está na interação, ou seja, na sociabilidade deste. Se lida aqui com um sujeito que não é senhor absoluto de suas ações, mas a modela a partir de estruturas pré-estabelecidas pelos valores sociais.

Na concepção de sujeito sociológico, o que une o indivíduo (*espaço subjetivo*) a comunidade (*ambiente objetivo*) é a assimilação e incorporação dos valores sociais pelo sujeito, o que Hall (2006, p.12) compara a uma sutura médica, “tornando ambos reciprocamente mais unificados e predizíveis”. Reside aí a principal ruptura do sujeito pós-moderno. O que uniria então a sociedade, não seria essa estabilização, mas sim, a articulação das diferenças (LACLAU *apud* HALL).

Trata-se, agora, de um sujeito que tem a própria percepção de si mais variável. Nas palavras de Hall (2006):

“[...] A identidade torna-se um ‘celebração móvel’: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpretados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias [...]”

A pós-modernidade deslocou o sujeito centrado, provocando uma identidade fluída, resultado da intensificação do ritmo de vida deste tempo, com rotinas produtivas aceleradas e que exigem um indivíduo capaz de exercer funções variadas, afinal, como já foi dito, a identidade e o sujeito são resultados um do outro e se alteram reciprocamente.

Nesse sentido de percepção múltipla de si, o sujeito revela-se como um ator social que joga com a representação, adequando-se a cada nova necessidade ao campo objetivo de interação. Nas palavras de Santaella:

“Em suma: a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isso sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação, da metamorfose; enfim, da ‘mutamorfose’ identitária.” (2006, p.97)

Não se trata, então, de um sujeito modificado pela cultura de rede, mas que aglutinou ao seu campo de interação o ciberespaço e as redes sociais, nas quais estão plugados (SANTAELLA, 2006).

2.6. Representação na rede: a leitura das pistas.

O ator social em rede, como já apontamos anteriormente, tem que lidar em suas interações sociais com o distanciamento da comunicação mediada. Para personificar o outro, os atores sociais fazem a leitura das pistas deixadas pelos demais em seus perfis (RECUERO,), postagens, declarações de preferências musicais, religiosas, políticas ou quaisquer outras que delineiam quem são estes atores representados nos perfis. Entretanto, os perfis não são os próprios atores, mas uma construção representativa deles na internet.

É com vista a essa preocupação que propomos uma reflexão acerca da representação de indivíduos na rede. Revela-se a necessidade pensar em que medida o distanciamento físico modificou a forma como as pessoas constroem suas representações no instante de interação. Haja vista que, mesmo na interação face a face, os atores sociais fazem uso das ferramentas de representação (GOFFMAN, 1989). O trabalho do autor está ainda situado no pensamento dos atores físicos em interação imediata, como o próprio conceito utilizado por ele de interação revela. “Uma interação

pode ser definida como toda interação que ocorre em qualquer ocasião, quando, num conjunto de indivíduos, uns se encontram na presença física imediata dos outros.” (GOFFMAN, 1989, p.23). No entanto, percebemos que muitas considerações feitas pelo teórico continuam sendo válidas no ambiente virtual, além de haver pouca bibliografia disponível sobre este assunto.

Ao se apresentarem para a situação interacional, os atores sociais se munem de toda informação sobre os demais para anteciparem-se sobre como se dará o encontro comunicativo (GOFFMAN, 1989), as inferências feitas sobre o momento de interação são baseadas na segurança com a quantidade de informação disponível, como aponta ainda o autor. No ambiente dos SRS, as informações prévias consistem, de uma forma geral, nas informações dos perfis. Todos os envolvidos no processo interativo são cuidadosamente examinados, o observador de uma forma geral leva vantagem em relação a quem fala, afinal examina o contexto de emissão de informações (fala, gestos, olhar...). Assim, quem se apresenta aos outros deve “procurar controlar a impressão que estes recebem da situação.” (GOFFMAN, 1989, p.23).

Nesse ponto encontramos a definição de representação para Goffman (1989), Para o autor, é o comportamento do ator social frente a um grupo de observadores que são afetados de alguma forma por este ator social. Este conceito abrange todo o momento de interação e a preocupação do agente da representação em fornecer aos interlocutores subsídios que colaborem com a imagem da encenação.

O jogo de construção de referencialidades na rede não difere tanto dos apontamentos de Goffman (1989), mesmo a obra estar falando sobre a interação imediata, as interações mediadas são reflexo em algum nível de nitidez das físicas. O que pode ser considerado novo quanto aos SRS é que o ator social pode exercer mais de uma representação ao mesmo tempo, enquanto constrói uma imagem para um, revela-se diferente para outro ator social, mesmo partindo dos mesmos dados base do perfil.

A contribuição do autor para a discussão continua:

“Parece que é mais fácil para o indivíduo escolher a linha do tratamento que vai exigir de, e estender aos, outros presentes no início de um encontro do que alterar a que está sendo seguida, uma vez iniciada a interação.” (GOFFMAN, 1989, p.19)

Para o teórico antes mesmo de interação os atores sociais já estabelecem os planos de interação fundamentados em suas inferências sobre os demais atores, a situação social e as prováveis inferências dos atores sobre ele. Isto, se transportado para ambiente em

rede, continua válido, cada postagem é a materialização de parte deste plano e tem por objetivo corroborar com imagem que o ator está construindo.

Goffman (1989) traz dois conceitos importantes ligados ao momento de interação. A aparência, o primeiro deles, diz respeito àquilo que delata sobre o status social dele para os demais interagentes. O segundo conceito, a maneira, é papel que o ator social busca exercer. Nesse sentido, toda a preocupação do ator social em interação está em ser coerente com estes. “Independentemente do objetivo particular que o indivíduo tenha em mente e da razão desse objetivo, será do interesse dele regular a conduta dos outros, principalmente a maneira como o tratam.” (GOFFMAN, 1989, p.13).

A partir de um conjunto de momentos de interação, os atores sociais vão perceber aquilo que é de certa forma constante na representação dos demais atores, o que Goffman (1989) chama de ‘fachada’, que é esse padrão desenvolvido pelo ator social ao interagir com outro. Dessa constância surge o relacionamento social, quando, o “ator social desempenha o mesmo movimento para o mesmo público em diferentes ocasiões há probabilidade de surgir um relacionamento social.” (GOFFMAN, 1989, p.24).

Ainda que não esteja estabelecido um relacionamento social, os atores sociais estabelecem um ‘consenso operacional’. Goffman (1989) diz que os interagentes:

“[...] em conjunto, contribuem para uma única definição geral da situação, que implica não tanto num acordo real sobre o que existe mas, antes, num acordo real quanto às pretensões de qual pessoas, referente a quais questões, serão temporariamente atacadas. Haverá também um acordo real quanto à conveniência de se evitar um conflito aberto de definições da situação.” (p.18 e 19)

Assim toda momento de interação, ou seja, todo espaço de tempo em que atores sociais estejam em troca comunicacional seja ela em qual nível for, obedece a um consenso social de como fazê-lo.

2.7. O Facebook

O *Facebook* é um site de rede social baseado em um software que suporta a criação de perfis individuais mais ou menos pré-determinados, onde um ator social pode compartilhar informações com amigos conectados ao site. Foi criado em 2004, pelo estudante de Havard, Mark Zuckerberg e seus colegas Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Chris Hughes. A iniciativa dos estudantes era conectar os alunos da faculdade

onde estudavam, mas logo o site ganhou proporção maior do que imaginavam e hoje é acessado pelo mundo inteiro.



Figura 1. Página para log in do usuário no Facebook.

Ao acessar o site do *Facebook* (www.facebook.com), uma pessoa precisa se cadastrar para poder fazer *log in*¹⁰. Para isso, é necessário um endereço de e-mail preexistente que servirá para que uma conta no site seja criada. A pessoa, então, tem um perfil que pode ser personalizado e também visualizar o conteúdo de outros perfis.

Quando o usuário faz o *log in*, ele é direcionado para a página chamada “*Feed de Notícias*”. Nesta página, podem ser vistos os *posts*¹¹ e atividades de todos os seus amigos, que vão se atualizando automaticamente conforme novas postagens são feitas. Existem duas formas de organizar o que aparece nessa página: A) Principais Histórias: essa seleciona o conteúdo mais popular naquele momento entre os amigos que você mais interagiu recentemente; B) Mais Recentes: Não há seleção no conteúdo, aquilo que está sendo postado por seus amigos é mostrado conforme a página se atualiza.

¹⁰ É um termo em inglês comumente utilizado para se remeter a autenticação de um cadastro em sites com acesso com algum nível de restrição que, associado a uma senha, permite a visualização de determinado conteúdo. No caso do Facebook, o perfil de um usuário.

¹¹ Post é a publicação de algum conteúdo por parte de um ator social em sites de redes sociais. Podem ser textos, links e fotos que aparecerão na Linha do Tempo do ator social.



Figura 1. Página Inicial ou *Feed* de notícias

Na parte superior esquerda da página, na tarja azul, estão os ícones de convites de amizade, mensagens e notificações. Eles informam ao usuário quando há novas atividades relacionadas a esses campos com uma caixa pequena na cor vermelha com o número correspondente a quantidade de atividades na lateral do ícone correspondente. Para ver as atividades é só clicar sobre o ícone para que a lista delas apareça. Além dessas, outras notificações são mostradas na coluna superior direita em uma lista animada que vai se atualizando automaticamente.

Para visualizar seu perfil, o usuário clica no ícone com seu nome e sua foto na parte superior direita, na tarja azul. Esta outra página, por sua vez, traz informações relacionadas apenas ao usuário que fez o log in. Nela podem ser vistos dados como nacionalidade, cidade natal e atual, status de relacionamento, atividade atual, formação entre outras que o ator social pode optar por exibir. Além, é claro, da foto do perfil, foto de capa (a maior na parte superior), amigos, fotos, o *box* Curtir que mostra aquilo que o ator social curtiu, as atividades recentes e posts feitos por ele ou nos quais ele foi marcado.

A primeira página, o *feed* de notícias, só é visualizada pelo próprio ator social e varia quanto ao conteúdo todas as vezes que é atualizada e não é personalizável, salvo o comando anteriormente citado de seleção da organização do conteúdo. Já o perfil é personalizável e pode ser visualizado por todos os atores da rede, com diferenças relacionadas aos níveis de permissões de visualização do conteúdo. O Facebook tem três níveis de restrição: A) Público, onde qualquer pessoa conectada ao Facebook pode visualizar as postagens; B) Somente amigos, onde somente os amigos daquele ator social podem ver as postagens; e C) Amigos de meus amigos, que permite visualização em dois níveis de proximidade, amigos e amigos de amigos podem ver aquilo que o há no perfil daquele ator social. Além dessas três possibilidades há ainda a permissão de

visualização personalizada, pela qual podem ser selecionado um amigo ou grupo de amigos que pode visualizar seu post.



Figura 2. Página pessoal o perfil do ator social

Nas duas páginas principais está o campo com a pergunta mestra do Facebook: O que está acontecendo, ATOR A? É respondendo a essa pergunta que todas as postagens são feitas. A partir desse campo podem ser publicados textos, fotos, links de páginas do próprio *Facebook* e de fora dele também.

Ao escrever o comentário é também possível marcar amigos. Conforme o texto é redigido o *software* sugere nomes de amigos próximo ao que está sendo escrito, por exemplo, ao digitar José, aparecerão os nomes de todos os amigos José que o ator social tem. Assim o usuário pode direcionar para alguns amigos aquilo que vai ser postado.

Ao marcar amigos em uma publicação, aquele *post* aparecerá tanto na Linha do Tempo de quem postou quanto na Linha do Tempo de quem foi marcado. O *post* com marcação sugere que aquilo que foi postado é conjunto.

Abaixo de todos os *posts* existe uma miniatura da foto do perfil do usuário e uma caixa de texto onde está escrito: Escreva um comentário. Nesse campo o usuário pode comentar o que foi publicado por outros atores sociais. O comentário é a resposta dos outros atores sociais ao que foi postado. Nos comentários, assim como no *post* podem ser marcados amigos.

Além dos comentários, os *posts* podem ser curtidos ou compartilhados. Curtir é uma ação que o ator social usa para demonstrar que gostou ou concorda com o que foi postado. Ele é representado pelo ícone de uma mão fazendo o sinal de positivo. Já o compartilhamento é como se fosse feita uma nova publicação, mas dando crédito do que foi dito, ao seu autor. Ele é representado pelo ícone de uma seta curva para a esquerda.

Do lado direito, em uma barra de correr há duas listas de amigos, esta é caixa do bate-papo. A primeira parte da lista é dos favoritos¹². A segunda é de todos os amigos *on-line* no momento. Eles são identificados por fotos e o nome do perfil, seguidos por um ponto verde quando estão *on-line*.

Ao clicar sobre um dos amigos na lista, é aberta uma pequena janela na parte inferior da página. A página é uma caixa de diálogo, a conversa vai sendo registrada sendo salva pelo site. Mesmo que a caixa seja fechada, ela pode ser reaberta e a conversa continuará visível.

Além de todas essas formas de interação, é possível cutucar um amigo ou, ainda, pessoas que não são amigos. Para cutucar, o usuário vai à Linha do Tempo de uma pessoa e clica sobre o ícone de uma mão cerrada com o dedo indicador apontado para frente.

O site do Facebook é extremamente intuitivo e pode com pouco tempo de contato ser compreendido e dominado por pessoas com conhecimento básico de informática. Existem outros inúmeros aplicativos, funções que podem ser exploradas, mas optamos por trazer apenas aqueles que mais nos interessam neste trabalho.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1. O percurso da pesquisa

Esta pesquisa teve como ponto de partida o interesse sobre o ambiente *on-line* que hoje permeia o cotidiano de grande parte dos homens. A primeira etapa, que não se cessou enquanto a pesquisa esteve em curso, foi a revisão bibliográfica. A partir das leituras feitas, os conceitos que compõem todo arcabouço teórico desta pesquisa foram construindo o corpo deste trabalho e definiram a forma como se foi feita observação dos atores sociais. Assim, a partir dos conceitos, surgiram necessidades que por sua vez determinaram o andamento da etapa seguinte.

Para poder verificar os conceitos na prática, foi observado o comportamento dos atores sociais no ambiente da rede. No *Facebook* só é possível visualizar o conteúdo dos perfis a partir de outro perfil cadastrado. Por isso, esta pesquisa só foi possível a partir da observação participante, ou seja, quando o observador está no ambiente pesquisado e

¹² Amigos favoritos são os amigos do usuário que ele mais conversou pelo bate-papo. Esse registro é feito pelo *software* do site.

é parte dele (LAGO, 2008). Esta é a segunda etapa da pesquisa, a observação do comportamento de atores sociais na rede.

Na observação dos atores sociais, foi usada a abordagem etnográfica, levando em consideração particularidades do ambiente virtual. Por definição, a etnografia está preocupada com a observação de comportamentos humanos (LAGO, 2008) e, neste sentido, apesar das diferenças marcantes entre o ambiente digital e o campo tradicional de atuação do etnógrafo, a preocupação continua focada no comportamento humano. Movida para este novo ambiente, onde há uma *tecnologia midiática*, existe a preocupação com a dimensão simbólica e histórica do objeto em si e seu uso (FRAGOSO, 2012) adicionada a preocupação do etnógrafo. Assim, sem descartar a natureza técnica e cultural, a etnografia virtual propõe a continuação do método etnográfico adaptado a este ambiente de interação.

Este ramo da etnografia preocupado com as ‘vivências na rede’ (FRAGOSO, 2012) recebeu diversos nomes ao longo do desenvolvimento teórico. Entretanto, concordamos com Fragoso (2012) que, apesar de algumas diferenças metodológicas, permanece em sua essência fiel à etnografia clássica. A partir disso, podem ser consideradas desnecessárias novas denominações como netnografia, webnografia, ciberantropologia, etnografia digital e, até mesmo, etnografia virtual, que escolhemos utilizar aqui unicamente para evidenciar nosso objeto.

Foram usados ainda os princípios da Análise das Redes Sociais (ARS). Ao adotarmos esta metodologia, medimos a popularidade das postagens a partir do número de curtidas, comentários e compartilhamentos que foram formas de escolha das postagens analisadas.

Além do aspecto qualitativo desta pesquisa, por se tratar de uma pesquisa sobre uma rede, é ainda estrutural, afinal, uma “rede social, por si, já é uma metáfora estrutural” (FRAGOSO, 2012 p. 115). Mas, este aspecto está mais diretamente ligado à rede social constituída a partir dos atores escolhidos, pois esta molda a rede analisada. Fragoso (2012) afirma que esta preocupação é características de redes mantidas pelas interações, como é o caso do *Facebook*.

Esses métodos subsidiaram a observação do campo de pesquisa, que foi feita três vezes na semana durante dias alternados, a saber, segundas, quartas e sextas. Com eleição das postagens mais comentadas no dia de cada ator social, que não foram identificados, sendo diferenciados entre si por letras do alfabeto.

3.1.1. Universo e Amostra

Tendo em vista que o *Facebook* tem hoje a maior audiência entre as redes sociais, 1 bilhão de usuários, optamos por recortar este universo para uma dimensão menor, a fim de buscar profundidade neste estudo. Portanto, este trabalho se configura como uma pesquisa qualitativa.

A escolha dos indivíduos da pesquisa foi baseada em dados disponíveis nos perfis destes. Em primeiro lugar, só foram analisados perfis de brasileiros, apesar de não termos como foco uma caracterização do usuário nacional do *Facebook*, mas por privilegiar o uso da língua utilizada no país. O segundo critério para seleção foi os atores terem idade entre 18 e 35 anos, por representarem a geração que nasceu próximo ao advento digital e que, por isso, acreditamos que tenha maior familiaridade com essas tecnologias. Outro critério, esse mais relevante, é ter um número de amigos igual ou superior a 500. Essa opção foi elencada porque julgamos que um indivíduo com um número expressivo de amigos tende a ter mais interações com outros atores da rede.

Como aponta Recuero (2009), um único perfil na rede pode representar diversos indivíduos, mas foram apenas selecionados perfis que representem uma pessoa, este também foi um critério de escolha.

Escolhidos os sujeitos da pesquisa, passamos ao monitoramento dos perfis. A observação não foi informada aos sujeitos, isto para não interferir no comportamento, visto que o site permite selecionar para quem você deseja permitir a visualização do conteúdo de seus *posts*¹³. Da mesma forma, justificamos que se há a permissão prévia dos sujeitos para que qualquer pessoa cadastrada no site visualize o conteúdo de sua ‘linha do tempo’ não há problemas em utilizá-los nesta pesquisa, uma vez que são públicos.

Conforme aponta Fragoso (2012), os sites redes sociais são ao mesmo tempo espaços públicos e privados, cabendo a cada indivíduo selecionar o que pode ou não ser visto e por quem. Assim, pensamos que é possível a utilização do conteúdo publicado em regime de visualização pública. Além disso, não identificamos os atores, sendo apenas diferenciados entre eles por letras.

Firmados nessas escolhas desenvolvemos esta pesquisa.

3.2. Análise das postagens

A configuração virtual dos atores sociais em rede conferiu as relações sociais novas camadas de complexidade (FRAGOSO, 2012). Entretanto, essa acentuação na fluidez e dinamicidade nas relações humanas (BAUMAN, 2001) não inaugurou tais características na comunicação, como afirmamos desde o início deste trabalho. Nesse sentido, a primeira categoria apresentada remete à interseção entre o ambiente de sociabilidade físico e o ambiente em rede, ou seja, entre *on-line* e *off-line*.

Como foi assumido no início deste estudo, consideramos a internet como um artefato cultural (FRAGOSO, 2012), ou seja, é um objeto que traz consigo uma dimensão simbólica, não é apenas técnico, exatamente pelo fato de unir pares comunicativos em interação, diz respeito, portanto, a troca entre atores sociais, não somente fluxo de dados em linguagem binária. Desse modo os conteúdos das redes sociais não são exclusivamente acerca dela própria, mas, também, a virtualização de assuntos diversos ligados às vivências do ator social em seus outros âmbitos relacionais.

3.2.1. O Facebook como ponto de intersecção entre o ambiente *on-line* e *off-line*.

Nas postagens, os atores sociais fornecem conteúdo para a rede e deixam pistas de si para os demais. Assim, todo *post* diz sobre o ator social no instante da postagem, sobre seus interesses e sua origem fora da rede.

A seguir está uma postagem que demonstra uma dúvida de um ator que não conhece bem a cidade do Rio de Janeiro. Ao pedir ajuda pra encontrar um lugar para seu ensaio fotográfico, o ator trouxe um assunto de ordem física, geograficamente localizado para a descentralidade e desterritorialidade do ciberespaço.

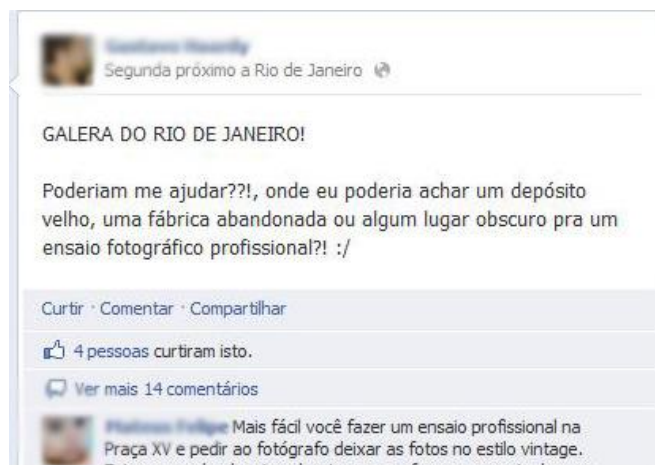


Figura 4. Postagem do Ator A.

Nessa postagem é notório como o ator social une o *one off-line*, justapostos são igualados e o que resulta de um vai alimentar o outro. A dúvida relativa ao ambiente físico gerou uma fala (postagem) no site de rede social. Que gerou em alguns de seus contatos uma atitude colaborativa em forma de comentários. É o movimento de virtualização a que Lévy (2011) se refere, quando um real, no caso o problema em encontrar um lugar para o ensaio fotográfico, se torna um conteúdo do ciberespaço, onde as referências podem ser manipuladas e por isso se tornam indeterminadas, o virtual. Mesmo o ator tendo virtualizado a questão, ela não deixou de figurar no espaço *off-line*. O que ocorre neste caso é uma coexistência.

A postagem traz algumas informações a partir das quais podemos gerar afirmativas na tentativa de encontrar quem é esse ator que pergunta sobre a cidade do Rio de Janeiro. A primeira diz respeito a localização dele no momento da postagem, o sujeito provavelmente está ou vai a cidade do Rio de Janeiro¹⁴ e não conhece bem a cidade, esta segunda é uma inferência, pois não está explícita no texto. Ainda é possível dizer que o ator em questão está participando da produção de um ensaio fotográfico, seja como modelo ou como produtor. De forma geral, percebe-se que se trata de um fato físico, ligado provavelmente ao âmbito profissional do sujeito, em seu perfil.

São essas pistas a que se refere Recuero (2009), os dados não só do perfil do ator social, mas também aquilo que é possível perceber a partir do conteúdo das postagens dos atores sociais. Fazendo um paralelo com Goffman (1989), seriam as informações transmitidas, ou seja, aquelas que o ator social explicitamente revela aos pares comunicacionais. As inferências, como propomos anteriormente, são baseadas nas informações que o ator social emite (GOFFMAN, 1989), a saber, aquilo que os pares comunicacionais percebem a partir daquilo que ele não diz, do seu comportamento não só durante a interação, mas na rede, de uma forma geral.

¹⁴ A inferência sobre a localização do ator social no Rio de Janeiro é corroborada pela função de localização geográfica que o ator social pode ativar no *Facebook*. Neste caso, como é possível visualizar na postagem, ela está ativada e localiza o ator próximo a cidade do Rio de Janeiro (RJ).

Da mesma forma que assuntos fisicamente localizados são virtualizados, dúvidas (que por estarem apenas na mente humana são virtuais também) são levadas ao ciberespaço e virtualizadas novamente. É o caso da postagem a seguir que traz um assunto relacionado a incertezas sobre relacionamentos interpessoais que não estão na rede social (ou não apenas nela).



Figura 5. Postagem do Ator B

A postagem revela sobre dúvidas comuns em relacionamentos, principalmente, entre jovens solteiros. É possível inferir que o ator ao postar isso estava preocupado com a necessidade de reconhecer a “pessoa certa” para ele. Encontros e desencontros amorosos são assuntos recorrentes entre os atores analisados e são outro exemplo de como a vida virtual ganhou assuntos tratados no âmbito de interação física.

As inferências a partir desse *post* são um pouco menos simples. Vale aqui lembrar as contribuições de Goffman (1989) sobre a manipulação durante a interação. Mesmo que o ator transmita essa preocupação, pode não estar verdadeiramente inclinado a esse tipo de reflexão e estar apenas querendo conduzir seus contatos a criarem uma imagem sobre ele.

A contribuição de Goffman (1989) é relevante ao pensar todas as postagens, pois mesmo ele tendo sido um pensador da interação humana imediata, ou seja, física, como consideramos o ambiente virtual uma extensão do ambiente *off-line* elas continuam válidas e são acrescidas pela complexidade a qual Frago (2012) se refere, ou ainda encontrando a afirmativa de Rocha & Couto (ROCHA & COUTO, 2010, p. 26) a

“cibercultura tornou o outro, esse indivíduo da linguagem, dos códigos e da cultura, muito mais complexo”.

Dessa forma, o ator social em questão é menos exato que o anterior, ele não trata exatamente de si, traz uma questão relacionada a relacionamentos, deixa sua opinião implícita e provoca a discussão em seus contatos. A tentativa do ator parece estar mais relacionada a saber sobre a posição dos demais sobre o assunto do que expor-se enquanto personagem de um momento de dúvida amorosa.

3.2.2. A utilização do *Facebook* como diário virtual

O movimento de virtualização dos assuntos cotidianos tem também revelado a tendência entre os atores sociais de espontaneamente compartilhar suas atividades cotidianas na rede. É como se o hábito de registrar nos clássicos diários as suas atividades houvesse sido transferido pelo registro em suas linhas do tempo e compartilhá-las com seus amigos.

Na tentativa de gerar empatia e, por consequência proximidade, alguns atores sociais fazem uso dessa prática, conforme Recuero (2009) aproximando os outros atores sociais de suas práticas fora da rede. Nesse sentido a postagem a seguir demonstra um exemplo de registro de atividade do ator social.



Figura 6. Postagem Ator D

Esse tipo de prática recupera a perspectiva de internet como mídia social (FRAGOSO, 2012) que entende a internet enquanto geradora de práticas sociais. A que citamos aqui é uma interpretação sobre o que se vê nos SRS, não única e nem é uma reflexão absoluta. Entretanto, conforme observamos, comum entre os usuários em rede. Apesar de popular não representa a maior parte das postagens, mas é observável entre vários atores. Trazemos mais um exemplo dessa prática abaixo.

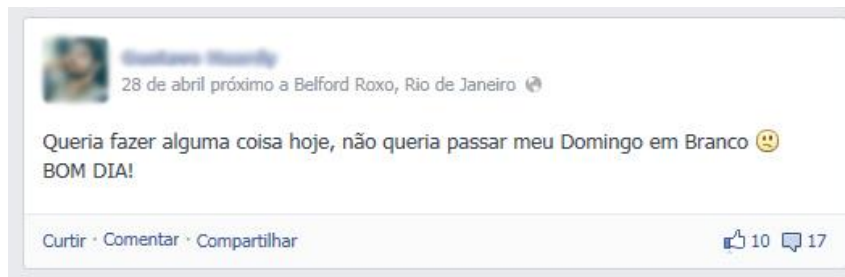


Figura 7. Postagem Ator A

Assim como demonstram sobre suas atividades, os atores comumente postam sobre suas vontades ou desejos, da mesma forma como em diários tradicionais. A principal diferença está em que não será apenas ele quem saberá sobre isso, mas a todos quem seus posts estiverem visíveis.

O exemplo a seguir também demonstra esse tipo de prática. O ator social compartilha com os amigos o que está assistindo e a vontade que um evento de samba aconteça logo em sua cidade.



Figura 8. Postagem Ator C

A postagem acima revela não só sobre o hábito do assistir televisão, mas também o gosto musical e a preferência por festas de samba. O uso do *Facebook* como um diário virtual vai além dos registros de atividades, com um pouco mais de atenção os outros atores sociais podem inferir sobre suas preferências, costumes, crenças entre outras coisas a depender das pistas que deixadas pelo ator social.

Além do registro de atividades cotidianas, o diário tradicional era conhecido por guardar confissões de conflitos emocionais, paixões escondidas, coisas que de uma forma geral não eram confessadas a ninguém mais. Na era das redes sociais *online*, no entanto, os atores sociais tem se mostrado a vontade para compartilhar esses sentimentos com seus amigos conectados na rede, além de quem mais tiver acesso à

rede¹⁵. É o caso do exemplo a seguir. O ator social revela aos amigos o saudosismo de uma época passada de sua vida.



Figura 9. Postagem Ator E

Apesar de o ator social ter consciência de que seus amigos lerão que ele postar, nesses casos, optam por escrever como que para si mesmo ou como se estivesse pensando e sem citar nomes refere-se a alguém que não é possível determinar apenas com a leitura da postagem.

3.2.3. A promoção de ‘eu’ na rede social.

Outra característica marcante nas redes sociais é a utilização dos perfis para a autopromoção de si por parte dos atores sociais que buscam e valorizam a visibilidade. Ao contrário dos anteriores, eles exploram características suas para investir em popularidade na rede. Além do que descrevem de si em seus perfis, esses atores constantemente fazem brincadeiras com seus atributos ou comportamentos.

É o que nos revela, por exemplo, o post ao lado:



Figura 10. Postagem do Ator B

¹⁵ Pela possibilidade de restringir a visualização de uma postagem o ator social no SRS pode expor-se ao deixar o post público ou resguardar-se e permitir que apenas amigos ou um grupo mais seleto conforme escolha visualize o conteúdo.

A brincadeira com o onomatopeico do gato é uma forma de o ator dizer que ele é uma pessoa bonita. A valorização de um atributo físico, mesmo em tom de brincadeira é uma característica comum entre pessoas que se destacam na rede.

“Não chorei, miei” é uma postagem que agradou vários contatos do ator social, recebendo 103 curtidas, mas não gerou tantos comentários, apenas quatro, todos em tom de ironia. Postagens desse tipo, de uma forma geral, fazem uso do humor, são descompromissadas e curtas.

Outra postagem do mesmo ator tem essa mesma característica:



Figura 11. Postagem Ator B

Postagens desse tipo parecem ser bem recebidas, mas geram poucos comentários, que em geral são irônicos. Esse último, inclusive, foi bem mais curtido, mas teve menos comentários, três. O que se pode inferir a partir disso é que essas postagens são como piadinhas, onde muitos riem, mas não provocam trocas mais profundas entre os atores. Próximo deste exemplo está a postagem a seguir, que por meio de uma afirmativa que busca satirizar com a aparência do ator social que postou e daqueles que a lêem.



Figura 12. Postagem Ator A

Do ponto de vista da construção de laços sociais, então, essas postagens parecem não gerar muito efeito, mas garantem popularidade na rede. Geram empatia, mas não proximidade. Assim funcionam para que os atores ganhem popularidade pela irreverência de suas postagens.

3.2.4. O Facebook como aglutinador de assuntos de outras mídias.

Além dessas características, outra marcante e que guarda semelhanças com a categoria de ‘diário virtual’ e ‘Facebook e o cotidiano’ é a convergência das mídias. Ao observar as linhas do tempo é comum perceber que ao mesmo tempo em que as pessoas estão consumindo produtos de outras mídias estão também conectadas a internet e trazem dessas outras mídias assuntos que alimentam suas postagens.



Figura 13. Postagem Ator B

Na postagem acima, o ator ao mesmo tempo que conta de seu cotidiano revela seu hábito de assistir televisão e que, algumas de suas postagens são inspiradas em piadas de um conhecido programa de humor. Nisto percebe-se a ligação entre as mídias e como coexistem. Como afirmado anteriormente, os dispositivos de comunicação vão se unindo aos anteriores e não os anulando.

Há nessa constatação mais um indício de que os meios não se isolam ou anulam. Os âmbitos de interação se confundem cada vez mais, tornando cada vez menos evidente a separação entre eles. Em um paralelo com McLuhan (2007), tudo e todos estão tão próximos como se vivêssemos na aldeia global preconizada pelo autor antes mesmo da invenção da internet.

É o que demonstra a postagem a seguir, onde o ator fala sobre seu hábito de demorar a responder mensagens de celular (*sms*). Nela, está claro como ações de outro âmbito de sociabilização é trazido para o Facebook.



Figura 14. Postagem Ator B

A capacidade de interagir através de diversas mídias é uma característica que pode ser percebida no monitoramento de postagens, os atores sociais não têm restringido seu uso a esta ou aquela mídia, mas ampliado o leque de possibilidades de interação conforme julgam ser mais apropriado. No exemplo acima, além de estar ligado aos hábitos de outras mídias, podemos perceber que parte dos amigos do ator social interagem com ele em outro âmbito, no caso via telefone celular, ou seja, as relações se aprofundam e expandem pelos meios técnicos. Recuperamos aqui a perspectiva de que por mais que estejamos tratando de comunicação mediada por um aparelho técnico, o que será modificado a partir dessa interação não é o fluxo de dados, mas as relações humanas fortalecidas ou enfraquecidas a cada troca comunicativa.

A postagem a seguir demonstra o que o ator julga sobre a interação com alguém antes inclusive de acontecer.



Figura 15. Postagem Ator I

A familiaridade com as tecnologias atuais é percebida pela capacidade de o ator social traçar possibilidades de resultados da interação. No exemplo acima, o ator social revela a vontade de interagir via mensagem de texto de celular com outro ator, mas não

consegue definir assuntos para a conversa. Isto explicita o caráter de que em qualquer interação os atores armam-se de estratégias de ação, não só no ambiente digital, mas em toda forma de encontro comunicativo.

3.3. Resultados e discussões

Os resultados apresentados abaixo são reflexões teóricas acerca do ambiente onde está o objeto da pesquisa. A proposta central do trabalho, não está na tipificação de uso específico da internet, ou ainda da rede social *Facebook*, mas a tentativa de entender as estratégias individuais da construção identitária na rede. A meta aqui, ao contrário do que se possa pensar, não é descrever padrões de estruturas de uma *persona* na rede. É sim, por outro lado, a reflexão sobre como o ator social se configura e reconfigura dentro do ambiente digital.

É importante, para tanto, que se compreenda o ambiente onde se propõe esta observação. As características da rede tornaram mais nítida a efemeridade das relações humanas (LÉVY, 1999) e a fluidez de estruturas sociais (SANTAELLA, 2007), por isso tem atraído a atenção de várias disciplinas que abordam este objeto pelos mais díspares vieses (FRAGOSO, 2012).

Posto isso, apontamos alguns elementos que resultaram do esforço de compreensão teórica sobre o ciberespaço, a internet e o *Facebook*, enquanto ambientes correlatos e espaços da interação mediada por computadores.

3.3.1. A internet é reflexo de nossas práticas sociais;

Com o advento tecnológico das últimas décadas do século XX, o homem passou a utilizar recursos digitais em atividades cotidianas. Nesse processo de virtualização e aceleração do fluxo de documentos e informações (LEVY, 1999) foi que os atores sociais começaram a imergir neste novo âmbito de convívio. Dessa forma, falar sobre as interações humanas na internet é falar sobre outro âmbito da vida social com tensões, negociações e estabelecimento de laços sociais.

Tomando isso como pressuposto, entendemos a internet como um espaço atrelado ao âmbito tradicional de interação social. Prova disso é que, se consideramos o ator social em rede como uma representação de um sujeito físico, admitimos que aquilo que emerge junto com ele no ciberespaço, emerge também do/no espaço físico.

É aceitando essas afirmativas que entendemos a internet como uma extensão das práticas sociais tradicionais, concordando assim com Halavais (*in* FRAGOSO,

2012). Ora, uma vez que estão conectados *on* e *off-line*, as ações também estão conectadas e se definem mutuamente.

Parte dessa perspectiva a adoção do entendimento de internet enquanto ‘artefato cultural’ e ‘tecnologia midiática’ pontuados por Fragoso (2012). Tanto esta como aquela propõe a internet enquanto instrumento de sociabilidade que não se anulam, mas ao contrário, interagem constantemente, num processo de sustentação mútua.

3.3.2. O ator social da rede é um construto;

Imerso nesse cenário, o indivíduo assume a descentralidade característica do ciberespaço. O indivíduo cartesiano sede lugar a um indivíduo fluido, que só pode ser percebido por meio de pistas deixadas por ele na rede, uma espécie de narração dele mesmo (RECUERO, 2009). Assim, encontramos o que afirma Santaella (2007, p. 96), que ao falar sobre a identidade no ciberespaço diz que podemos ‘até certo ponto, construir conscientemente essa *persona* no ambiente simulado’.

Essa característica se acentua em sites de redes sociais. Com um espaço pré-determinado, os atores sociais selecionam dados que julgam necessários para serem percebidos pelos demais usuários do sistema. O *Facebook*, por exemplo, tem um modelo padrão de página, através do qual um ator social permite visualização por parte de outros atores sociais das informações que ele julga necessárias divulgar, pois ele não precisa necessariamente ser verdadeiro em todas, nem é obrigado divulgar todas.

Por haver a possibilidade de selecionar e evidenciar alguns aspectos em detrimento de outros, salienta-se que não há uma reprodução integral de um indivíduo, mas uma representação deste por ele mesmo. O mesmo comportamento pode ser observado no âmbito tradicional de interação social, pois indivíduos buscam evidenciar determinado traço de seu comportamento, ou mesmo delineiam outros, em uma estratégia de aceitação, ou até mesmo negação, por parte do grupo (GOFFMAN, 1989).

Nesse sentido, o monitoramento das postagens revela como determinados assuntos são aceitos e outros não pelo número de curtidas, comentários ou compartilhamentos o ator conseguiu gerar por sua postagem.

Por estes aspectos entendemos o ator social na rede como um construto, pois a partir de estratégias pessoais para a constituição de interações, relações e laços sociais, ou até mesmo da desconstituição deles, o sujeito se move na rede. Dessas estratégias derivam os atos em rede, pois são eles que constituirão as pistas que os demais atores juntam para a personificação do ‘outro’.

4. Considerações finais

Após o advento digital do fim do século XX, o sujeito pós-moderno pode se desprender de referências estáticas e reconfigurar-se e virtualizar-se sem deixar de ser real tangível. Da mesma forma que o fluxo de informações aumentou vertiginosamente nos últimos vinte anos, os sujeitos tem se modificado e absorvido parte desse ritmo acelerado e descentralizado no século XXI. É sobre este ator social que este trabalho se preocupa, pois uma vez posto em uma sociedade cada vez mais dinâmica, o sujeito passa a refletir essa fluidez no forma de interagir socialmente.

A análise de como os atores sociais em rede, salienta a multiplicidade que marca esta geração, não pela volubilidade dos sujeitos, mas pela possibilidade de brincar com as representações, o que não é privilégio dos sujeitos em rede, visto que os jogos de representação como apontamos no trabalho acontecem inclusive na interação física. Encontramos, então, na observação do perfis elementos que corroboram com o pensamento de Lévy (2011) de que o virtual é assim como o real uma produção humana. Da mesma forma que é possível entender que as postagens fazem parte de uma estratégia de visibilidade, como propõe Recuero (2009), seja consciente ou ainda inconsciente (GOFFMAN, 1989). E é ao traçar este paralelo entre o ambiente físico e o virtual que este trabalho se mostrou realizado, pois buscamos provocar a reflexão sobre o antagonismo entre eles.

Entretanto, da mesma forma que a sociedade pós-moderna impõe a necessidade de atualização constante aos atores sociais. A pesquisa sobre a sociedade, interações sociais, movimentos comunicacionais ou ainda sobre o próprio sujeito se tornam cada vez mais complexas por focarem objetos que tem se tornado mais dinâmicos. Por isso, a necessidade de que mais pesquisas compromissadas com as mudanças sociais.

Todas essas mudanças ainda estão em curso, por isso, de maneira nenhuma propomos uma verdade universal, o que trazemos são características que se revelam pela observação do momento que vivemos. Segue a importância de novos estudos que procurem continuamente estudar um ambiente novo e que é atualizado a todo o momento, mas que parece estar irremediavelmente dentro da vida dos atores sociais deste século.

Diante do exposto fica claro a inclusão do *Facebook* no cotidiano dos atores sociais que fazem uso desta ferramenta comunicacional. As redes sociais passaram a ser mais um âmbito de convivência que, contrariando muitas previsões anteriores, ao

mesmo tempo em que virtualiza informações, gera novas informações utilizadas no ambiente físico ou até ações de outra natureza que não puderam ser detectadas por este estudo.

FONTES E REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. 1ª ed. Zahar: Rio de Janeiro, 2001.
- FRAGOSO, Suely. **Métodos de pesquisa para internet**. 1ª ed. Sulina; Porto Alegre, 2012.
- GOFFMAN, Erving. **Representações do eu na vida cotidiana**. 4ª ed. Editora Vozes; Petrópolis, 1989.
- HOHLFELT, A; MARTINO, L. C. & FRANÇA, V. V. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. 6ª ed. Editora Vozes; Petrópolis, 2001.
- LAGO, Claudia. **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. 2ª ed. Vozes; Petrópolis, 2008.
- LEMOES, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. 1ª ed. Editora Paulus: São Paulo, 2010.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 1ª ed. Editora 34; São Paulo, 1999. pp 11 – 110.
- _____. O que é o Virtual.
- MAZZOCATO, Sandra Bordini. Sujeito Pós-moderno, Identidade múltipla e Reputação nas mídias sociais. In: AMARAL, A.; AQUINO, C. A.; MONTECONRRADO, S. P. Intercom Sul 2010: **Perspectivas da Pesquisa em comunicação Social**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br>>
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 1ª ed.; Cultrix. São Paulo, 2007.
- PRIMO, Alex. Interações mediadas pelo computador:
- RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. 1ª edição. Sulina; Porto Alegre, 2009.
- SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 3ª ed. Editora Paulus; São Paulo, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. 1ª ed. Editora Paulus; São Paulo, 2007.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. 6.ed. Petrópolis: Vozes, 2002
- SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos do Jornalismo Impresso**. 2011. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt>

CRONOGRAMA

Nº	Descrição	Ago 2012	Set	Out	Nov	Dez	Jan 2013	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago
	Levantamento bibliográfico	R	R	R	R	R	R	R	R	R				
	Monitoramento dos perfis na rede social								R	R	R			
	Avaliação de dados									R	R	R	R	
	Compilação de artigos e ou resumos						R					R	R	
	Elaboração de Relatório Parcial				R	R	R							
	- Elaboração do Resumo e Relatório Final (atividade obrigatória)									R	R	R	R	R
	Preparação da Apresentação Final para o Congresso (atividade obrigatória)											R	R	R

ANEXOS

ALGUMAS POSTAGENS A MAIS POR TEMÁTICA

1. O Facebook como ponto de intersecção entre o ambiente *on-line* e *off-line*



Postagem Ator C



Postagem Ator C



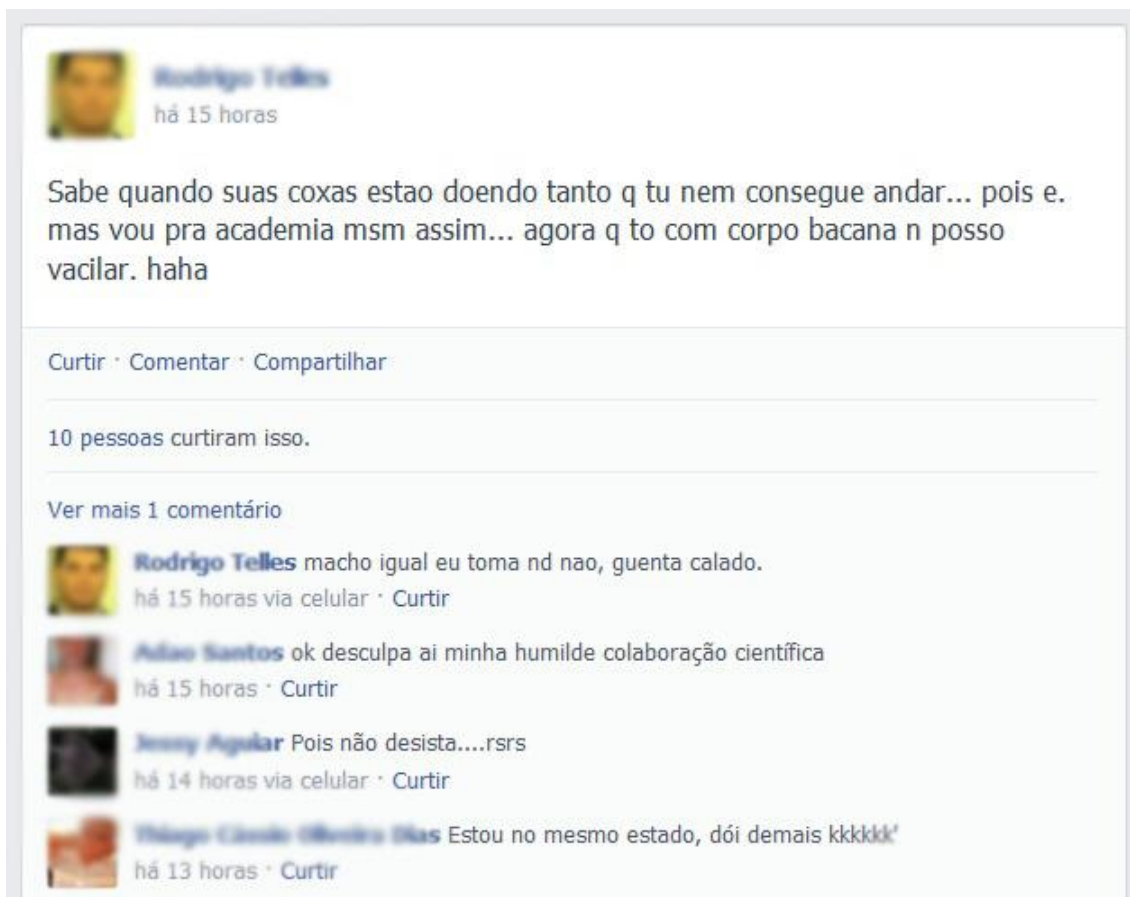
Harry Santana
6 de abril próximo a Manáos, Amazonas 🌐

eai o que tem pra hoje ?

Curtir · Comentar · Compartilhar

👍 4 💬 5

Postagem Ator H



Rodrigo Telles
há 15 horas

Sabe quando suas coxas estao doendo tanto q tu nem consegue andar... pois e. mas vou pra academia msm assim... agora q to com corpo bacana n posso vacilar. haha

Curtir · Comentar · Compartilhar

10 pessoas curtiram isso.

Ver mais 1 comentário

Rodrigo Telles macho igual eu toma nd nao, guenta calado.
há 15 horas via celular · Curtir

Adão Santos ok desculpa ai minha humilde colaboração científica
há 15 horas · Curtir

Jonny Aguiar Pois não desista....rsrs
há 14 horas via celular · Curtir

Thiago César Oliveira Dias Estou no mesmo estado, dói demais kkkkk'
há 13 horas · Curtir

Postagem Ator B

 **Rodrigo Tullius**
há 18 horas 

Quero ferias e vcs

Curtir · Comentar · Compartilhar

 18 pessoas curtiram isto.

 **Ana Beral** Pod vim !
há 18 horas · Curtir

 **Luciano Borges** querooo, trabalhoo agoraa...
há 18 horas · Curtir

 **Zenaide dos Santos** Eu idem Brow!
há 18 horas · Curtir

 **Robert Prado** Quero dinheiro..
há 18 horas via celular · Curtir

Postagem Ator B

 **André**
1 de Junho

Ai Senhor obrigado por este livramento, foi um livramento de Deus na vida hoje
Minha ksa ia pegar fogooooo e eu não conseguia sair do lugar..... Ai Senhor
obrigadooooooooo

Curtir · Comentar · Compartilhar

7 pessoas curtiram isso.

 **Rosalvo Adriano Aguiar** Deus é tremendo mesmo, forte e não falha, pra salvar o
homem entra até em fomalha, ainda é fiel para com os seus!
1 de Junho às 17:08 · Curtir

Postagem Ator E

2. A utilização do *Facebook* como diário virtual



Postagem Ator C



Postagem Ator H



Postagem Ator J



Postagem Ator A




Harry Santana
 24 de março

Quem é esquecido, um dia também aprende a esquecer.

Curtir · Comentar · Compartilhar
 20 1

Postagem Ator H




Harry Santana
 Ontem

Bem que eu queria ir pra aula.. Acordei cedo, me arrumei, quando fui sair, cadê a chave? Kkkkkkkkkk

Curtir · Comentar · Compartilhar

47 pessoas curtiram isso.

Postagem Ator J




Gustavo Haandy
 há 9 horas próximo a Rio de Janeiro

E enquanto isso, o mundo dá voltas... MUITAS DELAS.

Curtir · Comentar · Compartilhar

 11 pessoas curtiram isto.

 Ver mais 1 comentário


Gustavo Haandy mas do que já é? KKKKKKKKKK
 há 9 horas · Curtir

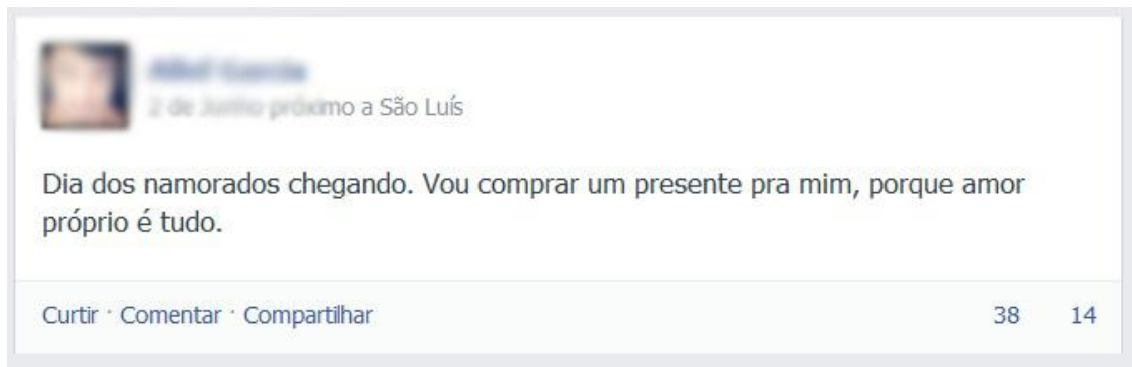

Max Angel so um pouco hahahaha
 há 9 horas · Curtir ·  1


Gustavo Haandy Hahahahaha, é um babak mesmo!, hey depois quero falar uma coisa contigo!
 há 9 horas · Curtir


Max Angel pode vim brother
 há 9 horas · Curtir ·  1

P[ostagem Ator A

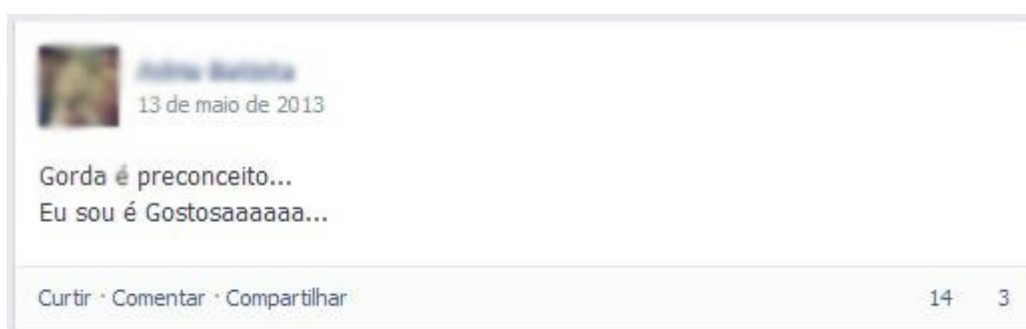
3. A promoção de 'eu' na rede social.



Postagem Ator I



Postagem Ator J



Postagem Ator e



Postagem Ator B

4. O Facebook como aglutinador de assuntos de outras mídias.



Postagem Ator F



Postagem Ator H



Postagem Ator J