

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO**

Joicemegue Ribeiro Machado

ORKUT: UMA ANÁLISE SOBRE AS REDES SOCIAIS VIRTUAIS

**Porto Alegre
2004**

Joicemegue Ribeiro Machado

ORKUT: UMA ANÁLISE SOBRE AS REDES SOCIAIS VIRTUAIS

Monografia apresentada ao Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação – da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

Orientadora: Prof. Dr. Ana Vilma Tijiboy

Porto Alegre
2004

Dedico este trabalho ao meu amor René, aos meus pais Derly e Soleda, aos meus afilhados Renan e Helena e aos amigos próximos, por serem a base entre os dias tristes e os mais felizes da minha existência.

Ao concluir este trabalho, quero agradecer...

... à minha orientadora Ana Vilma Tijiboy, pelo incentivo e intervenções de educadora, pelas discussões instigantes, pelo afeto e apoio de amiga, pela bravura de ser mulher em uma cultura permeada pelo poder masculino;

... a todos os professores do ESPIE 2003, pelas suas diferenças e formas de interagir e mobilizar o grupo. Pelo esforço e desafio de ser educador em EAD num país como o nosso que enfrenta dificuldades não apenas tecnológicas, mas principalmente educacionais;

... aos colegas do curso de Especialização em Informática na Educação, pela parceria conquistada e pela vontade de vencer os grandes desafios, mostrando que a distância é apenas uma perspectiva, um ponto de vista, um modo de estar e de se posicionar;

... a todos os monitores, em especial a Mary Konrath pela incansável disponibilidade, paciência e competência;

... à toda rede de relações que construí ao longo da minha caminhada, pelas trocas realizadas e pela oportunidade de estarmos juntos em algum momento de nossas vidas...

RESUMO

O presente trabalho é resultado de um estudo exploratório-descritivo sobre as redes sociais virtuais, tendo como campo de investigação específico o site Orkut. Os fundamentos deste estudo apresentam ressonâncias na análise pós-estruturalista, buscando problematizar e lançar um olhar sobre estas redes virtuais como espaços de construção e produção de discursos, representações e identidades. São apresentadas reflexões acerca de como se constituem as redes de relacionamentos no ciberespaço, ou seja, que identidades, imagens e discursos são produzidos e re-significados no interior desses grupos e que acabam servindo para a construção ou manifestação das múltiplas “verdades” sociais.

Esta análise pretende trazer para o campo educacional uma contribuição, através do exercício de problematização destes espaços informais de construção de saberes, envolvendo as novas tecnologias de comunicação e informação.

PALAVRAS-CHAVES: redes sociais, comunidades virtuais, identidades eletrônicas.

ABSTRACT

This work is the result of exploratory-descriptive study on social virtual networks, having as the specific investigative field the Orkut environment. The fundamentals of this research show resonances in relation to the post-structuralist analysis, as a way to problem and propose a new viewing over these virtual networks as construction and discourse spaces, representations and identities. Some reflections on how the relationship networks are composed will be given, that is, what kinds of identities, images and discourses are produced as well as new meanings within these groups, which end up as a means to construct or manifest multiple social “truths”.

The present analysis aims at bringing a contribution to the educational field, by means of problem referring to these informal spaces for knowledge, by means of problem referring to these informal spaces for knowledge construction, involving new information and communication technologies.

PALAVRAS-CHAVES: social networks, virtual communities, digital identities.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Rede Social 1Grau	35
Figura 2 – Rede Social Muvuca	36
Figura 3 - Rede Social NetQI.....	37
Figura 4 – Rede Social Mell.....	38
Figura 5 - Rede Social Meu Amigo.....	39
Figura 6 – Rede Social iLook.....	40
Figura 7 - Rede Social KiBop	40
Figura 8 –Rede Social Colegas.....	41
Figura 9 -Rede Social Friendster	42
Figura 10 – RedeSocial Node.....	43
Figura 11 – Rede Social Multiply.....	44
Figura 12 – Rede Social Tribe.....	
Figura 13 – RedeSocial Wallop.....	45
Figura 14 - RedeSocial ICQ.....	46
Figura 15 – Rede Socialol Linkedin	47
Figura 16 - RedeSocial Ezboard.....	47
Figura 17 – Rede Social Tribe.net	48
Figura 18 – RedeSocial Plaxo	49
Figura 19 - Rede Social Ryze.....	50
Figura 20 - Rede Social EveryonesConnected	50
Figura 21 – Rede Social Dogster	51
Figura 22 – Rede Social Mediachest	52
Figura 23 - Rede ORKUT, página pessoal.....	59
Figura 24 - Rede ORKUT, Comunidade Psicologia na Virtualidade.....	61

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Brasileiros e americanos no Orkut	55
Tabela 2 - Percentual de usuários por país	56
Tabela 1 - Percentual de usuários do Orkut por faixa etária.....	58

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	10
1. A ESCOLA E O DESLOCAMENTO DAS RELAÇÕES ESPAÇO-TEMPORAIS: UMA NARRATIVA DE SUJEITOS E SUJEITADOS	13
2. REDES SOCIAIS DE INTERAÇÕES.....	20
2.1. <i>A Metáfora da Rede</i>	20
2.2. <i>O Real/Virtual e a Natureza das Relações On-line</i>	21
2.3. <i>Comunidades Virtuais</i>	25
2.4. <i>Funcionamento das Comunidades no Ciberespaço</i>	28
2.5. <i>Ciberespaço e a Participação Democrática</i>	31
2.6. <i>Cartografia de Algumas Redes Sociais</i>	33
3. ORKUT E OS ESTUDOS DE REDES SOCIAIS	54
3.1. <i>Origem</i>	54
3.2. <i>Recursos e Funcionamento</i>	58
3.3. <i>Potencial</i>	62
3.4. <i>Identidade Eletrônica no Mundo Digital</i>	64
3.5. <i>Normatização de Condutas</i>	72
4. EDUCAÇÃO NA TRAMA DAS REDES SOCIAIS	83
4.1. <i>As Narrativas Escolares</i>	83
4.2. <i>Conectando Saberes</i>	85
4.3. <i>Softwares Sociais e Possibilidades Uso em Educação</i>	89
CONSIDERAÇÕES	
REFERÊNCIAS:	96

INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento das ferramentas tecnológicas, principalmente aquelas promovidas pelo advento da Internet, emergem em nossa sociedade novas formas de relação e comunicação, entre elas, merece destaque o estudo de redes sociais virtuais.

O aparecimento crescente de Infocentros e Telecentros públicos nos últimos anos vem ampliando o acesso à participação virtual. Nessa mesma direção, os projetos em Educação para implantação dos ambientes informatizados vêm aos poucos se difundindo, atingindo novas escalas e grupos sociais que começam a participar desse novo espaço de diálogo social mediado pelos artefatos culturais informatizados. O portal Orkut é mais um desses exemplos, lançado em janeiro de 2004, vem chamando atenção pelo intenso fluxo de brasileiros cadastrados, tornando-se um fenômeno cultural importante de ser investigado.

No primeiro momento é feita uma análise sobre o deslocamento espaço-temporal existente nos movimentos sociais e apresentados alguns dispositivos importantes no processo de representação das subjetividades de sujeitos e sujeitos, entre eles, a instituição escola. Os artefatos tecnológicos são

apontados não apenas como o produto das demandas da sociedade, mas considerados como mediadores sociais que geram novas estruturas e práticas.

A seguir adentra-se no estudo das redes virtuais de interações através do desvelamento da metáfora de rede utilizada para representar as novas formas de relações sociais. São apresentadas algumas condições para as construções e funcionamento dessas redes no ciberespaço. Como estratégia de trabalho foi realizada a cartografia de diferentes softwares sociais encontrados na Internet para comparação e diferenciação de seus recursos e formas de uso.

No terceiro capítulo é feito um estudo de caso, tendo como objeto de estudo o site ORKUT. Foi feita uma análise das características desse ambiente e dos relacionamentos veiculados nesse espaço. A partir desse momento é explorada a construção das identidades eletrônicas através da coleta de narrativas produzidas pelos próprios orkuteiros em espaços públicos de discussão, onde buscou-se compreender as novas formas de sociabilidade proporcionada por essas tecnologias, tanto pelo estudo das normas de regulação de condutas como pela exploração do potencial de conectividade.

No último capítulo são apresentadas reflexões sobre a apropriação da escola no que se refere aos aparatos tecnológicos e as exigências de mudanças de paradigmas em tempos pós-modernos. Para isso foram utilizadas entrevistas com alunos e professores dos ambientes informatizados de escolas particulares de Porto Alegre e coleta de dados nas comunidades virtuais investigadas.

Cabe salientar que a superação do pensamento mecanicista, baseado na ciência cartesiana de Newton exige a construção de novos significados na compreensão do mundo. A idéia que se tinha de uma verdade única passa a ser questionada, colocando em xeque antigos paradigmas dominantes. Nunca se discutiu tanto a natureza do real/virtual e suas repercussões nos pensamentos, percepções e valores do homem contemporâneo. Este trabalho visa contribuir com essas questões emergentes, trazendo para a arena de discussões as relações no ciberespaço através da criação e proliferação de comunidades virtuais.

Nesse campo de discussões, ainda muito incipiente, faz-se necessários estudos de aprofundamento, o presente trabalho surge com o objetivo de contribuir não com conclusões e confinamentos sobre softwares na versão de uma adaptação escolarizada, ou com receitas de uso sobre essas redes, mas sim, visando provocar o diálogo sobre caminhos possíveis, imagináveis e provisórios sobre os mesmos.

1. A ESCOLA E O DESLOCAMENTO DAS RELAÇÕES ESPAÇO-TEMPORAIS: UMA NARRATIVA DE SUJEITOS E SUJEITADOS

“Não há verdades, só há interpretações”.

Nietzsche

A dificuldade de conceber qualquer fato histórico como rigorosamente objetivo, advém do problema de que cada narrativa depende da interpretação e de ponto vista do narrador de onde este discurso está sendo produzido. Esse impedimento mostra que, por mais abrangente que possa ser uma análise sobre o fenômeno estudado, sempre acaba deixando de fora alguma dimensão envolvida no processo de objetivação histórica. Dessa forma, toda e qualquer narrativa realiza apenas aproximações daquilo que é chamado de realidade. Analisar as ambigüidades do espaço-tempo é traçar um caminho de complexidades que se entrecruzam, despontam e se ocultam, mas que nunca se restabelecem como eram em sua origem, pois simplificam e reduzem a complexidade do tema. Este capítulo visa construir uma narrativa do deslocamento espaço-temporal existente nos movimentos sociais que geram novas estruturas e práticas que engendram-se no processo de construção de identidades. A escola deve ser analisada pela constituição do seu currículo

frente a esses deslocamentos espaços-temporais e pela forma como auxilia na produção da subjetividade dos sujeitos e sujeitados.

Para compreendermos como se articula a subjetividade do que chamamos de modernidade, precisamos analisar o entrelaçamento de uma série de fenômenos complexos no tempo e espaço que constituem a trama das relações sociais, entre eles a emergência do capitalismo, industrialização e a idéia de estados-nação burocratizados.

Na sociedade medieval européia, a agricultura de subsistência fixa o homem ao solo voltando sua ação para o espaço local e restrito dos feudos e de suas vilas. Não existe a idéia de carreira ou de ascensão social já que cada um encontra-se preso a um respectivo papel na ordem social que rege o destino¹ de cada um. O tempo é cíclico, sendo constituído pelas estações da natureza. A partir do século XVI, as instituições feudais representadas pela nobreza aos poucos foram sendo superadas.

A Revolução Francesa foi um ícone de passagem do poder político e econômico à nova classe burguesa, preparando para a consolidação do capitalismo. Nesse momento ocorre um deslocamento da noção espaço-temporal. Na modernidade a noção de tempo pode ser representada por uma seta apontada para frente, enfatizando a possibilidade do homem planejar o futuro – ordem e progresso. Surge a idéia de estado intervencionista

¹ A Igreja exerce um poder importante no legitimar da aristocracia, corporificando os diferentes papéis e marcando tarefas específicas a cada grupo: o clero que cuida da salvação do espírito humano, a nobreza que protege seus servos, e por fim, os camponeses responsáveis pela subsistência desses grupos através de seu trabalho e tributos.

democrático que garante as “liberdades” do mercado e representa a massa de cidadãos, com guerras em nome da soberania nacional e defesa da pátria. O mercado industrial moderno passa a ser regido pelo capital e pela produção em massa. O modelo americano Fordista de produção em larga escala transcende o espaço das fábricas, sendo incorporado no modo de viver das pessoas, através da imposição da disciplina sobre os trabalhadores, espaços escolares e demais instituições sociais.

Dessa forma urge a proliferação de escolas, com seu currículo estratificado, baseado no ensino de transferência dos saberes, de conteúdo fragmentado e descontextualizado que auxilia a romper com a noção espaço-temporal medieval. O aluno é visto como um produto que precisa ser formado, executor de tarefas dentro de horários determinados, sendo a escola a representação das linhas de montagens das indústrias, onde a idéia de “aprender” está relacionada ao “fazer/ produzir”. Hoskin (1990) ao se referir às práticas escolares através dos seus rituais de espaços, tempos, poderes, silêncios, ênfases, permissões etc., nos mostra que a escola é a instituição que melhor realiza o nexo entre poder e saber. Veiga-Neto (2002, p. 168) ao se reportar à “docilidade dos corpos” sujeitados à lógica disciplinar, faz uma análise do currículo como um artefato escolar que, ao mesmo tempo, tanto *foi produzido* por uma nova forma de pensar que se articulava na Europa pós-medieval quanto *foi produtor* dessa mesma forma de pensar. O currículo aqui entendido como toda e qualquer ação da escola, ou seja, a forma como o espaço-tempo é administrado, em seus recreios, períodos, calendários, disciplinas, conteúdos, séries, ciclos, atividades, avaliações, forma como as

mesas e cadeiras estão distribuídas na sala e todas as nuances guiadas por questões sociológicas, políticas e epistemológicas que fazem parecer que esta é a ordem natural e indispensável de fazer as coisas.

O tempo de estudo vai se ampliando, e a permanência no espaço escolar é até obter uma profissionalização e poder ingressar no mercado de trabalho. O serviço público passa a ser sinônimo de garantia no emprego e de aposentadoria na mesma profissão, faz-se perceber o tempo como estável. Essa noção de tempo estável começa a se desfazer na contemporaneidade mediante as mudanças no mercado de trabalho que apresentam novas formas do viver social, como o encurtamento das “carreiras”, a diminuição de emprego formal, aumento de serviços terceriarizados, trabalhos temporários, distanciamento da relação entre crescimento e emprego, fragilidade dos vínculos empregatícios, especulação do mercado financeiro, perda de controle por parte do governo sobre as taxas, juros etc.

O aparecimento de novos modelos de produção e de gestão da mão de obra (japonês², sueco, italiano), baseados no processo *just in time*³, surge como alternativa ao modelo fordista, proporcionando a idéia de que o “cliente puxa a produção”. Essa produção fragmentada faz surgir a necessidade de mão de obra cada vez mais qualificada que se adapte às mudanças constantes do mercado, gerando assim um novo perfil de profissional com habilidade de

² Toyotismo – modelo japonês de gerenciamento de empresas, aprimorado pelos engenheiros da Toyota, baseado nas companhias automobilísticas japonesas, visa o “controle de qualidade total” dos produtos. Segundo o economista japonês Aoki, citado por Castells (2002), as empresas norte-americanas enfatizam a eficiência conseguida através da especialização e demarcação das funções, enquanto que as empresas japonesas dão ênfase à capacidade do grupo de trabalhadores lidarem com as emergências, compartilhando conhecimentos com os demais.

analisar, resolver problemas e tomar decisões, realizar múltiplas tarefas, capacidade de trabalhar em grupo, lidar com o imprevisível etc.

A educação necessita reinventar-se nesta sociedade cada vez mais complexa e dinâmica, onde os avanços tecnológicos, principalmente na área de comunicação, nos remetem a um emaranhado de informações fragmentadas dificultando uma compreensão mais profunda da totalidade, interferindo na nossa postura de cidadãos pertencentes a um mundo globalizado. A famosa expressão “aprender a aprender” assume um papel emergente nesta sociedade da informação e de mudanças constantes, onde ensinar e aprender é estar incansavelmente em estado de autoformação. Os efeitos culturais são incorporados e transcendidos na escola. A educação passa a ser inspirada nos Códigos da Modernidade⁴, que indicam as capacidades e competências mínimas para a participação produtiva no século XXI, este instrumento visa a adaptação do ser humano a essas transformações constantes. Outro exemplo é o surgimento dos temas transversais no ensino público brasileiro, num esforço de garantir a interdisciplinaridade e romper com a fragmentação dos conteúdos estanques. Vejamos o que nos diz Veiga-Neto (2002a, p.180) sobre este assunto:

(...) podemos considerar que os temas transversais fazem bem mais do que se proclama; além de introduzirem, no currículo, assuntos da atualidade que não deixam de ser da maior importância – como as relações étnicas, os problemas ambientais etc. -, eles podem estar operando no sentido de criar ou facilitar novas percepções espaciais que, ao mesmo tempo em que reconhecem os lugares específicos – os lugares epistemológicos e simbólicos traçados pelas disciplinas -, eles

³ Modelo que visa maior diversidade de produção gerada em pequenas escalas e somente quando solicitada.

⁴ Texto do educador e filósofo colombiano José Bernardo Toro (1997) sobre as Competências para o século XXI.

pressupõem, num outro plano, uma continuidade sem barreiras, capaz de servir de amplas vias para a fantasmagoria⁵.

Os conhecimentos tornam-se provisórios e são ultrapassados no momento seguinte à sua apropriação, num tempo cada vez mais veloz, suscitando um sentimento de imprevisibilidade, transitoriedade e imediatismo. Na tentativa de acompanhar esses avanços são criados dispositivos educacionais que visem a qualificação dos profissionais através da formação continuada. Surge a noção de “Mercado Universidade”, cursos mediatizados pela Internet, TV Escola etc., deslocando territórios antes tão bem demarcados.

Os avanços tecnológicos incorporando diferentes mídias funcionam como extensão potencial do corpo. No mercado surgem cada vez mais aparelhos sofisticados integrando diferentes funções, como o celular que gera vídeo, envia imagem fotográfica, acessa web etc. Esses aparatos tecnológicos não são apenas o produto das demandas da sociedade, mas podem ser considerados como mediadores sociais, pois seus efeitos acabam interferindo e modificando essas relações. A este respeito, Saraiva acredita que:

A invenção de novas tecnologias não é nem causa nem consequência das mudanças sociais, mas mantém com essas uma relação daquilo que Deleuze chama de causa imanente, aquela que se atualiza a partir de seus efeitos. Assim, tecnologia e sociedade se inserem dentro de uma ampla trama, mantendo uma relação circular” (Depoimento de Karla Saraiva, membro do Orkut, encontrado na Comunidade Michel Foucault – Brasil. Tópico: Foucault, controle e tecnologia, 7/22/2004 12:36 PM).

Essa causa imanente de atualização se dá através de fluxos que potencializam a construção de novos sentidos e representações. Se antes as

⁵ Fantasmagoria é definida por Veiga-Neto (2002a, p. 173) como um fenômeno em que acontecimentos remotos – e mais ou menos desconectados do nosso mundo imediato – acabam nos penetrando e

percepções estabeleciam territórios que dividiam o mundo entre o bem e o mal, o certo e o errado, o normal e o anormal, percebe-se hoje rupturas com este pensamento bipolar, abrindo fronteiras para o possível e o imaginável se entrecruzarem. No ciberespaço⁶ as diferenças tornam-se elementos indispensáveis para a tomada de consciência de um outro possível. A Internet além de possibilitar o espaço de circulação e midiatização dos saberes oriundos de uma multiplicidade⁷ de culturas, facilitou a formação de redes sociais de interações.

assumindo tal importância a ponto de mudar o rumo do nosso dia-a-dia.

⁶ Ciberespaço é uma palavra de origem americana, empregada pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance *Neuromancien*. Designa o universo das redes digitais. Definição encontrada no livro *A inteligência coletiva*, de Pierre Lévy, na p. 104 da 2. edição de 1999.

⁷ Lembrando que essa multiplicidade não engloba a totalidade de culturas, já que um grande número de pessoas no mundo não tem acesso a essa tecnologia, vivendo fora do universo digital.

2. REDES SOCIAIS DE INTERAÇÕES

*“Redes sociais são redes de comunicação que envolvem a linguagem simbólica, os limites culturais e as relações de poder.”
Fritjof Capra, 2001*

2.1. A Metáfora da Rede

A origem da palavra rede vem do latim *retis* e significa entrelaçamento de fios com aberturas regulares que formam uma espécie de tecido. A partir da década de 20, com os estudos realizados por biólogos sobre os sistemas vivos, as teias alimentares e os ciclos de vida, o conceito de rede passa a integrar a noção de sistema de laços realimentados, sendo um padrão de organização comum a todos os sistemas vivos. Nas palavras de Capra (2001, p. 77 e 78), por exemplo:

Onde quer que encontremos sistemas vivos – organismos, partes de organismos ou comunidades de organismos – podemos observar que seus componentes estão arranjados à maneira de rede. Sempre que olhamos para a vida, olhamos para redes. (...) O padrão da vida, poderíamos dizer, é um padrão de rede capaz de auto-organização.

A idéia de *rede* surge como uma grande metáfora que representa os tempos atuais e que precisa ser analisada e melhor compreendida, transformando-se em objeto de estudo das mais diversas áreas, como a sociologia, filosofia, biologia, física, ciências da computação, pedagogia, entre outras.

A arquitetura das relações em redes emerge na sociedade contemporânea como uma nova forma de relação distribuída, conectando diferentes elementos numa teia dinâmica e diferindo do antigo modelo piramidal de relações hierarquizadas. Essas formas vêm conquistando novos espaços e formas de agir baseadas na colaboração e cooperação entre os segmentos envolvidos. Nestas últimas décadas tem crescido o movimento de atuação em redes através de múltiplas iniciativas de redes de colaboração solidária como: Conselhos Participativos, Rede Brasileira de Educomunicação Socioambiental, Associação dos Produtores Ecológicos, Associação dos Deficientes Físicos de Alvorada (ADAFA), Sistemas Locais de Emprego e Comércio (LETS), Sistemas Locais de Troca (SEL), Sistemas Comunitários de Intercâmbio (SEC), Autogestão de Empresas pelos Trabalhadores, Cooperativa Mista de Consumo, produção e trabalho Compras Coletivas Ltda., difusão de Softwares Livres (Free Softwares), entre outros. Essas redes aparecem muitas vezes como alternativa à diminuição do investimento do setor público-estatal, abrindo novas frentes como as ONG's.

Com os avanços tecnológicos, a Internet passa a ser um importante recurso para a formação de redes de interação virtual, nas quais a participação em comunidades de debate e argumentação vem atingindo as mais diversas esferas e campos de conhecimento, desde o plano econômico, científico, cultural etc.

2.2. O Real/Virtual e a Natureza das Relações On-line

O deslocamento espacial das relações de um mundo físico próximo para um mundo híbrido, de fronteiras simbólicas, gerou uma discussão fortemente marcada entre a natureza do real e do virtual, como se fossem dicotômicas. Nos meios televisivos surgiram debates sobre as relações amorosas geradas nos espaços virtuais, se seriam consideradas traição ou não aos parceiros, meras fantasias ou verdadeiras “escapadas” sem corpos, dotados de absolvição ou de culpa. Esse, como outros exemplos, demonstra o impacto que estas tecnologias produzem na subjetividade e nas tramas sociais, onde o virtual confunde-se como uma “não-realidade”. Os posicionamentos dos diferentes pensadores buscam desvelar esses conceitos no campo da cibercultura, divergindo em percepções dicotômicas, antagônicas, complementares, extensivas ou ainda includentes sobre essas formas de estar no mundo virtual/real, como podemos constatar a seguir.

Segundo Lévy (1996, p.15-16), “o virtual não se opõe ao real e sua efetivação material, mas sim ao atual. (...) Uma comunidade virtual não é irreal ou ilusória”. O autor busca na origem da palavra virtual, que em latim medieval deriva de *virtus*, força, potência, a forma de compreender o virtual como “o que existe em potência e não em ato”, isto é, uma extensão do real, uma realidade latente. Cita também Deleuze em *Différence et répétition*, quem destaca que “o possível é exatamente como o real: só lhe falta a existência”. Dessa forma podemos perceber que Lévy não considera a oposição virtual versus real, o real é a concretização do possível.

Para o francês Jean Baudrillard o virtual aniquila a realidade objetiva, isto é, o virtual é entendido como a criação de uma realidade artificial que devido à sofisticação tecnológica parece ser mais “real” do que a própria

realidade. O virtual é um “simulacro”, parece ser real, mas não é. Baudrillard não é tão otimista quanto Levy, pois enxerga que a racionalidade é apenas um instrumento de controle social e de que os processos comunicacionais, efetivados no mundo virtual, são somente um “veículo deste projeto de dominação social”. A eliminação do real pelo virtual pode ser melhor entendida na citação de Baudrillard (1997. p. 71):

Hoje não pensamos o virtual, é o virtual que nos pensa. E essa transparência imperceptível que nos separa definitivamente do real nos é tão incompreensível quanto pode sê-lo para a mosca o vidro contra o qual ela se choca sem compreender o que a separa do mundo exterior. A mosca nem sequer imagina o que põe fim a seu espaço. Do mesmo modo, nem sequer imaginamos o quanto o virtual já transformou, como por antecipação, todas as representações que temos do mundo. Somos incapazes de imaginá-lo porque é da natureza do virtual pôr fim não apenas à realidade, mas também à imaginação do real, do político, do social _não apenas à realidade do tempo, mas também à imaginação do passado e do futuro (a isso dá-se o nome, com uma boa dose de humor negro, de "tempo real").

Weissberg (1996, p.121) enxerga o virtual como uma extensão do real, onde “virtual e real são duas faces de uma mesma questão. O virtual não substitui o real, ele ajuda a lhe dar sentido”. Por sua vez, encontra-se em Lemos (1996, p. 21) a afirmação de 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 Parente (1997, p.101), as “tecnologias do virtual exprimem o regime de visibilidade em que vivemos, no qual não se trata mais de pensar um real que só existe em função do que a imagem permite visualizar”. Isto propõe um novo desafio para a Sociologia em busca de compreender e estudar esta sociedade que passa a se constituir com indivíduos que se relacionam e

interagem num mundo real e também num mundo virtual. O real passa a não ser a forma privilegiada, ou o único e melhor meio humano, mas apenas mais um modo de se relacionar possibilitado pelas novas tecnologias. Em outra obra, Parente (1999, p.24) destaca que o virtual não se opõe ao real, mas sim aos “ideais de verdade que são a mais pura ficção”.

Nesta mesma linha encontramos a afirmação de Castells (1999, p. 396) que diz ser a virtualidade a própria realidade: “vivemos em um sistema no qual a própria realidade (a existência material/simbólica das pessoas) está totalmente imersa num ambiente de imagem virtual, num mundo simulado no qual os símbolos não são apenas metáforas mas incluem a experiência real.”

Para Lasch (1983, p.124) o ciberespaço não é outro mundo, como pretendem alguns de seus propagandistas, mas “um campo social que, a despeito das especificidades, sobretudo de suas projeções míticas e utópicas, carrega consigo problemas e mazelas semelhantes às que se encontra no cotidiano mais ordinário, contendo forças de repressão tanto quanto de liberação humanas”.

O filósofo e psicanalista lacaniano Zizek (1998)⁸, afirma que ao lidar com a realidade virtual, acabamos nos dando conta de que jamais nós estivemos na “realidade real”. A realidade vivida pelo sujeito sempre foi virtual, embora ele não tivesse consciência disso.

Essas discussões sobre o real/virtual vão permear a natureza das relações on-line e o habitar e legitimar das comunidades virtuais. Seriam essas comunidades meras representações ou reproduções do cotidiano? Trariam,

essas comunidades, algum aspecto novo para o viver humano? A sociedade em rede é mais um enclausuramento dos tempos pós-modernos ou um novo devir do convívio social?

O fato é que as comunidades virtuais passam a ser uma perspectiva intrigante dos nossos tempos e que merecem ser analisadas em seus movimentos e ressonâncias.

2.3. Comunidades Virtuais

A expressão *comunidade virtual* passa a ser popularizada através do trabalho do jornalista americano Rheingold (1996, p.20) e serve para designar grupos de pessoas que se relacionam no ciberespaço através de laços sociais, onde hajam interesses compartilhados, sentimento de comunidade e perenidade nas relações:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem na Rede (Internet), quando uma quantidade suficiente de pessoas leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos como para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético.

Conclui-se assim que não basta ter um agregado de pessoas para se criar o sentido de comunidade virtual, é necessário que este grupo incorpore o ambiente como algo a que se pertence, onde se faz necessário o investimento

⁸ Hysteria and Cyberspace. Entrevista feita por Ulrich Gutmair and Chris Flor com Slavoj Zizek.

de tempo e afeto. Esse autor lembra que os criadores da ARPANET⁹ já haviam previsto em 1969 a formação de comunidades linkadas por computador. Essas comunidades consistiriam de pessoas separadas geograficamente, organizadas por interesses comuns e não por localidade, compartilhando informações.

Do mesmo modo que Rheingold, o autor e cientista espanhol Castells (1999, p.385) refere-se à comunidade virtual “como uma rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhados, embora algumas vezes a própria comunicação se transforme no objetivo”. Ele afirma que o desenvolvimento tecnológico fornece um suporte apropriado para a comunicação, favorecendo a desnacionalização e desestatização da informação.

Esse espaço, onde a organização ocorre a partir de um tópico de interesse, apresenta algumas características apontadas por Jones (1997) como necessárias para sua efetivação: a) um nível mínimo de interatividade onde as mensagens apresentam uma relação entre si, através de uma série de trocas comunicativas b) uma variedade de comunicadores c) um espaço público¹⁰ comum onde uma porção significativa do grupo se comunica por intermédio do computador d) um nível mínimo de associação sustentada, ou ainda, uma

documento on-line disponível em <http://www.heise.de/tp/english/inhalt/co/2492/1.html>, de 07.10.1998

⁹ ARPANET, primeira rede de computadores criada por Licklider e Taylor que entrou em funcionamento em 1º de setembro de 1969, com o objetivo de criar um sistema de comunicação invulnerável a ataques nucleares. A ARPANET foi a primeira rede de computadores, patrocinada pela Agência de Projetos de Pesquisa Avançada (ARPA) e deu origem à Internet.

¹⁰ O espaço público da CMC (comunicação mediada por computador), para Jones, é um fator importante para a existência de uma comunidade virtual, é o espaço onde toda a comunidade pode enviar mensagens e estas serem vistas por todos do grupo. O espaço privado é onde ocorrem as trocas de mensagens individuais.

quantidade de membros relativamente constante, necessária para o nível razoável da interatividade exposta pela primeira característica.

O espaço público apontado por Jones, mesmo sendo abstrato configura um estado de lócus virtual, onde estas trocas se estabelecem, seja através de um chat, fórum, lista de discussão etc. Vale salientar que estes canais de comunicação e seus suportes tecnológicos, embora necessários para o funcionamento das trocas comunicativas, não podem ser confundidos como sendo a própria comunidade virtual.

Segundo Moraes (2001, p.75), essas comunidades se caracterizam por motivações cooperativas e vocações individuais. Os códigos informais de conduta não provêm das instâncias de poder, mas devem ser aceitos por consenso e adaptados às práticas e tradições dos grupos. Não há centros diretivos nem comandos decisórios na WEB. A comunicação é fundada na inteligência coletiva assentada em princípios de diálogo e cooperação em que cada internauta é potencialmente emissor e receptor. O autor aponta um grande número de movimentos sociais que praticam a cibernitância, Organizações não governamentais, associações profissionais, sindicatos, núcleos ativistas e comunidades sexuais que, mesmo separados por estratégias e táticas de ação, descobrem no ciberespaço possibilidades de difundir as suas reivindicações, sobrepujando filtros ideológicos e políticas editoriais da grande mídia. Desta forma, se tornam forças contra-hegemônicas que encontram espaço para expressar suas opiniões com desenvoltura.

Como citado anteriormente, a interação é uma condição para que haja uma construção social nessas redes. Entre os elementos importantes para que a relação na comunidade virtual se mantenha encontramos a motivação,

permanência, tempo disponível e envolvimento das pessoas em torno dessas discussões, domínio técnico mínimo para utilização dos recursos e estabelecimento de comunicação, modo contrário, essas experiências podem assumir um caráter totalmente efêmero e desterritorializado, visto apenas como um lugar de passagem sem qualquer vínculo. Isto pode ser percebido em algumas listas de discussões e fóruns, onde o fluxo de mensagens encontra sentido quando há uma certa assiduidade das trocas entre os membros.

Observa-se cada vez mais o fenômeno de proliferação de comunidades virtuais, potencializando novas formas de organização social das atividades humanas que encontram na Internet um fértil espaço para troca de interesses e informações. Entre elas recebe destaque a exploração do nicho social networking, onde a proliferação de sistemas de informação comunitários passa a ser alvo de interesse de empresas que estão vendo no ramo das redes sociais um amplo espaço para negociação de produtos e serviços, bem como trocas de experiências entre profissionais das diversas áreas. Além disso, seu potencial tem sido explorado como instrumento de ativação de movimentos sociais e culturais como a luta dos direitos humanos, feministas, ambientalistas etc. Através dessa complexidade de funções, percebe-se que as redes sociais são canais de grande fluxo na circulação de informação, vínculos, valores e discursos sociais, ampliando, delimitando e mesclando territórios.

2.4. Funcionamento das Comunidades no Ciberespaço

O surgimento de uma comunidade virtual ocorre a partir da iniciativa de um agente articulador, que pode ser um indivíduo, grupo ou organização, que dará o impulso inicial à rede captando agentes que participarão do jogo em questão, num verdadeiro sistema de nodos e elos em movimento. Cada rede terá uma configuração particular segundo seus propósitos. Além dos valores e objetivos compartilhados, a dinamicidade da rede vai depender da atuação e disponibilidade dos sujeitos nela envolvidos. Em estruturas em forma de redes, os relacionamentos se configuram de forma não hierárquica (poder diluído), funcionando como um sistema descentralizado, complexo, híbrido, com alto grau de autonomia, facilitador da criação de novas ordens e formas, baseado em auto-regulações, com estímulo a multi-lideranças¹¹.

Observa-se nas redes agentes estratégicos que funcionam como dinamizadores do fluxo de informações e interconexões, que estimulam o debate, propõem, desafiam os demais membros do grupo chamando-os à participação e geram ou aliviam tensões na articulação das diferenças.

Segundo Moraes (2001, p.75), nessas comunidades os códigos informais de conduta não provêm das instâncias de poder, mas devem ser aceitos por consenso e adaptados às práticas e tradições dos grupos. Não há centros diretivos nem comandos decisórios na WEB. A comunicação é baseada em princípios de diálogo e cooperação em que cada internauta é potencialmente emissor e receptor.

¹¹ Multi-lideranças, termo apontado pela autora Amaral (2004), no artigo *Redes uma nova forma de atuar* como um dos princípios do trabalho em rede. Viviane é facilitadora da REBEA, jornalista e pesquisadora da aplicação do padrão em rede em processos coletivos.

O compartilhamento de informações permite a ampliação do potencial da inteligência coletiva¹², sendo o relacionamento das comunidades considerado o capital social da atualidade. Dentro deste fluxo caótico de conectividade, o poder de articulação se evidencia naqueles que possuem maior mobilidade e rapidez na relação de conexões, eles são chamados de *hubs*¹³, pessoas que ocupam uma posição dentro da rede com grande índice de contatos, capazes de atuar rapidamente neste mundo de compressão do espaço e dissolução de fronteiras.

Castells (2002, p.445) apresenta uma análise sobre os múltiplos laços de sociabilidade existentes nas comunidades virtuais, citando o trabalho do pesquisador e sociólogo Barry Wellman sobre a classificação desses vínculos em fortes e fracos. Os laços fracos existentes entre conhecidos distantes, são considerados “úteis no fornecimento de informações e na abertura de novas oportunidades a baixo custo”. Esses vínculos cibernéticos transcendem a distância, a baixo custo, geralmente apresentam uma natureza assíncrona, com propagação rápida da informação e favorecem afiliações múltiplas.

As redes de relacionamentos virtuais visam impulsionar as relações humanas através da tecnologia. Pode-se dizer que os newsgroups e as centenas de canais do IRC (Internet Relay Chat) foram as primeiras comunidades a habitar o ciberespaço. A cada momento novas ferramentas

¹² O conceito de inteligência coletiva é utilizado por diferentes autores para designar a cooperação intelectual que contribui para o desenvolvimento cultural e social. Para Lévy (1999) é a partir do equilíbrio entre competição e cooperação que nasce a inteligência coletiva.

¹³ De acordo com o cientista húngaro Barabási (1999), os hubs são uma característica das redes de topologia escalável, como a Internet. Diferente de uma rede randômica, a rede escalável está em constante crescimento através dos hubs, que são nós (nodes) que congregam o maior número de links.

colaborativas surgem, entre elas os **softwares sociais**¹⁴. Esses artefatos culturais vão adaptando maneiras de ser e de viver, a forma de se relacionar e de sonhar, construindo diferentes elos entre os “eus” privado e público, criando novos universos de participação da vida social.

2.5. Ciberespaço e a Participação Democrática

As práticas de articulações das comunidades virtuais são vistas por alguns autores de forma bastante positiva, como potencializadoras da prática social democrática. Para Lévy, por exemplo, o ciberespaço tende a tornar-se a maior infra-estrutura da produção, da gestão, da transação econômica, construindo através de seus bancos de dados e mecanismos de comunicação, a inteligência coletiva da humanidade.

A verdadeira democracia eletrônica consiste em encorajar, tanto quanto possível - graças às possibilidades de comunicação interativa e coletiva oferecidas pelo ciberespaço -, a expressão e a elaboração dos problemas da cidade pelos próprios cidadãos, a auto-organização das comunidades locais, a participação nas deliberações por parte dos grupos diretamente afetados pelas decisões, a transparência das políticas públicas e sua avaliação pelos cidadãos. (Lévy, 1999. p.186)

Por outro lado, autores como Fernback e Thompson (1995) fazem uma crítica à formação excludente no ciberespaço, considerando as comunidades virtuais “pré-selecionadas e elitizadas”, a começar pela questão financeira que

¹⁴Entendemos aqui o software social como todo o software que suporta comunicações de grupo, voltado para o ciberespaço, podem ser apresentados em forma de sites, funcionam como verdadeiros portais de entrada para a atividade cooperativa entre seus membros. Entre eles incluímos os Wikis como a enciclopédia livre Wikipedia, o Social Networks como o Orkut, Recomendado, 1Grau e demais exemplos citados neste trabalho.

demanda todo esse processo de participação, desde aquisição de computadores, serviços de provedores, familiaridade com o léxico informatizado etc.

Nesta mesma linha encontra-se Aurigi e Graham (1998, p. 57-80) que mostram a existência de três grupos principais que engendram a arquitetura do ciberespaço. Um grupo de elite que utiliza pesadamente as tecnologias da informação, um segundo grupo menos influente que não pode ser caracterizado como de fortes usuários da informação, mas como agrupamento daqueles "usados pela informação" (information used); e um terceiro grupo formado pelos off-line, os desconectados, que não participam da sociedade da informação de forma direta e autônoma. Estes são os excluídos do ciberespaço.

Oliveira (2002, p.140) argumenta que a Internet é um espaço rico para a articulação e mobilização das organizações envolvidas em projetos de justiça social, mas alerta que o mundo on-line também é um mundo da desinformação, pois não basta ter disponíveis os recursos, eles não são garantia do estabelecimento de formas democráticas de participação política.

Apesar de uma grande massa não fazer parte desse mundo digital, o número de conectados cresce a cada dia. Mas o que existe por trás dessa preocupação governamental de informatizar escolas, facilitar a entrada da tecnologia nos lugares mais distantes sobre o discurso de inclusão digital? Seria apenas a democratização? Ou a participação na concorrência na nova economia global? Seria o cibercapitalismo um novo regime econômico e social? Ou a criação de uma cultura de comercialização do espaço cibernético?

Quais as conseqüências culturais dessa nova forma de socialização? O espaço virtual seria uma nova forma de controle social? Entre desconfiados e entusiásticos, o fato é que as comunidades virtuais são convites para se repensar as relações em tempos pós-modernos.

2.6. Cartografia de Algumas Redes Sociais

Como forma de fazer um reconhecimento deste imenso campo emergente no universo digital será apresentado uma breve cartografia de alguns sites de social networking (redes sociais). Vale a pena destacar que estes softwares estão em continuo movimento de mudança, sendo a análise aqui apresentada baseada em dados existentes no período específico de setembro a outubro de 2004, coletados pela autora através de depoimentos encontrados nos próprios sites e de sua ação enquanto usuária das diferentes redes.

Entre alguns exemplos de social networks, dos inúmeros encontrados na WEB, podemos citar: Orkut, Multiply, Wallop, SixDegrees, Berkzter, Temansters, Wowfriends, Dotnode, Recomendado, Muvuca, Mell, 1grau, NetQI, Meu amigo, Colegas, Hi5, Friendster, Stoodent, Kibop, Ilook, Tribe, Linkedin, Ezboard, Ecademy, Every One's, Icq Universe, Ryze, Pinoyster, Zorpia, Icufrinds, Dogster, Catster, Mediaches e Sexkut.

Esses softwares sociais funcionam a partir do cadastramento de um usuário que convida amigos ou outros usuários para participarem; esses, por sua vez, fazem o mesmo e, assim por diante, formando uma rede de

conhecidos entre si. Alguns desses sites só aceitam novos associados mediante indicação, outros cobram pela utilização de alguns serviços. Cada software destes desenvolve recursos e serviços diferentes para formar suas redes segundo objetivos específicos. As redes sociais são excelentes recursos para mobilizar pessoas com interesses específicos, funcionando mais pela potência dos contatos. Esses recursos se multiplicam a cada dia na WEB. Vejamos algumas características desses softwares:

1Grau - Não precisa de convite. O nome 1Grau é uma analogia à teoria dos seis graus de separação. Integra ferramentas como blog (diário), flog (parecido com diário, mas utiliza fotos), fotolog (álbum de fotos que pode ser organizado por temas) e fóruns. Cada tópico dos fóruns das comunidades possui uma lista de mensagens que fica localizada no lado esquerdo da página. A lista de mensagens não aparece em ordem cronológica e sim como uma árvore hierárquica. Outros recursos disponíveis: enquetes, correio, livro de visitas, quadro de avisos etc. Na barra superior à direita da Home, é possível ver os blogs e flogs recentemente atualizados, bem como os últimos tópicos em várias comunidades. A senha do usuário é armazenada e codificada nos servidores através da utilização de técnicas de Hash¹⁵. O acesso às páginas é rápido. A quantidade de associados não é muito extensa em relação ao Orkut. Total de usuários em 1º de outubro: 38.097, destes 36,7% paulistas e 14,40% de gaúchos. A faixa etária predominante situa-se entre 18 aos 22 anos. O site é um projeto que foi sendo pensado desde 2001, por Carlos Fatureto¹⁶, atual

¹⁵ Hash é uma combinação de números e letras para identificar o usuário. Esta identificação de usuário é assegurada por uma chave pública / particular para prevenir má utilização. No caso do 1Grau, a equipe técnica do site não tem acesso a senhas dos usuários. Informações divulgadas no help.

¹⁶ Ver entrevista feita com Carlos Fatureto, no site Bugado, realizada em 31 de julho e disponibilizada em <http://www.bugado.org/modules.php?name=News&file=article&sid=119>

administrador do 1grau, indo ao ar somente em julho de 2004. Com menos de duas semanas já contava com 1259 cadastrados. Tem como língua oficial o português. <http://www.1grau.com>



Figura 1 – Rede Social 1Grua

Recomendado: Serviço gratuito. Mapeia a rede de contatos até o 3º grau de distância, indicando a relação com outros usuários. Recursos oferecidos: álbum de fotos, galeria de amigos, anúncios (pode ser enviado para toda a rede do usuário), testemunhos, quadro de eventos, grupos temáticos, recurso para procurar contatos e comunidades, indica se foram postadas novas mensagens nos grupos temáticos. Em grupos, mostra quais grupos novos foram criados e quais os mais populares. É uma iniciativa da empresa SmartMedia Informática. Tem como língua oficial o português. <http://www.recomendado.com.br>

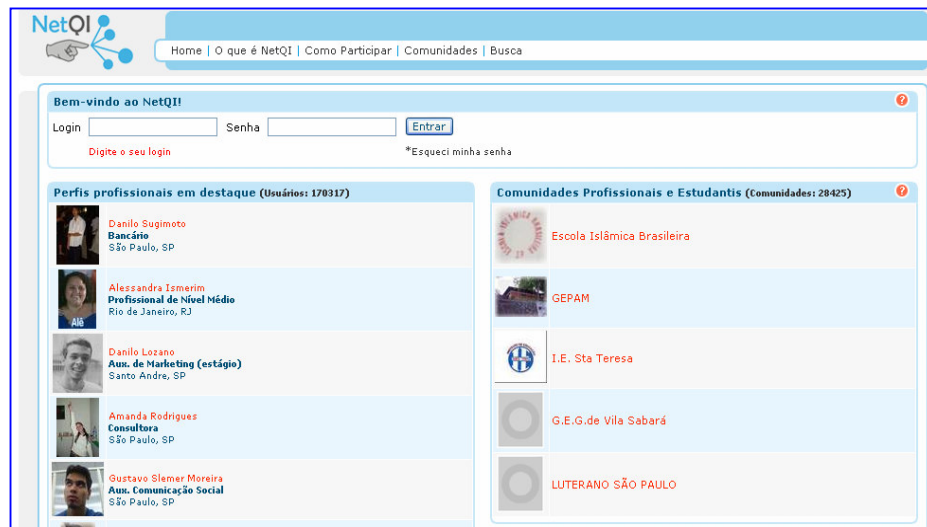
Muvuca: Necessita convite. Estreou em primeiro de agosto de 2004, com: serviço de mensagens, comunidades, perfil básico, busca e convite de amigos. O acesso é considerado rápido pelos usuários em relação ao Orkut. Na página de entrada aparecem os novos membros cadastrados no site, as comunidades criadas recentemente e os últimos tópicos postados. Mostra quando os contatos do usuário estão on-line e quantas pessoas estão cadastradas no site. Há um sistema de controle da situação das mensagens enviadas aos amigos, se aparece uma imagem de um envelope fechado é porque a pessoa que a recebeu ainda não a leu, se é um envelope aberto é porque a mensagem já foi lida e se ela sumiu, é que o amigo a apagou. Em 1º de outubro, o estado com maior participação era São Paulo com 18%, seguido do Rio de Janeiro com 9%. O Rio Grande do Sul faz um total de 6% dos participantes. A faixa etária com maior índice de participação é até 25 anos, com 39% dos integrantes do site. Tem como língua oficial o português.



<http://www.muvuca.eti.br>

Figura 2 – Rede Social Muvuca

NetQI: Desenvolvido pelo grupo Catho e lançado em agosto de 2004. O QI no nome do site significa “Quem Indica”, dessa forma, novos cadastros apenas por indicação. Pode-se encontrar contatos por nome, e-mail ou cidade, ou ainda utilizar uma busca profissional por função, nome de empresa etc. Tem um enfoque mais profissional. O site apresenta um sistema de comunidades baseado em fóruns e eventos. Tem como língua oficial o português. <http://www.netqi.com.br>



Figur

a 3 - Rede Social NetQI

Mell: Recursos oferecidos: ferramenta para enviar mensagens, recados, fotos. Tem um sistema de Mensagem Instantânea onde pode-se mandar uma mensagem e se o usuário estiver on-line, abre uma janela parecida com um chat. Na parte dos tópicos de cada lista de discussão, aparece o histórico, quem criou, qual a data, navegar direto para último recado, indica quantas vezes a pessoa participou daquele fórum, no canto da direita aparecem as fotos dos usuários que participaram por último. Dentro de cada tópico as mensagens aparecem organizadas por uma seqüência cronológica. No perfil do usuário aparece o número de vezes em que aquela página foi acessada e por quantas pessoas diferentes. Tem como língua oficial o português. <http://www.mell.com.br>

Figura 4 – Rede Social Mell

The screenshot shows the Mell.com.br website interface. On the left is a vertical navigation menu with icons and labels: 'PERFIL', 'EDITAR PERFIL', 'MINHAS FOTOS', 'ALBUM', 'QUILOMETRAGEM', 'AMIGOS ONLINE', 'MSGS INSTANT.', 'CONFIGS', 'DESTAQUES', and 'DESCONECTAR'. The main content area is divided into several sections. At the top, there's a navigation bar with links like 'Seu Cadastro', 'Página Inicial', 'Amigos', 'Mensagens', 'Grupos', 'Procurar Amigos', 'Convidar Amigos', 'Ajuda', and 'Desconectar'. Below this, there's a 'NOTICE THIS NUMBER' section with contact info for Mell.com.br. A 'VOCE SABIA...' section contains a tip about profile photos. To the right, there's a '+ indicou novos membros' section showing recent activity, including a user named 'Mabia Meira' and 'Leonardo Degobi'. Below that, there's a 'Grupos em destaque' section with three featured groups. At the bottom, there's a link to 'Indique seus amigos clique aqui!'.

: Entrada gratuita, mediante cadastramento que solicita perfil com múltiplos dados. Bastante simples e intuitivo na navegação. Tem como língua oficial o português. <http://www.meuamigo.com.br>



Figura 5 - Rede Social Meu Amigo

Ilook: Por enquanto é gratuito, mas a equipe da Andosoft que é responsável pelo site, prevê que possa vir a cobrar “créditos”, conforme a quantidade de usuários cadastrados no sistema. Para ter acesso ao sistema, o internauta deverá ser previamente convidado por um outro usuário do sistema que será seu “padrinho”. Quando um usuário é excluído do serviço, todos os usuários que foram convidados por ele também são excluídos e assim por diante. Na ferramenta perfil o usuário pode escolher quais as informações ficarão ocultas e quais serão compartilhadas. Oferece a possibilidade do usuário agrupar e organizar amigos e contatos; criar, gerenciar ou participar de comunidades de interesse; enviar, receber e controlar mensagens; criar, administrar e participar de comunidades/fóruns. Disponibiliza espaço para armazenamento e inclusão de uma imagem (foto) que identifique o usuário e direito a uma imagem por comunidade criada. Tem como língua oficial o português. <http://www.ilook.com.br>



Figura 6 – Rede Social iLook

Kibop: O perfil é visto somente pelas pessoas cadastradas no círculo social do usuário. Pode fazer comentários sobre os amigos, enviar mensagens ou colocar anúncios classificados para toda a comunidade, pesquisar e compartilhar fotos. Sem convite. Tem como língua oficial o português.
<http://www.kibop.com.br>



Figura 7 - Rede Social KiBop

Colegas: Rede para encontrar colegas e professores das instituições de ensino, oportuniza trocas de e-mails e espaço para imagens. Não é necessário convite para ingressar na rede. Tem como língua oficial o português.
<http://www.colegas.com.br>

The screenshot displays the Colegas website interface. At the top left is the logo 'www.colegas.com.br' with the tagline 'a sua turma está aqui!'. A navigation bar includes links for 'o que é o colegas?', 'suporte', 'demo', and the date '6 de Janeiro de 2005'. A central banner reads: 'Reencontre aqui sua turma dos tempos de escola e faculdade, marque um happy hour, veja fotos, coloque as fofocas em dia.' The main content area is divided into several sections:

- login:** A form with fields for 'e-mail' and 'senha', an 'ok' button, and a link for 'ESQUECI MINHA SENHA'.
- inscreva-se:** A pink box with a 'clique aqui' button.
- parcerias:** A yellow box with links for 'empresas' and 'sites'.
- mural:** A central section with three featured items:
 - SENAI Suiço-Brasileiro (with a photo and 'VEJA MAIS' link)
 - UERJ (RJ) (with a photo and 'VEJA MAIS' link)
 - Fac. Rio Branco (SP) (with a photo and 'VEJA MAIS' link)
- depoimentos:** A section with testimonials:
 - Instituto Canto Verde
 - Site excelente
 - Meus ex-alunos... (with 'VEJA MAIS' link)
- notícias:** A green box with news items:
 - Valor
 - Revista Época
 - PROFESSOR
 - Encontro SENAI
 - Dê sua opinião! (with 'LEIA MAIS' link)
- enquete:** A blue box containing a poll question: 'Em quantas instituições de ensino você estudou, incluindo escola e faculdade?'. The results are:

4,24%	Apenas uma
15,27%	Duas
26,94%	Três
53,56%	Mais de três
- números:** A grey box stating: 'Já somos 43284 colegas em 7962 escolas no Brasil e no mundo'.

Figura 8 –Rede Social Colegas

Friendster: Um dos primeiros sites do gênero. A mais popular das redes sociais nos Estados Unidos, semelhante ao Orkut, no entanto não organiza grupos por comunidades de interesse. Convite não é exigido. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.friendster.com>



Figura

Social Friendster

9 -Rede

Orkut: Rede social do Google, que será foco deste estudo e analisado nos capítulos a seguir. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.orkut.com>

DOTNode: Who do you want to meet today (Quem você quer encontrar hoje?) O site apresenta versões em inglês e francês. Forte presença francesa. <http://www.dotnode.com>

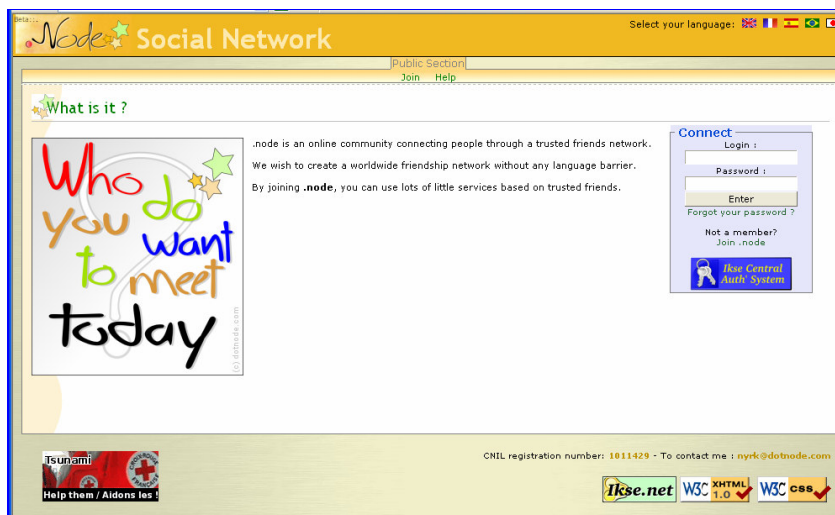


Figura 10 – RedeSocial Node

Multiply: Entrada franca ou através de convite. Para acessar as páginas pessoais dos usuários do Multiply, não é preciso ser cadastrado. Cada membro ganha um endereço na Internet (no formato seunome.multiply.com), com 1 Gbyte de espaço livre para armazenar fotos e textos(blog/diário). Possui agenda de eventos. Permite ao usuário importar todos os seus amigos do Friendster e do Orkut e classificá-los em várias categorias. Qualquer comentário (reply) a textos e fotos vai direto para o e-mail do usuário, permitindo maior interatividade. Há um local reservado para dar opiniões sobre filmes, shows, programas de tv, discos e etc (write review); existe ainda um espaço de compartilhar receitas culinárias e também uma espécie de "classificados", onde a pessoa pode colocar produtos à venda ou manifestar desejo em adquirir algo, tem propagandas e comunidades. Classifica as mensagens recebidas. O site foi fundado por Michael Gersh e John Pezaris, através da Multiply Inc., Flórida. Tem como língua oficial o inglês.

<http://multiply.com>

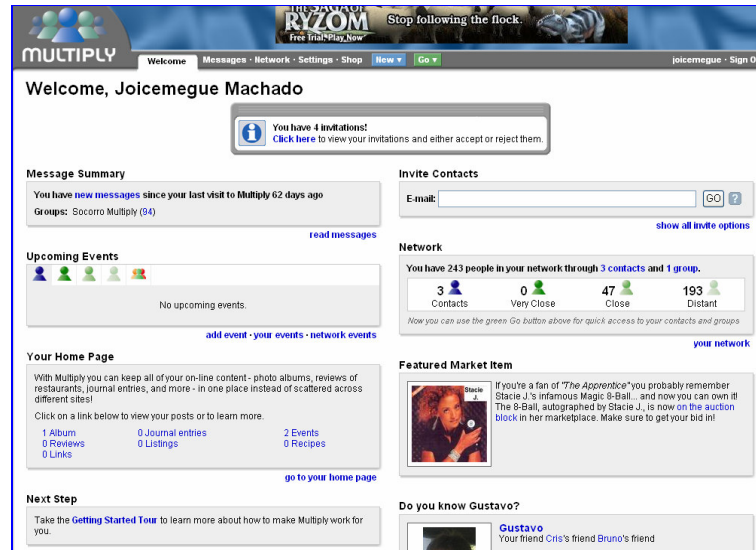


Figura 11 – Rede Social Multiply

Tribe.net: Mark Pincus é o seu fundador. Utiliza recursos como página pessoal, álbum de fotos, tem uma seção em que se pode pesquisar serviços num raio de até 80 quilômetros de onde se mora, através do código postal informado, serviço disponível apenas para os EUA. Tem como língua oficial o inglês. <http://cluster.tribe.net/tribe/servlet>

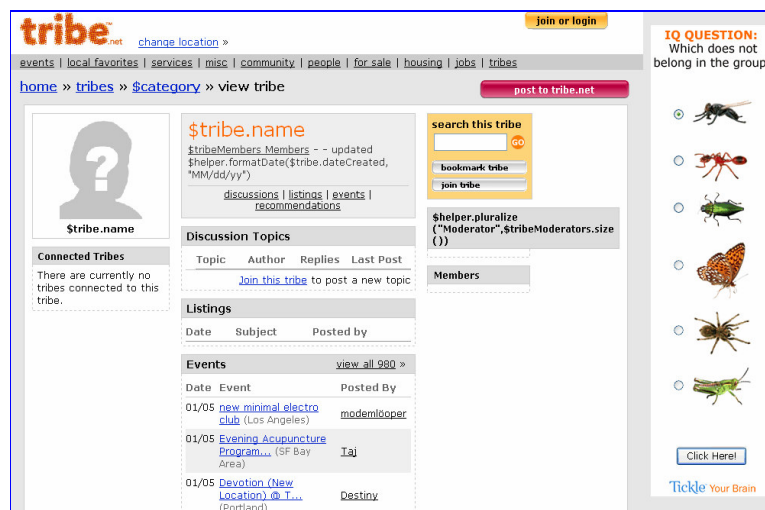


Figura 12 – Rede Social Tribe

Wallop: É um projeto de pesquisa da Microsoft sobre o funcionamento das relações através de redes sociais. Está projetado para ser aberto a qualquer usuário do programa de mensagens instantâneas da Microsoft. Utiliza ferramentas para compartilhar fotos, blog, e interagir com amigos. Tem como língua oficial o inglês. <http://mywallop.com>

Welcome to **Wallop**, where you can share photos, blog, and interact with your friends.

wallop
Microsoft
Research
Online Lab

Wallop is a research project of the Social Computing Group at Microsoft Research, exploring how people share media and build conversations in the context of social networks. We are currently conducting a small, real world trial of Wallop with small friendship groups. Therefore, membership in Wallop is limited to study participants until the trial is over. For more information about our research projects, please go to our [Social Computing web site](#).

If you have questions or problems, please email the [Online Lab](#) at olab@microsoft.com.

As of August 10 the Online Laboratory Web Sites' Terms of Use has been modified. Please review.

Email:

Password:

[Forgot password?](#)

Email address joicerm@hotmail.com is unknown or has not been verified.

Store your email and password on this machine.

Copyright ©2003-2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. [Printable Terms of Use](#), [Privacy Policy](#) and [Registration Recap](#)

Figura 13 – RedeSocial Wallop

Icq Universe: Basta usar o mesmo número de registro (UIN¹⁷) do comunicador original. Porém é preciso o convite de um usuário já cadastrado para entrar na rede. O site tem área para interação entre usuários novos e recrutadores, em que os novatos podem conhecer outras pessoas e pedir convites. Tem como língua oficial o inglês. <http://universe.icq.com>

17 Ao instalar o ICQ o usuário recebe um número, o UIN (Universal Internet Number). É o identificador de cada usuário na base de dados do ICQ. É um número pessoal, protegido por senha. Por meio dele pode-se encontrar alguém na internet desde que esteja conectado e com o ICQ ativado.



Figur

a 14 - RedeSocial ICQ

Six Degrees: Em 1997 já funcionava, mas não obteve o alcance esperado. O site ainda está no ar, mas será relançado em breve com nova estruturação. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.sixdegrees.com>

LinkedIn: Site norte-americano, o foco são as redes de relações de trabalho. O passaporte de entrada chega por e-mail e funciona como carta de referência de alguém que já está cadastrado no serviço. O site possui uma aplicação que permite copiar os contatos da lista de Contatos do Outlook e enviar um convite para cada um dos usuários. Estes usuários, ao se cadastrarem no site e criarem seu próprio perfil podem visualizar a rede de contatos de quem os convidou e dos outros, favorecendo assim a busca de oportunidades de trabalho ou de emprego através desta rede. O LinkedIn mapeia quantos graus de separação existem entre cada um dos contatos. De acordo com as regras de privacidade, não é possível acessar dados pessoais

daqueles que estejam num grau de diferença do usuário. Tem como língua oficial o inglês. <https://www.linkedin.com>

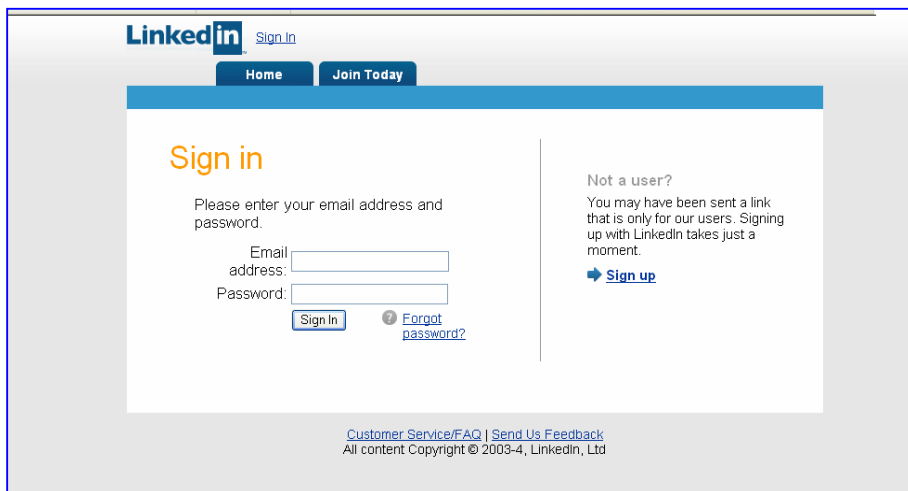


Figura 15 – Rede Social LinkedIn

Ezboard: Voltado para o mercado, apresenta possibilidade de anúncio-livre, fórum,

recebimento de mensagens e ofertas dos sócios, anúncios classificados por interesses de acordo com o perfil. A página de perfil pode ser formatada de acordo com o usuário. Facilidade na formatação dos recados, utilizando-se um editor de texto diferentes recursos como smile etc. Para participar da comunidade Ouro precisa pagar uma taxa para liberar mais recursos. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.ezboard.com>



Figura 16 - RedeSocial Ezboard

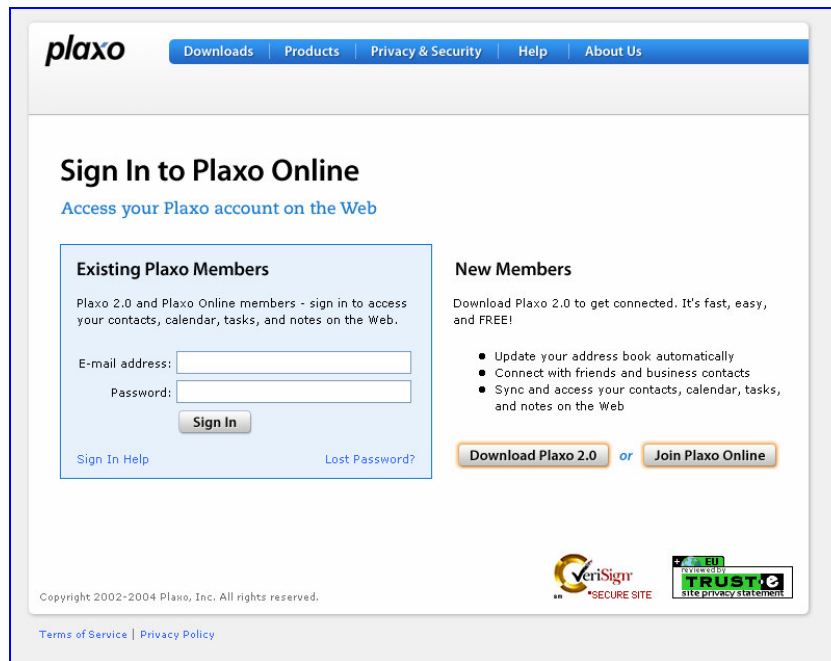
Tribe: Além da rede de amigos e comunidades oferece críticas e recomendações de todo tipo de serviços, classificados de empregos, imóveis e anúncios de festas e eventos disponíveis na região, este serviço engloba somente a área dos Estados Unidos. Convite não exigido. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.tribe.net>



Figura 17 – Rede Social Tribe.net

Plaxo: É uma ferramenta gratuita de gerência livre dos contatos de trabalho, compatível com o Microsoft Outlook e Outlook Express. O programa necessita ser instalado na máquina do usuário, através de download da Internet. Após a instalação, o programa auxilia na seleção dos contatos a serem atualizados, enviando um e-mail a todas as pessoas selecionadas solicitando a atualização ou confirmação dos dados. Dá para ser acessado pelo

site. A partir do momento que as pessoas se incorporam à rede Plaxo, sempre que seus dados forem atualizados, automaticamente os demais usuários têm acesso a eles. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.plaxo.com>



The image shows a screenshot of the Plaxo website's sign-in page. At the top, the Plaxo logo is on the left, and a navigation menu with links for Downloads, Products, Privacy & Security, Help, and About Us is on the right. The main heading is "Sign In to Plaxo Online" with a sub-link "Access your Plaxo account on the Web".

There are two main sections:

- Existing Plaxo Members:** A box containing the text "Plaxo 2.0 and Plaxo Online members - sign in to access your contacts, calendar, tasks, and notes on the Web." Below this are input fields for "E-mail address:" and "Password:", a "Sign In" button, and links for "Sign In Help" and "Lost Password?".
- New Members:** Text stating "Download Plaxo 2.0 to get connected. It's fast, easy, and FREE!" followed by a bulleted list:
 - Update your address book automatically
 - Connect with friends and business contacts
 - Sync and access your contacts, calendar, tasks, and notes on the WebAt the bottom of this section are two buttons: "Download Plaxo 2.0" and "Join Plaxo Online", separated by the word "or".

At the bottom of the page, there is a copyright notice: "Copyright 2002-2004 Plaxo, Inc. All rights reserved." and links for "Terms of Service" and "Privacy Policy". There are also logos for VeriSign (SECURE SITE) and TRUSTe (site privacy statement).

Figura 18 – RedeSocial Plaxo

Ryze: Voltado para o mercado corporativo, com o objetivo de realizar negócios. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.ryze.com>

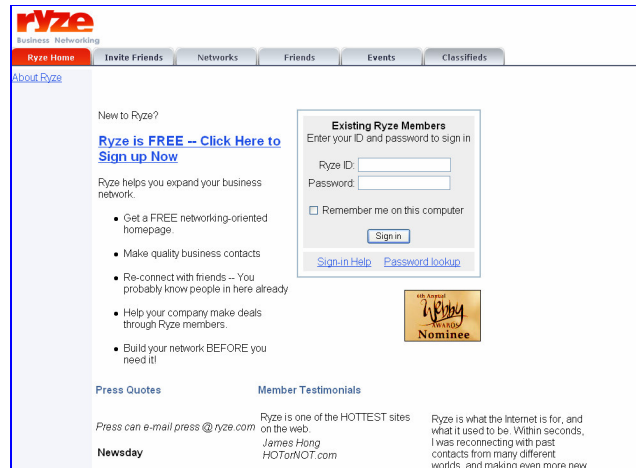


Figura 19 - Rede Social Ryze

Ecademy: Voltado para o mercado de trabalho. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.ecademy.com>

Everyone's Connected: Contatos profissionais. Tem como língua oficial o inglês. <http://www.everyonesconnected.com>



Figura 20 - Rede Social EveryonesConnected

A seguir são apresentadas algumas redes consideradas pela autora como “curiosas”:

Rede Social de animais de estimação. A empresa americana One Match Fire criou dois sites de comunidades especiais para cães e gatos, o **Dogster** (<http://dogster.com/>) e o **Catster** (<http://catster.com>), com criação de páginas, perfil e foto de animais, diário e votação.



Figura 21 – Rede Social Dogster

Mediachest: A partir dele é possível catalogar as coleções de músicas, dvd's, games e livros dos usuários, e compartilha com os amigos como forma de incentivar trocas e empréstimos de uns aos outros, através de uma ação coordenada. Pode-se checar o índice de confiabilidade das pessoas que acessam o site. <http://www.mediachest.com>

The screenshot shows the homepage of mediachest.com. At the top, the logo and tagline 'Their Collection Becomes Yours™' are visible. The main heading reads 'Quickly and Easily track and borrow Books, CDs, DVDs, and Games From friends, family, and co-workers Totally FREE!'. A search box on the right allows users to search for items near them, with options for 'Search for' (set to DVDs), 'containing', 'within' (set to 25 miles), and 'of ZIP:'. Below the search box is a 'Join Now for Free!' button. Three testimonials are displayed: Chris from Columbia, SC, who borrows DVDs instead of renting; Becca from Seattle, WA, who meets new friends through shared interests; and Andy from Athens, GA, who keeps track of his collection. A section titled 'Why use Mediachest's FREE service?' lists benefits like saving money, finding like-minded people, and keeping track of items. A 'Member Sign-in' section includes fields for username and password, a 'Remember me' checkbox, and a 'Sign-in' button. Footer text includes copyright information and links to terms of service and privacy policy.

Figura 22 – Rede Social Mediachest

Sexkut: Surgiu em dez de setembro, como uma versão erótica do Orkut, tendo a mesma aparência deste famoso site, mudando somente a cor. O Sexkut foi criado por Mr. Manson (Wagner Martins), webmaster do site de humor Cocadaboa e por Rui Sousa, profissional na área de Internet e televisão interativa. Eles divulgaram em alguns pontos estratégicos da rede (blogs, comentários em lista de discussão) a notícia dessa nova comunidade voltada para o sexo. O site funcionaria por convite, sugerindo que os contatos poderiam ser feitos por um atual ou ex-parceiro sexual. O impacto da notícia causou um grande alvoroço, com a notícia se espalhando entre os internautas, numa verdadeira rede de fofocas. No segundo dia do boato, a página já tinha sido visitada por 1092 pessoas. Segundo Marinilda Carvalho¹⁸, em apenas nove dias de operação, a página recebeu mais de cinquenta mil visitantes e duas mil mensagens de e-mail de pessoas "pedindo desesperadamente por um

¹⁸ O trote do Sexkut, reportagem de Marinilda Carvalho, sobre como escapar dos boatos na Internet, pode ser encontrada no site <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=296ENO001>. Maiores informações também podem ser encontradas em <http://www.cocadaboa.com/archives/003976.php>.

convite". Depois do sucesso da brincadeira, estão apresentando agora uma versão verídica, para o cadastramento é preciso o número do CPF como forma de comprovação de que o usuário é maior de dezoito anos de idade.

<http://www.sexkut.com>

Flickr: É um sistema colaborativo tipo fotoblog para construir uma base de dados compartilhada. Voltado para quem tem interesse em compartilhar fotos e histórias com familiares, amigos ou com demais usuários, criando grupos de interesses confidenciais ou públicos. É um programa de mensagens multimídia instantâneas, onde a rede de relacionamento funciona como pano de fundo do sistema. Pode-se manipular com as fotos, sensibilizar regiões da imagem e inserir comentários em forma de tags, classificá-las em álbum, organizá-las em torno de um tema. Dispõe de álbum de fotos com espaço para comentários, oferece recurso de calendário, onde se pode ver as fotos disponibilizadas em cada dia. Utiliza *tags*¹⁹. Pode-se assinar o recurso RSS/Atom feed para uma tag, e ser avisado sempre que alguém usar aquela tag em uma foto ou link, facilitando assim as buscas comuns. (*<http://www.flickr.com>*)

¹⁹ Tags são palavras associadas a uma informação, servem como etiquetas que facilitam a busca por assunto nos demais fotlogs.

3. ORKUT E OS ESTUDOS DE REDES SOCIAIS

3.1. Origem

O Orkut é um sistema orgânico que reúne diversas comunidades virtuais. O engenheiro turco Orkut Büyükkökten é responsável pela criação desse sistema para a empresa norte-americana Google, que vem se especializando no ramo das redes sociais. Segundo o site, o objetivo é o de criar redes de relacionamentos através de um espaço de encontro on-line, onde o usuário pode juntar pessoas do seu círculo de relacionamentos, conhecer outras que compartilhem os mesmos interesses e discutir temas variados.

Este projeto foi lançado em 22 de janeiro de 2004 e atinge um número cada vez maior de internautas. Nos primeiros dias de fevereiro, 100 mil novos usuários haviam se cadastrado no sistema. No Brasil este fenômeno vem alcançando amplas escalas. No dia 28 junho, de acordo com a página de estatísticas do próprio Orkut, o número de brasileiros cadastrados foi de 32,9%, ultrapassando a presença de usuários norte-americanos que era de 28,67%, apesar do site usar a língua inglesa. Em 03 de janeiro de 2005, quase concluindo um ano de atividade, os brasileiros eram 62,13% da rede, enquanto os americanos apenas 18,6%. Várias hipóteses foram levantadas sobre a

capacidade de brasileiros se articularem tão rapidamente, surgindo vários tópicos no Orkut sobre esta discussão.

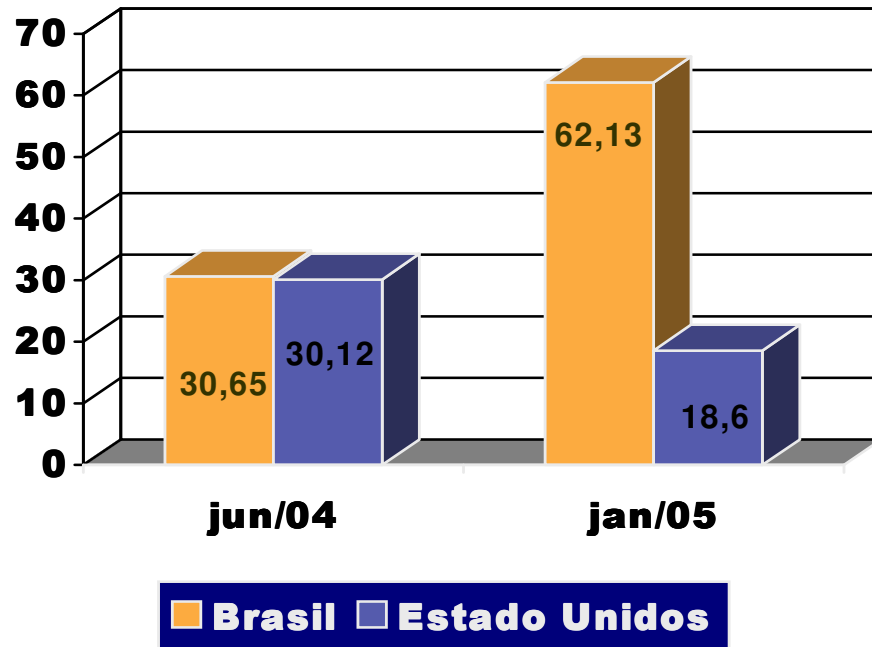


Tabela 2 - Brasileiros e americanos no Orkut

No início de janeiro o total de pessoas conectadas na rede era de 3.415.727, assim distribuídos:

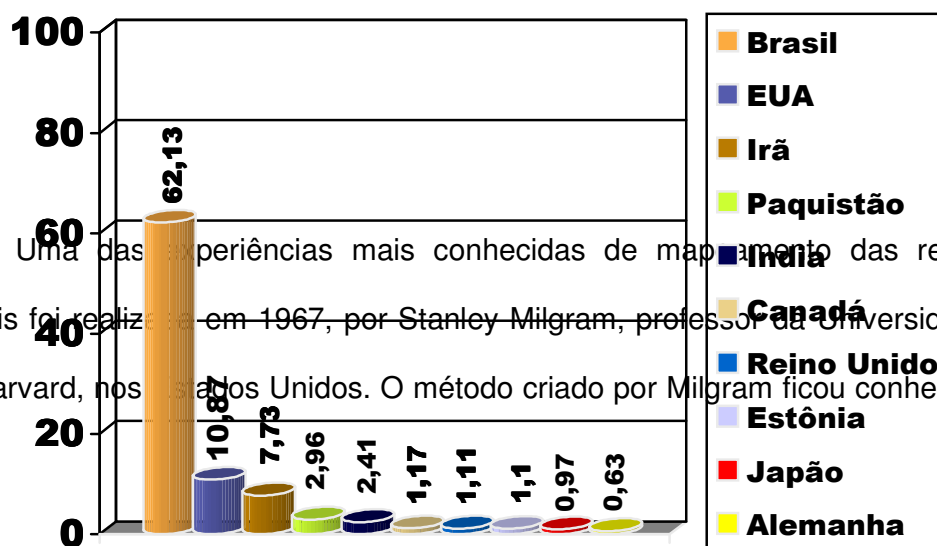


Tabela 3 - Percentual de usuários por país

Uma das experiências mais conhecidas de mapeamento das redes sociais foi realizada em 1967, por Stanley Milgram, professor da Universidade de Harvard, nos Estados Unidos. O método criado por Milgram ficou conhecido

como small-world²⁰ (mundo pequeno) e tornou-se referência no estudo das redes sociais. Milgram enviou 160 cartas a moradores do Nebraska, escolhidos aleatoriamente e estes teriam a incumbência de fazer a sua carta chegar até um corretor de valores em Massachusetts, porém a carta seria retransmitida somente através de alguém conhecido. Das 160 cartas, 42 chegaram ao seu destino. Como resultado da experiência, Milgram descobriu que as cartas que chegaram ao destinatário passaram por uma média de apenas 5,5 intermediários. Vários outros testes foram baseados neste modelo, inclusive utilizando a Internet como meio de propagação e obtendo um número bem próximo ao que Milgram indicou.

Esse mapeamento é baseado na matemática dos grafos²¹ tem como objeto de estudo a estrutura de conexões das redes. Os números encontrados por Milgram na sua experiência, representam o que se denomina extensão característica de caminho: o número médio de conexões necessárias entre um ponto e outro ponto qualquer da rede.

Segundo Martinho (2004), o potencial da rede está na capacidade de gerar conexão. Nas suas próprias palavras:

A densidade da rede não está relacionada diretamente ao número de pontos que a constituem, mas à quantidade de conexões que esses pontos estabelecem entre si. Esse é o aspecto mais importante e parece provar que a capacidade da rede ultrapassa em muito a mera soma de seus elementos.

²⁰ Essa teoria das conexões inspirou o filme conhecido por Seis Graus de Separação (1993), com Will Smith e Donald Sutherland.

²¹Teoria dos Grafos é um ramo da matemática que estuda as propriedades dos grafos. Grafos são um conjunto de pontos, chamados **vértices** (ou nodos), conectados por linhas, chamadas de **arestas** (ou arcos).

Com o objetivo de verificar se existe uma relação sobre a densidade de conexões existentes na rede, se aumenta ou diminui conforme a faixa etária, foi utilizada uma amostragem realizada composta por cem usuários do Orkut. Estes foram selecionados e divididos em duas categorias. A primeira composta por cinquenta jovens de até vinte e quatro anos e a segunda por cinquenta pessoas a partir de vinte e cinco anos. Foi constatado que o primeiro grupo apresenta uma rede constituída de uma média de duzentos e dois contatos por pessoa, enquanto o segundo grupo, a média observada caiu para setenta e dois. Para os mais jovens adolescentes, observa-se a tendência de maior quantidade de contatos via Internet. Cabe salientar que os jovens compõem a maior parte das presenças no Orkut, conforme gráfico de janeiro 2005, apresentado abaixo:



Tabela 4 - Percentual de usuários do Orkut por faixa etária

Observar a rede crescendo faz parte de uma grande diversão, onde nesta abertura para novos relacionamentos todos são bem-vindos e linkados,

desta forma tem-se a impressão que para esta geração a expressão “Link é poder” é um imperativo.

3.2. Recursos e Funcionamento

O Orkut é uma rede social em fase de experimentação onde para ingressar na comunidade o internauta precisa ser convidado por alguém cadastrado que faz parte do site e que o adiciona à lista de amigos, funcionando como um “webclub privê” de associados. Ao aceitar o convite, o participante começa o seu cadastramento através do preenchimento de um extenso formulário (em inglês), que solicita dados pessoais como data de nascimento, nacionalidade, profissão, orientação política, sexual e religiosa, esportes que pratica, preferências musicais, livros de cabeceira e comida predileta. Uma vez dentro do site, o usuário pode começar a sua navegação.

Atualmente o acesso é gratuito e não traz nenhum anúncio publicitário, a linguagem oficial do site é o inglês. Nos termos de contrato salienta que o uso não é recomendável para menores de 18 anos, no entanto se percebe um número expressivo de menores acessando o site.

Na entrada do ambiente o usuário é solicitado a apresentar-se através da construção do seu perfil, tendo a opção de escolher quais itens podem ser publicados. Após o preenchimento dos dados, o novo associado pode começar a conectar seus amigos que podem aceitá-lo ou não, conforme impressões de reciprocidade. Um dos recursos que se destacam é o de mapeamento dos

graus²² de relação que aparecem quando se acessa as páginas de outros usuários.

Mapeamento dos Graus de Separação

Galeria de amigos

Perfil

Fãs

Álbum de Fotos

Comunidades

Figura 23 - Rede ORKUT, página pessoal

²² Aparecem logo abaixo do nome da pessoa acessada, indicando diferentes laços possíveis de acesso à pessoa selecionada.

O ambiente integra vários recursos para interação assíncrona como: pequeno blog onde pode deixar impressões pessoais, álbum de fotos, galeria de amigos, comunidades das quais o usuário pertence, correio, fóruns, destaque para os aniversariantes do mês na página inicial etc. Também é possível acoplar recursos de interação síncrona, como o chat implantado em 9 de outubro pelo webdesigner brasileiro J. E. Fatuch que encontra-se no endereço eletrônico <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=533028>.

O usuário conta com um serviço de pesquisa que facilita buscas de novos contatos através do nome das pessoas, facilitando encontros nesta ampla rede. O número de conexões com outros internautas aparece entre parênteses logo abaixo do nome do usuário mudando a cada nova inserção. Há espaços para comentários sobre os amigos, com possibilidade de adicionar-lhes status de “pessoas especiais”, “conhecidos”, “bons amigos” etc. A classificação dos contatos pode ser feita através de um sistema de “cotações” ao lado do nome do usuário, onde três características são avaliadas: confiabilidade (smiles), o grau de sensualidade (corações) e simpatia (cubos de gelo – “cool”, em inglês). O usuário pode configurar para receber em e-mail sempre que uma mensagem for postada no scrapbook²³, alguma notificação, mensagens de amigos dos amigos etc.

Na página Edit Profile, é possível fazer a alteração da senha, caso ela tenha vazado ou o usuário queira optar por uma modificação dos dados, para isso basta clicar em password para fazer a mudança.

Há uma ferramenta chamada crush-list que funciona como uma agência de namoros. O usuário adiciona um outro usuário de seu interesse na lista secreta, e se aquele também tiver cadastrado na sua lista, ambos recebem um e-mail informando que o interesse foi correspondido. Caso isso não ocorra, é mantido segredo sobre o eleito.

As comunidades funcionam como uma moderna lista de discussão, porém mais personalizada onde é possível visualizar e realizar diferentes contatos e pesquisas dentro da rede de relacionamentos, nos mais diversos

idiomas.

Qualquer usuário pode criar uma comunidade de debate.

The screenshot displays the ORKUT interface for the 'Psicologia na Virtualidade' community. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Friends, Messages, Communities, Search, Media, News, Help, and Logout. The community header features the title 'Psicologia na Virtualidade' and a description: 'Comunidade voltada para conversas sobre a psicologia, Internet, aspectos do virtual, informática, psicologia com informática, psicologia na informática, etc. Destinado a profissionais e estudantes das áreas.' Below the description, it lists the category (Health, Wellness & Fitness), owner (Marcia H. M. Homem de Mello), type (public), forum (non-anonymous), language (Portuguese), location (Brazil), creation date (Thursday, June 03, 2004), and size (917 members). A 'members (899)' section shows a grid of member avatars with names and post counts, such as Jose (645), Fernanda (367), Fernando (592), Tathyanne (117), Renata (63), Meneses (57), Oliver (224), and *Katy* (84). A 'related communities' section displays icons for various groups like 'Psicologia', 'Estudantes de Psicologia BR', 'Quase Psicólogos', 'Cyber Cult', 'Cibercultura', 'Linux Brasil', 'Comportamento & Relacionamento', 'Informática Brasil', and 'Psicodrama'. The 'forum' section contains a table of topics with columns for topic, author, posts, and last post. The 'events' section lists upcoming events with columns for title, city, state, and date.

Figura 24 - Rede ORKUT, Comunidade Psicologia na Virtualidade

A partir

da avaliação feita, entendemos que os seguintes aspectos merecem atenção e melhorias: muitas vezes o sistema torna-se instável, dificultando ao usuário se logar à rede, bem como navegar com desenvoltura pelas suas páginas.

²³ O scrapbook é uma ferramenta onde os demais usuários deixam seus recados ao visitar a página de algum membro da comunidade, ficando visível para todos. Pode ser utilizado também como bloco de rascunho.

Dificuldade de visualizar todas as mensagens do fórum, talvez a alternativa encontrada pela rede 1Grau, de apresentar ao lado um esquema de postagem em forma de árvore, selecionando as últimas mensagens enviadas, possa agilizar o processo. Um outro recurso que enriqueceria o software, seria a possibilidade de saber quem está on-line naquele momento, acrescentando ferramenta de comunicação instantânea. Isso facilitaria as trocas na rede.

3.3. Potencial

O potencial do Orkut surge à medida que a rede social vai se expandindo através dos diferentes arranjos e parcerias de interesses comuns. Os usuários podem organizar diferentes “tribos” e criar fóruns de discussão sobre os mais variados assuntos desde interesses profissionais, fã-clube, turmas de colégios, etc. Essas redes são conhecidas como *network of trusted friends* (redes de amigos confiáveis). Serve como instrumento para encontrar pessoas e articular ações coletivas, conforme indica Fábio, usuário deste sistema:

O Orkut até agora está se revelando um excelente ponto de encontro para pessoas que eu não via há tempos. Nesta semana que passou pude tomar um chope com vários amigos, um deles bem antigo, reencontrado no Orkut. Outro, um compositor indie a quem eu admirava há anos, e com quem (acredito) rolará em breve uma parceira lítero-musical. (Depoimento de Fábio, Comunidade Social Network, Tópico: namoro ou amizade? trabalho ou o que pintar? em 4/17/2004 12:50 PM)

O Orkut pode ser visto como uma rede intensiva de inteligência coletiva²⁴, na qual os laços sociais (os amigos/friends) agenciam e potencializam as conexões de cada um com todos os demais, formando uma rede cooperativa que se distribui rizomaticamente e de forma imprevisível, formando espaços de construção de subjetividades e de possíveis tensões sociais. Essa idéia de imprevisibilidade não é apenas uma questão de desordem e de caos, mas sim, a própria representação da diversidade e complexidade humana. Ao mesmo tempo em que valoriza o individual dentro da coletividade, favorece a percepção de conexão planetária, de que todos, de uma certa forma, estão conectados uns aos outros por laços relacionais. Essa idéia de pertencimento a um todo maior pode ser explorada para o desenvolvimento de novas práticas relacionais de solidariedade, cooperação, envolvimento e responsabilidade sobre o todo.

À medida que as pessoas vão explorando os recursos tecnológicos da rede, vão descobrindo novas possibilidades de uso, como pode ser observado nos registros do Maurício:

"pra que servem as comunidades online?" - olha, ana, acho que para mim (só posso apresentar a visão que tenho e meus objetivos), não dá para dar uma única resposta que abranja todas as funções que vejo nas comunidades que participo (seja de modo ativo ou só como lurker) - algumas são só para diversão, outros para buscar/gerar conhecimento (ou massa crítica ou o nome que você quiser colocar para isto). existem aquelas também que servem só para eu extravazar a raiva que sinto em ver a posição do meu time no campeonato ;) (Depoimento de Maurício, Comunidade Social Network, Tópico Matéria na Istoé, 6/14/2004 3:42 PM)

²⁴ Inteligência coletiva é um termo utilizado por Pierre Levy (1999) para descrever a coordenação de inteligências que, encontram-se distribuídas em todas as partes e que se constitui a partir do reconhecimento, trocas e enriquecimento mútuo das pessoas. Para melhor entendimento, ver o livro deste autor, intitulado A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.

Ao mesmo tempo em que surge uma onda crescente de adeptos que vêm neste canal um instrumento rico de comunicação e informação, alguns críticos temerosos salientam que as práticas de sites como o do Orkut e similares, apresentam um fim meramente comercial, onde, através de um aparente estímulo ao espírito e as práticas de "comunidades", encoraja o fornecimento de informações pessoais, facilitando assim pesquisas e processos de marketing necessários para sondar a aceitação e divulgação de produtos no mercado. Neste palco de discussões ainda não está desvelado o fim e potencial dessas grandes redes sociais, mas sem dúvida afetam e promovem modos de relação social.

3.4. Identidade Eletrônica no Mundo Digital

“A identidade, pois, não é o oposto da diferença:
a identidade depende da diferença”
Woodward, 2000

O vocábulo identidade vem originalmente do latim *identidade*, cujo radical *idem* significa o mesmo, idêntico. No dicionário on-line Priberam²⁵, é apontado como um conjunto de elementos que permitem saber quem uma pessoa é.

A concepção de identidade passa a ser questionada na modernidade, já que nas sociedades tradicionais ela é vista como algo fixo, determinado a partir da posição social que se ocupa, dentro de um modo de vida estável que posiciona os indivíduos dentro de um campo social específico. Com o desenvolvimento das ciências, o homem passa a ocupar um papel importante

nas discussões e a sua identidade passa a ser apoiada na razão, na individualidade e na interação com o coletivo. O surgimento de formas cada vez mais complexas e especializadas de participação social vão surgindo. A pós-modernidade ou modernidade tardia, a partir do impacto da globalização, vai apresentar um homem fragmentado, assumindo diferentes identidades, em constante transformação, conforme nos mostra Hall (1997, p. 14 -18) ao falar da variedade de posições que o sujeito articula na constituição de sua identidade dentro da sociedade:

A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente.

A pergunta ‘quem é você?’ acaba remetendo a identificações culturais encontradas nas categorias de pertencimento e de marginalidade das subjetividades e ordens sociais. A resposta a essa pergunta remete a etiquetas provisórias que são incorporadas em determinados espaços e tempos, sejam elas referentes à sexualidade, raça, religião etc. Um dos desafios deste mundo globalizado está em como, nessa grande massificação, ser reconhecido como sujeito com identidades e necessidades específicas. Nunca houve tanto espaço de luta para o reconhecimento de identidades como atualmente através dos movimentos da identidade negra, homossexual, feminista etc. Esses movimentos buscam a recuperação da auto-estima, a garantia de existir e ser reconhecido, de tornar-se visível. O reconhecimento da identidade de um

²⁵ O dicionário on-line pode ser utilizado a partir do endereço <http://www.priberam.pt/dlpo/dlpo.aspx>.

usuário pelos demais na rede, pode se dar de diferentes modos, através da descrição no profile, dos testemunhos dos amigos, dos registros em chats etc, conforme é possível constatar a seguir:

Também relutei por um tempo para entrar no Orkut, talvez pela questão da exposição...mas, quem disse que preciso me deixar conhecer por completo? O meu profile revela pequenos aspectos do que sou, muito ainda está velado, até mesmo para mim. Outro aspecto interessante e que pode ser objeto de reflexão é a liberdade para a criação de personagens. Na realidade, o mundo virtual tem um duplo aspecto, ao mesmo tempo em que corremos o risco do controle, somos livres para criar e viver personagens. Ninguém/nada consegue aprisionar a criatividade. Ainda somos livres para criar ou criamos apenas aquilo que é permitido pelo nosso universo simbólico? Passo a bola aos amigos da comunidade. Helena – comunidade Foucault, tópico: Orkut e sociedade disciplinar

A construção dessas *personas* eletrônicas permite uma auto-invenção da imagem que se quer projetar. Nos sites sociais, essa montagem pode ser tecida cuidadosamente pelo internauta, desde a escolha da imagem (fotos, desenhos etc), auto-descrição no profile, escolha e atuação nas comunidades a que vai se associar e, dos rastros que vão sendo capturados através das participações nos diferentes espaços. A esse respeito Castells (1999, p.41) afirma que:

Em um mundo de fluxos globais de riqueza, poder e imagens, a busca de identidade, coletiva ou individual, atribuída ou construída, torna-se a fonte básica de significado social. (...) Cada vez mais as pessoas organizam seu significado não em torno do que fazem, mas com base no que elas são ou acreditam que são.

Com o rápido desenvolvimento da tecnologia informatizada através de potentes memórias, acesso à Internet com banda larga, câmeras digitais, scanners e demais recursos tecnológicos, a identificação on-line passa a ser cada vez mais imagética, os dígitos começam a tomar novas formas e habitar um corpus digital. Se pensarmos no surgimento dos primeiros softwares de

comunicação²⁶ e seus recursos, veremos que a identificação baseava-se mais na escolha dos nicknames e que, ao término da conversação, a identidade sumia, evaporava-se no mundo digital. Fazia-se necessária uma certa freqüência nos canais de comunicação e no uso de marcas identificatórias²⁷ para poder ser reconhecido pelos demais membros e criar a noção de pertencimento a algum grupo.

Na Internet, encontra-se também a possibilidade de manter o anonimato. Esse mecanismo pode funcionar como um laboratório de autoconhecimento, facilitando a experimentação de outras formas de atuação no mundo, deixando aflorar desejos, fantasias e sentimentos contidos. A rejeição torna-se menos dolorida, a timidez encontra a ousadia, a feiúra transforma-se em beleza, quase tudo é possível quando se está protegido através de alguma máscara virtual.

Surge também, uma nova possibilidade virtual, a identidade mutante (avatars coletivos). Os mutantes são usernames e senhas de acesso compartilhadas na rede, de forma que nas comunidades onde precisa de convite para ingressar, o usuário não necessita ficar implorando ou esperando para ser convidado. Basta utilizar essa “porta” de entrada e auto-enviar-se um convite. Dessa forma, o mutante passa a ser uma entidade habitada por várias pessoas. Talvez a psicologia virtual classificasse como distúrbio multipolar de personalidade. O movimento mutante surge como forma de protesto a esta forma seletiva de ingresso nos sites virtuais. Também permite o anonimato e favorecem a criação de outras identidades possíveis. Ser um outro, não um

²⁶ Como as BBS (Bulletin Board System / Sistema de quadro de avisos), IRC (Internet Relay Chat).

²⁷ Para saber mais sobre este assunto, ler o artigo de Raquel da Cunha Recuero, intitulado Identidade e comunidades virtuais no IRC: estudo do Canal#Pelotas, encontrado na Ecos Revista, v.6, n.2. Disponibilizada também como documento eletrônico em <http://www.pontomidia.com.br/raquel/dissertacao.pdf>

outro diferente de mim, mas como negação do que sou e que agora se manifesta, o meu outro possível. Quantos “outros” podem emergir de nós mesmos? Essa mobilidade e fluidez, que o cantor Raul Seixas chamaria de metamorfose ambulante, é facilitada no espaço público mediático onde existe a possibilidade de apresentar-se sobre uma nova perspectiva.

Felinto (2002, p. 22) comenta que no mundo virtual, a identidade passa a ser fruto de um processo de construção intencional, e, desse modo, os sujeitos teriam total liberdade na reelaboração de suas personas. “O sujeito passa a ser criador de si mesmo; demiurgo que produz não apenas novos mundos e seres, mas que também pode recriar-se indefinitivamente”.

Rompe-se assim com o paradigma da identidade única e determinada, que busca com a modernidade classificar cada um no seu lugar, colocar uma etiqueta e catalogar. A identidade passa a metamorfosear-se, aparecer em sua multiplicidade, evidenciando o ser complexo dos novos tempos, fragmentado.

Abaixo, alguns desses avatares coletivos utilizados na rede Orkut:

1. Tyler Durden

username: projetocaos

senha: caos

2. Vitoriamario

username: pla2

senha: pipoca

3. Vitoriamario2

username: lupecativoiro

senha: escape

4. Astor o humanista

username: Astor o humanista

senha: humanista

Reforçando esta idéia de que identidade não é uma entidade determinada, constituída ou uma auto-imagem acabada e sim, de que é de natureza dinâmica, complexa e engloba uma diversidade de papéis que o sujeito ou “sujeitado” ocupa em cada contexto ou momento histórico, em contínua ação. Essa multiplicidade de papéis que se assume e ocupa cada sujeito ao longo da vida, faz parte da totalidade da identidade, pois somos, enquanto categoria humana, mais do que apenas papéis, transcendemos a eles dentro de uma perspectiva dialética, num eterno processo de identificação, de transformação contínua, a que Ciampa (1987) chama de movimento²⁸. É na relação do indivíduo com os outros, que as identidades emergem, se formam e transformam e ganham significados. Segundo LANE (1938, p. 36-37):

Apenas quando confrontamos as nossas representações sociais com as nossas experiências e ações, e com as de outros do nosso grupo social, é que seremos capazes de perceber o que é ideológico em nossas representações e ações conseqüentes, ou seja, pensar a realidade e os significados atribuídos a ela, questionando-os de forma a desenvolver ações diferenciadas, isto é, novas formas de agir, que por sua vez serão objeto do nosso pensar, e que nos permitirá desenvolver a consciência de nós mesmos, de nosso grupo social e de nossa classe como produtos históricos de nossa sociedade, e também

²⁸ “Identidade é movimento, é desenvolvimento do concreto... é metamorfose.” (Ciampa, 1987 p. 74)

cabendo a nós – agentes de nossa história pessoal e social – decidir se mantemos ou transformamos a nossa sociedade.

Este caráter interativo da rede possibilita uma mediação entre a imagem que se tem de si e esta mesma imagem compreendida pelos outros, compondo novas facetas desta multiplicidade do ser. O confronto da imagem anunciada pode ocorrer no Orkut através dos depoimentos dos amigos (testimonials), das participações nos blocos de recados (scrapbook) ou mediante grau de popularidade (karma) alcançado.

Esses recursos também funcionam como estratégias de confiabilidade das relações na rede, como substituição à impossibilidade de estar a frente corporalmente. Dentro desta ótica, quanto maior o número de pessoas que prestam seu testemunho sobre determinado sujeito, maior tranqüilidade no investimento de novas relações.

Na comunidade Psicologia na Virtualidade existe um tópico sobre a relação da foto escolhida com o que ela pode revelar da personalidade, afinal, porque esta imagem foi escolhida para lhe representar e não outra? Através dos depoimentos dos participantes dessa comunidade pode-se perceber que a escolha da imagem está atrelada à projeção e aceitação social, mostrar o melhor de si ao mundo, atratividade, vaidade, narcisismo etc. Outro aspecto que se destaca é a possibilidade de ocultar a imagem através da escolha de desenhos, sombras, recursos de editores de imagem, pedaços de corpos com inúmeras texturas e efeitos etc. Vejamos alguns relatos ilustrativos encontrados na Comunidade: Psicologia na Virtualidade, no tópico Fotos X Personalidade:

Na escolha da foto penso que todos escolhem aquela que fotografaram melhor. Tem pessoas que são brincalhões e descontraídas, escolhem uma foto que mostre esse lado, outras debochadas aparecem mostrando a língua, o dedo naquela posição etc.. Eu pessoalmente escolhi uma que mostra meu sorriso e que todos que me conhecem face a face gostam. Além disso não sou nada fotogênica e dificilmente gosto das minhas poses. (Depoimento de Rose Carrara, 8/5/2004 1:31 PM)

No meu caso, minha foto expressa minha vaidade e muitas outras coisas. Expressa vaidade porque escolhi uma foto que me disseram que ficou muito boa, simpática e tal (eu achei meio "boiola", mas talvez seja isso o que quiseram dizer com simpático). E, isso posto, minha foto expressa também minha preocupação em agradar... o que tem também certa relação com a vaidade. (Depoimento de Régis Antônio, Vaidade e tudo o mais 8/5/2004 2:02 PM)

A imagem como deslocamento de si mesmo para o espaço virtual favorece o brincar das formas. Cada foto representa marcas sempre muito pessoais. Os efeitos, cores, texturas recriam um novo aspecto da realidade que vai sendo modelada pelos recursos dos editores gráficos. A virtualização do corpo permite a exposição de partes (como as fotos que revelam apenas um olho ou a exposição de somente uma boca), ou distorções criativas através do sombreado que pouco deixa ver, enfim, artifícios digitais utilizados para explorar a categoria sexualidade. Alguns sites, como o Popular, permitem uma imagem mais interativa através do vídeo.

Oliveira (2002, p.132) afirma que independente de cada cultura existe processos identificatórios que resultam em sistemas simbólicos classificatórios, produzindo diferentes competências simbólicas nas redes sociais e nas formas de estruturação do poder. Nestas redes de poder, segundo este autor, "emergem inúmeros pontos de tensão entre o reconhecimento, a participação e a afirmação da identidade". Para ele, a identidade possibilita diferenciar uma

pessoa, um grupo, uma cultura ou uma sociedade da outra, é o que diferencia o “eu” do “ele” ou o “nós” dos “eles”.

Além das imagens, cada sujeito vai sendo reconhecido e diferenciado no Orkut pelas suas posturas nos diferentes espaços de diálogo, gerando afetos e desafetos. A circulação em espaços de interesse comum permite a formação de tribos eletrônicas, com laços de aproximação identificadas com causas e objetivos semelhantes. As tribos e comunidades formam uma esfera pública virtual independente, não sujeita a regulamentações externas.

Os símbolos eletrônicos acabam sendo incorporados no cotidiano e revelando status que se ocupa conforme pode-se perceber através de marcas digitais encontradas em cartões de visita onde constam os endereços de e-mail, homepage, MSN, ICQ etc. Afinal, ser contatado, a qualquer hora, em qualquer lugar, é o que interessa nestes tempos pós-modernos.

3.5. Normatização de Condutas

A tendência das relações sociais em rede é de auto-regulação, ou seja, as normas são definidas de acordo com valores criados pelos próprios integrantes de cada comunidade, que constroem e adaptam os arranjos de convivência. O Orkut não apresenta regras fechadas para regular o

comportamento de seus usuários, mas é interessante prestar atenção na forma como a normatização vai se construir nesse espaço virtual.

Percebe-se nesta rede dois tipos de sanções comuns aos infratores por violações, apresentadas nos termos de uso: a “cadeia” (suspensão temporária) e o banimento da comunidade. Ao estar na condição de infrator (cadeia), na página do usuário, no lugar da foto de apresentação, aparece uma imagem com uma sombra de uma pessoa atrás de umas grades, formando um rótulo de “punido”. Nesta situação, o usuário mantém o direito de navegar pelo site, mas fica impossibilitado de enviar mensagens para as comunidades em que está inscrito e de alterar o seu perfil. Pode-se enviar um e-mail para o endereço do helpdesk do Orkut para saber maiores detalhes sobre a situação, algumas vezes o problema é simplesmente erro do sistema. Um alerta importante é sobre a quantidade de cadastramentos seqüenciais de pessoas, que pode ser entendido pelo sistema como SPAM e resultar na suspensão. Sugere-se assim, nunca cadastrar mais de três pessoas seguidamente, intercalando a ação dentro do sistema com outras atividades como participação dos fóruns etc.

No Orkut, qualquer pessoa pode solicitar a “revisão da conduta” de qualquer outro membro, através da ferramenta “report as bogus” e assim, enviá-lo para cadeia. Ao clicar sobre este item que se localiza abaixo da foto de cada associado, pode-se escolher alguma das justificativas como: o nome da pessoa não corresponde à imagem, a pessoa comportou-se de maneira imprópria com imagens que não podem ser distribuídas ou citar qualquer outro motivo que considera relevante para indicar a pessoa para prisão. Entre as proibições citadas nos termos de uso consta o envio de SPAM ou mensagens de caráter pornográfico.

Em função desses eventos de ir parar na prisão, usuários indignados com a situação criaram comunidades do tipo *Eu já fui preso no Orkut*, *Os Presos do Orkut* e os *Ex-presos do Orkut* como forma de compartilhar sentimentos, dar depoimentos ou simplesmente buscar compreender porque foram 'presos' e como fazer para sair. Vejamos os relatos a seguir:

Relato 1 - Po... eu fiquei arrasada qdo aconteceu pela primeira vez... Foi sexta-feira (dia 16/07/04) e eu fikei 12 horas sem poder fazer nadaaaa, soh ficar olhando e babando... moh saco... pelo menos bloquearam de manhã e desbloquearam de noite. Acontece que NO DIA SEGUINTE (ONTEM, dia 17/07) bloquearam essa zorra de novo, e de noiteeeeeee!!!!!!!!!!!! ninguem merece... aih alem de ter ficado a noite tooooda sem poder orkutar, eu passei um total de 24HS (!!!) "presa" nessa joça... grrr... enquanto isso, eu entrava nas comunidas pra olhar o que a galera tava conversando e morria de inveja heheheheh... o sangue subia pra kbeça qdo vinha akela msg ridicula... ./ voltei ha pokas horas e resolvi ajudar o marcelinho (q passou pela mesma coisa) a montar essa comunidade, pra podermos dividir essa angustia com vcs... terapia em grupo agora... moh trauma!! contem aih os casos de vcs q ajuda a extravasar a raiva! (Desirèe)

Relato 2 - Da raiva as vezes pq não posso fazer nada no orkut, postar msg, mexer na configuração, adicionar amigo, tirar amigo, bla bla bla. Então a solução é fechar o orkut e esperar 2 dias passarem felizes da vida. =p (Wendy)

Relato 3 - Nossa eu me senti um monstro, um ogro, um despudorado, mal educado, CHATo. (Paulo)

Relato 4 - Sensação de... Impotência, estar preso e não poder fazer nada pra reverter a situação....Cruel.. muito cruel;... (Everton)

Essas e outras expressões de desafetos são encontradas nos inúmeros depoimentos e nos instigam a refletir sobre as adaptações das normas de convivência social para o ciberespaço. A cadeia do Orkut seria uma forma de produção de subjetividades que, utiliza-se do confinamento de "corpos virtuais" para regular, coagir e exercer o controle através de punições sobre atos e comportamentos? Essas estratégias de punição que outrora eram exercidas sobre o corpo físico, poderiam ser comparadas, num primeiro momento, ao que

Foucault chama de “docilização dos corpos”, cuja função é de adestramento? A privação da comunicação instantânea seria uma penalidade disciplinar que evidencia os desvios, de tudo aquilo que se afasta da regra? Mas afinal, quem pune quem e quem controla quem? A cadeia virtual seria um artefato dos tempos modernos na superação dos princípios de controle do Panóptico, de Bentham, fazendo com que todos se sintam permanentemente visíveis e vigiados?

O ‘Report as Bogus’ é um dos recursos que merece atenção por conceder o poder de julgar e sentenciar o outro, aquele que incomoda. Na calada de um clique pode-se selar o destino da exclusão, pelo menos virtual e momentânea, daquele que se posiciona como o diferente do desejado, o que causa estranheza e que por isso desagradada. Este recurso é utilizado por muitos internautas como o dispositivo de vingança. A vingança vista aqui como forma de fazer justiça pelo clique. Afinal, até que ponto nós precisamos, enquanto humanidade, destes mecanismos de controle social? E se não houver policiamento, castigo, expulsão e todas esses mecanismos disciplinares, ficaríamos a deriva num imenso caos? Seria uma saída apocalíptica para a barbárie? E a utopia do convívio democrático através de relações de reciprocidade, respeito mútuo, autonomia e de sujeitos cooperativos, ela seria possível?

Segundo Elias (1989, p.100), as forças coercitivas fazem parte do processo de desenvolvimento da civilização:

[...] onde quer que os homens vivam juntos, mesmo nas épocas mais

longínquas, as coerções adquiridas instalam-se, pelo simples fato da vida em comum. A aptidão para interiorizar as coerções é um elemento constitutivo da espécie humana. Pelo simples fato de viverem juntos, os seres humanos coagem-se mutuamente.

Dessa forma, pode-se compreender que toda relação humana é uma relação de poder e de convencimento, de sujeitos eujeitados. É no confronto da heterogeneidade, na interação com o outro, que o ser humano é capaz de se descentralizar e transitar numa zona coletiva. Os agenciamentos coletivos das vontades são sempre processos complexos que visam a conquista do prazer e da auto-realização, resultando no jogo intrincado de negociações e tensionamentos. Essas permutas fazem parte do exercício de autonomia e ética, tão imprescindíveis ao convívio humano. A auto-regulação oriunda das relações mais autônomas, torna-se um desafio para os grupos que participam desse universo digital sem dono. Alguns grupos sentem-se perdidos sem uma normatização formal e acabam criando regulamentos como forma de homogeneizar as condutas, como o caso da usuária Elonka Dunin²⁹, que criou junto com membros da sua comunidade, uma “lista de leis não escritas do Orkut”, constando os dezesseis itens abaixo:

1 - A gerência do orkut.com tem, e exerce, o poder de remover qualquer usuário, discussão ou comunidade do serviço a qualquer hora, por qualquer razão, sem aviso ou notificação prévia. Nota: Se você acha que sua conta foi removida sem motivo, envie um email para **help+error@orkut.com pedindo que ela seja restaurada. A maioria das**

²⁹ Material encontrado em: <http://informatica.terra.com.br/interna/0,,OI279528-EI875,00.html> .

remoções ocorre por bugs no sistema e não por violações dos termos de uso, portanto, sua conta pode estar de volta em poucos minutos.

2 - Críticas ao Google ou seus funcionários provavelmente farão com que sua conta seja deletada. Se você tem uma sugestão/dúvida real, envie-a para a comunidade "What Should Google Do". Os chefões do Google a lêem regularmente.

3 - Não envie um monte de mensagens aos amigos-dos-amigos (algumas pessoas sugerem que você não envie nenhuma).

4 - Use uma foto sua no seu perfil. Ou seja, uma foto onde seu rosto esteja visível, não uma do seu pé, seu cachorro ou personagem de desenho animado favorito. Ainda não está claro se a imagem precisa mesmo ser uma foto. Muitas pessoas usam caricaturas de si mesmas sem problemas. Fotos de personalidades, personagens de ficção e outros materiais copyrighteados podem causar problemas. Se a foto em seu perfil parece ter vindo de uma revista de moda, melhor ter outras fotos no álbum pessoal para provar que é você mesmo, e não uma imagem tirada de algum site na Internet.

5 - Use seu nome real no perfil. Nomes "engraçadinhos" como "Nintendo Mastr" e "Leet Boy" provavelmente farão seu perfil ser deletado.

6 - Não promova a pornografia e não coloque no ar fotos de qualquer coisa, por mais vagamente humanóide que seja, nua.

7 - Não tente invadir o sistema.

8 - Não minta, não faça spam, não promova nenhuma atividade que você saiba ser ilegal.

9 - Não use palavrões nos nomes de comunidades ou descrições (no meio das discussões nos fóruns, um palavrão ocasional ou outro parece não fazer mal).

10 - Não crie comunidades com títulos "ofensivos". Por exemplo, se quiser falar sobre sexo, criar uma comunidade chamada "Sexualidade Humana" é mais adequado do que uma chamada "Fãs de peitudonas".

11 - Não crie um número excessivo de comunidades. Verifique primeiro se há uma comunidade apropriada para o assunto que deseja discutir. A maioria dos usuários não tem nenhuma comunidade. Alguns tem uma ou duas. Poucos terão mais de dez. Criar 600 comunidades provavelmente fará você ser expulso.

12 - Nem todas as regras são seguidas à risca. Quebrar uma ou duas delas pode não ter nenhum efeito, quebrar várias certamente terá.

13 - Assuma que nada no orkut é permanente. As coisas mudam freqüentemente, às vezes diariamente.

14 - Se você tem uma dúvida ou reclamação, lembre-se de que é um beta-tester. Expresse sua opinião como "crítica construtiva" sempre que possível. Ou seja, não diga que "A função X é uma droga!". Diga "Não gosto da função X porque _____. Poderia ser melhor se _____". Isso ajuda os desenvolvedores a entender o "porquê" você não gosta de determinado recurso (que pra eles, muitas vezes, parece ser perfeitamente adequado) e dará idéias de como melhorá-lo.

15 - Seja educado.

16 - Não assuma que essas regras são precisas.

Este último item vem mostrar a fragilidade de se tentar homogeneizar as ações dentro de um universo tão complexo e diverso. As redes abertas possibilitam a manifestação de diferentes posturas, das mais descontraídas, brincalhonas, sérias, agressivas, subversivas, enfim, todas essas etiquetas que fazem parte das humanidades.

Nos fóruns encontramos dois papéis importantes no gerenciamento dessas relações: o administrador (pessoa que cria a comunidade ou tópico) e o moderador (que pode ser o administrador ou não). Os administradores possuem todas as funções dos moderadores e ainda podem alterar as configurações da comunidade e gerenciar os moderadores. Os moderadores

gerenciam o fórum da comunidade, podem excluir algum membro ou mensagem da lista, bem como funcionarem como agentes catalisadores de pessoas ou ainda como mediadores das discussões. Na grande maioria dos fóruns encontrados no Orkut não é diagnosticada a atuação do moderador como interventor direto das discussões, geralmente os atritos num nível mais agressivo, permanecem numa média de seis mensagens e depois acabam perdendo o interesse e se diluindo no meio das discussões.

Cabe ressaltar que todas as comunidades que pregam a discriminação, a intolerância, práticas bizarras e criminosas, enfim, as práticas anti-sociais, podem ser denunciadas ao administrador geral do Orkut (no caso, o Google), através da opção "report as bogus" e do envio de uma mensagem acusando a disseminação de conteúdos considerados inadequados.

O uso irresponsável do direito de expressão na rede social virtual pode ser enquadrado como crime previsto na constituição, mediante denúncia à Polícia e ao Ministério Público, por carta, telefone ou e-mail. O Brasil já conta com um órgão especializado para investigação desses casos, como o Serviço de Perícia em Informática do Instituto Nacional de Criminalística da Polícia Federal. Um dos primeiros casos, divulgado em 30 de setembro de 2004, no Jornal O Estadão, de São Paulo, foi o da decisão do juiz da 14ª Vara Cível da Comarca de Belo Horizonte, Estevão Lucchesi que concedeu uma liminar determinando a retirada de uma página publicada no site do Orkut (www.orkut.com) por ofensa à empresa de viagens mineira Artha e a um de seus sócios. O responsável pela comunidade "enganados pela Artha", identificado como Lucas Matos, recebeu a liminar da imediata retirada do

conteúdo da sua página do ar, sob pena de pagar multa diária de R\$ 200,00 por danos morais.

Outros aspectos que merecem cuidado por transgredir o código penal é o crime de Falsa Identidade previsto no art. 307, que diz: atribuir-se ou atribuir a terceiro falsa identidade para obter vantagem, em proveito próprio ou alheio, ou para causar dano a outrem. Cujas penas são de detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa, se o fato não constitui elemento de crime mais grave. Como exemplo desse crime, encontramos no Orkut várias páginas de pessoas famosas que nunca se cadastraram, usar uma imagem que não é sua para se identificar, até mesmo os avatares coletivos, citados anteriormente, podem ser enquadrados neste caso.

Crimes como o de Falsidade Ideológica, previsto no art. 299 - Omitir, em documento público ou particular, declaração que dele devia constar, ou nele inserir ou fazer inserir declaração falsa ou diversa da que devia ser escrita, com o fim de prejudicar direito, criar obrigação ou alterar a verdade sobre fato juridicamente relevante, com pena de reclusão de 1 (um) a 3 (três) anos, e multa, se o documento é particular, como no caso do Orkut.

As relações sociais por serem inspiradas no livre arbítrio, englobam as formas mais diversas de sentimentos e ações, no Orkut isso é visualizado pela criação de diferentes comunidades com seus mais diversos temas de conversação. A Internet é apenas mais um meio de proliferação dos diferentes comportamentos já existentes na sociedade, tanto dos mais nobres quanto até

os mais degradantes, conforme nos mostra Paiva (2004)³⁰ ao citar o sociólogo espanhol Manuel Castells sobre as relações na sociedade da informação com maior extensão, destaca que “a Internet é um instrumento que desenvolve, mas que não muda os comportamentos; ao contrário, os comportamentos apropriam-se da Internet, amplificam-se e potencializam-se a partir do que são. Não é a Internet que muda os comportamentos, mas os comportamentos que mudam a Internet”.

Logo, o uso que será dado à ferramenta vai depender da postura dos seus usuários, são eles que fazem a diferença no rumo das integrações. Mais do que conteúdo informativo, urge o exercício de uma consciência planetária, de atitudes positivas com a vida, de respeito e cuidado.

O fim da presença orkutiana pode se dar por suicídio virtual, isto é, desligamento voluntário do usuário do sistema ou por banimento mediante denúncia. Para se descadastrar o usuário deverá acessar sua página pessoal, clicar em Profile e, a seguir, selecionar Edit Profile. Do lado direito, vai surgir um menu onde deve ser escolhida a opção Terminate. Surge então uma página perguntando se o usuário tem certeza que deseja encerrar a conta e um aviso de que só poderá voltar se receber novo convite. Em caso afirmativo, deve ser selecionada a opção terminate account. Caso contrário, isto é, não tenha interesse em encerrar a conta, deve optar por I changed my mind. Há um espaço para preenchimento se o usuário quiser explicar o porquê de ter optado pelo encerramento da conta.

³⁰ Vany Paiva é Jornalista, mestranda na área de Novas Tecnologias e Cultura pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, professora e orkuteira

As interações dos usuários através da Internet proporcionam uma nova forma de socialização que se articula pela construção de identidades eletrônicas.

4. EDUCAÇÃO NA TRAMA DAS REDES SOCIAIS

"Em algumas dezenas de anos, o ciberespaço será o mediador essencial da inteligência coletiva da humanidade(...) Qualquer política de educação terá que levar isso em conta."
Pierre Lévy, 1999b.

4.1. As Narrativas Escolares

A escola, por muito tempo, vem se ocupando do saber escolarizado inspirado no racionalismo científico dos séculos XVII e XVIII. A escolha dos conteúdos em seus currículos, a forma como os mesmos devem ser administrados em doses homeopáticas, graduais, seqüenciais, as discussões

sobre quem os seleciona, porque determinados conteúdos devem ser ensinados e não outros, e uma série de questões que a escola vem tentando dar conta fazem parte de um campo de disputa de poderes que validam, legitimam e produzem realidades.

O discurso sobre a cidadania e a participação no diálogo social perpassa pelo reconhecimento dessas produções de subjetividades veiculadas tanto na escola e em outras instituições da modernidade, como através da utilização dos meios de comunicação. Esses são espaços de construção de narrativas que contam sobre o mundo, sobre como as relações funcionam, sobre o fazer, sentir, se posicionar, enfim, uma série de acontecimentos e visões que vão se sobrepondo ao narrar as “verdades” e os “outros”. Desvelar no currículo as mensagens implícitas, as imagens que seduzem, as histórias que comovem, as origens desses enlaces, requer habilidades de criticidade e de reconhecimento de que o mundo humano é um lugar de construção de significados inventados, geralmente ligados a posições históricas de poder. Somos e nos fazemos como narrações, de possíveis versões, somos verdades possíveis, embora pudéssemos ter sido contados de outro jeito.

A escola, na maioria das vezes, encontra-se encerrada em apenas uma versão desses contos, necessitando abrir espaço para circular os múltiplos diálogos e identidades. Que lugar ocupa-se ao falar dos índios, negros, latinos, homossexuais, surdos, cegos etc? Eles descrevem a si próprios ou são narrados por outros? Ao inventar níveis epistemológicos para classificar o desenvolvimento das pessoas, que lugar ocupam aqueles que não se

enquadram na categoria que “deveriam” estar? Até quando a escola trabalhará com o discurso da média, da homogeneização, da dissipação das identidades, do controle, da ignorância – no sentido de ignorar identidades -, da sujeição dos discursos?

Os estabelecimentos de ensino tornam-se lugares de enclausuramento, de textos lineares, de comunicação hierarquizada, de contensão de corpos, um lugar pouco atraente para os jovens que percebem o mundo no seu dinamismo, cheio de imagens, sons, movimentos e espaços de comunicação. Enquanto os alunos buscam o movimento da vida, a escola os classifica de indisciplinados, hiperativos e todos outros adjetivos que os pedagogos, professores e psicólogos buscam diagnosticar como forma de compreender esse desencaixe da juventude frente à escola.

4.2. Conectando Saberes

As novas tecnologias de informação e comunicação chegam à escola, muitas vezes como uma imposição da modernidade, sem saber bem o seu lugar neste ambiente e acabam esquecidas ou “escolarizadas” - com a missão de resolver as tarefas educacionais propostas. Os professores sentem-se na obrigação de utilizar esses aparatos tecnológicos, mas muitas vezes não tem formação, assistência técnica ou apoio da estrutura escolar na organização dos tempos e espaços de utilização dos mesmos em seus planejamentos. Esse

quadro acaba resultando em um grande investimento de recursos públicos na compra de equipamentos que acabam sucateados em laboratórios de informática, trancados ou subutilizados, gerando aquilo que Winner (1987) chama de *sonambulismo tecnológico*, isto é, quando a sociedade se submete humildemente a cada nova exigência da tecnologia e utiliza sem questionar todo o produto, seja ele positivo ou negativo para uma melhora real. Essa não apropriação dos recursos, principalmente no aproveitamento de suas potencialidades, acaba construindo uma imagem de que a escola é desconectada do mundo existente fora dos seus portões.

O relato a seguir ilustra bem esse descompasso que silencia os alunos, mobiliza professores e representa como a escola vem enfrentando os desafios contemporâneos.

Em minha escola nenhum professor trabalha com estas rede. Como Orkut, Muvuca, 1Grau.

Hoje mesmo li um artigo no jornal do Sinpro, que condena algumas linha de conversação do Orkut, (como pedofilia e nazismo) fico preocupada com o que liberara para os alunos.

Comecei a dar aula faz duas semanas, pois os computadores acabaram de chegar, mas já coloquei no prox da internet para bloquear sites como orkut.

Conversando com meu esposo sobre este assunto, falamos que a informática veio para facilitar a comunicação e é o caminho da informação.

Ai fico na dúvida do que fazer, pois os alunos só querem saber de usar orkut ou o messenger e não realizam os trabalhos que os professores solicitam. Acho que temos que discutir formas de utilização destes sites.

Não podemos fugir da realidade, mas como realizar trabalhos junto aos professores para que realmente isto se torne um ganho para nossos alunos?

Desculpe não te ajudar muito, mas hoje mesmo havia surgido este questionamento, e pensava em perguntar para outros colegas sobre como estão trabalhando estes assuntos.” – E-mail enviado por uma professora responsável pelo ambiente informatizado de uma escola particular de Porto Alegre, em resposta a entrevista realizada.

Através desse relato da professora pode se constatar que a escola ainda cumpre um papel de filtrar as informações que podem ser veiculadas em seu espaço. As estratégias de bloqueio desses sites ou do uso dos outros softwares são consideradas, neste exemplo, medidas “seguras” contra nazismo e pedofilia ou demais assuntos proibidos de violar o espaço formal de educação, assim a escola se enche de cuidados, vigia e controla. Ao evitar lidar com os acontecimentos do mundo, deixa vazio o espaço da discussão e reflexão dos alunos, que vão acabar se deparando com estas questões no seu cotidiano. Basta analisarmos a história da educação sexual, que durante muito tempo foi de exclusividade da família. Quando este tema passa a ser abordado na escola, surgem livros didáticos que tratam da questão da saúde, dos órgãos, da prevenção, da doença e que em nada ou pouco lidam com as dúvidas, desejos e ansiedades dos jovens em seus conflitos acerca da sexualidade. Logo, a escola abre um espaço controlado sobre os assuntos e estabelece formas “seguras” de serem abordados.

Ao mesmo tempo em que são utilizados filtros de acesso a comunicação mediada por computador como “segurança”, a professora do nosso exemplo comenta que “a informática veio para facilitar a comunicação e é o caminho da informação”, mas como utilizá-la na escola ainda parece um tanto desafiador. Os saberes acabam divididos naqueles que existem no interior da escola, o saber formal e socialmente culto e os outros saberes, produzidos no cotidiano.

A mídia traz para o campo do conhecido os múltiplos fenômenos sociais. As novas tecnologias acabam sendo valoradas, tanto numa postura que assusta e ameaça quanto ao uso desses artefatos, como o caso jornal do SINPRO, citado pela professora, como em forma de incentivo, como os inúmeros comentários sobre o ORKUT na televisão, por exemplo, o programa Fantástico de 17 de agosto com uma reportagem especial sobre este tema. O fato é que estas questões chegam à escola e muitas vezes não são refletidas ou caem na velha bipolaridade dos discursos: Só porque está na moda a escola deve aderir? Ou isso é coisa para fora da escola, afinal trabalho é trabalho e não se tem tempo para perder com estas bobagens?

A queixa apresentada “os alunos só querem saber de usar Orkut ou o Messenger³¹ e não realizam os trabalhos que os professores solicitam” mostra que este conflito mescla os territórios fora/dentro da escola, como lugares a serem diluídos. Voltamos ao discurso de que esse é um campo de negociações e de poderes, mas quem decide o que cabe à escola? “Não podemos fugir da realidade (...) pensava em perguntar para outros colegas sobre como estão trabalhando estes assuntos”. Quem são os sujeitos consultados sobre o assunto em questão? Isso faz voltar à reflexão sobre quem conta as histórias que circulam como verdadeiras? De quem são as vozes que são ouvidas (alunos? professores?)? Essa é uma história entre outras que fazem parte do currículo das culturas subordinadas.

³¹ Messenger é um programa para comunicação on-line via texto, vídeo e voz. Apresenta recurso para trocas de arquivos.

Para romper com o enclausuramento, dentro de uma perspectiva holística, a escola necessita abrir espaço para o respeito à diversidade e para a conexão dos diversos saberes existentes através de redes de cooperação. Nesse sentido a Internet pode ser vista como um potente aliado não apenas na disponibilização de informações, mas também nas trocas sociais e afetivas, tão importantes para a aprendizagem e ação colaborativa. A aprendizagem mediada por computador, através de softwares sociais, possibilita o encontro de pessoas na rede que tenham ou não interesses similares, facilitando o estabelecimento da comunicação e ampliando as atividades de cooperação e reconhecimento do outro, o que implica numa mobilização coletiva, conforme nos mostra Lévy (1998, p. 30):

Na era do conhecimento, deixar de reconhecer o outro em sua inteligência é recusar-lhe sua verdadeira identidade social, é alimentar seu ressentimento e sua hostilidade, sua humilhação, a frustração de onde surge a violência. Em contrapartida, quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos.

Nesse sentido, as redes sociais podem contribuir para a mobilização dos saberes, o reconhecimento das diferentes identidades e a articulação dos pensamentos que compõem a coletividade.

4.3. Softwares Sociais e Possibilidades Uso em Educação

Se a escola reconhecer que a disseminação da informação não é mais responsabilidade apenas sua, que a troca de saberes pode se dar de maneira autônoma através da cooperação mediada pelas novas tecnologias de informação e comunicação, como fica o seu papel enquanto lugar de construção dos conhecimentos? Talvez seja esse um dos grandes desafios da escola neste mundo globalizado, como lidar com essa circulação de saberes que transcendem os muros da escola.

Percebe-se cada vez mais a preocupação de se construir artefatos que: facilitem o desenvolvimento da aprendizagem através de trocas sociais, com dispositivos cada vez mais elaborados de escrita, som, imagens e imersão, disponham de banco de dados para consultas, agilizem tempos e espaços de maneira síncrona ou assíncrona, favoreçam o fluxo dos saberes, contemplem o espaço da diversidade. Dentro desses artefatos, aparecem os softwares sociais, provocando reflexões acerca de suas possibilidades de uso na educação.

Seis escolas particulares de Porto Alegre, que apresentam um número expressivo de alunos inscritos no Orkut foram questionadas para a realização desse trabalho sobre redes sociais como o Orkut, Muvuca etc. Até o dia 12 de outubro, os professores desses ambientes informatizados, bem como quatro alunos de cada escola falaram que nenhuma das instituições realiza trabalho com redes sociais virtuais ou discute sobre esse fenômeno em aula. Enquanto isso, no próprio Orkut surgem comunidades que discutem sua possibilidade de uso para os processos de aprendizagens, conforme relato a seguir:

Vejo o Orkut como um espaço de discussão, para o qual podemos trazer idéias (sejam nossas ou de outros autores) para compartilhar e discutir. E isso pode ser orientado por um professor, que pode nos ajudar a aprofundar determinados aspectos e descartar os que não são significativos para o tema abordado. O problema é ficar só no "eu acho isso", "eu acho aquilo", sem fundamentar nada. Como costumamos dizer: tudo tem dois lados (até o Orkut). O que podemos fazer é encontrar o lado que pode nos beneficiar, ensinar, nos ajudar a crescer e valorizá-lo. (Depoimento da Mara, Comunidade Educação X Internet, Tópico: Estudar via Orkut???! (o q acham?) 10/15/2004 9:48 AM)

O relato acima, da orkuteira Mara, nos faz pensar que é possível na escola potencializar o uso das redes através das intervenções intencionais dos professores, que funcionariam como agentes capazes de contribuir para o aprofundamento das temáticas discutidas nesse espaço. Uma das questões para refletirmos sobre esse tópico é a de que, por ser um espaço não dirigido e sim espontâneo, se houvesse um trabalho intencional da escola, não estaria coibindo a participação dos integrantes? Será que os adolescentes ainda assim manteriam interesse por esse espaço de expressão que aparentemente é não vigiado?

Um dos conflitos enfrentados pela escola na utilização das redes sociais é o papel descentralizador que o professor deverá ocupar. Isso requer uma mudança de paradigmas de poder, se antes o professor tinha um controle maior sobre os saberes que circulavam na sala de aula, com esta nova possibilidade, perde o controle deste espaço, não tendo mais um grupo fixo de alunos, pois qualquer um pode participar do processo, bastando se logar à rede e interagir. Esse tipo de proposta exige maior autonomia por parte dos alunos e maior responsabilidade por assumir a direção das suas aprendizagens, tendo o professor como um agente co-participante. Este novo cenário pode parecer

assustador para o professor, se já não é ele mais que "professa", ou seja, o que torna público, ou socializa algum conhecimento, qual o significado de sua função? No relato de Mara vê-se novas abordagens para este papel do professor, um parceiro de caminhada que poderá compartilhar e orientar as discussões, auxiliando no aprofundamento dos temas, na síntese de idéias, no levantamento de aspectos significativos e nos secundários, na análise crítica dos dados. Se não aprendemos apenas na escola, será que ainda haverá espaço para esta instituição num futuro próximo? Ao trabalhar com redes sociais virtuais, a educação seria de responsabilidade de todos para todos, num plano econômico de educação, então ainda seria necessária a figura do professor nesta sociedade? Afinal, o uso dessas redes pode beneficiar ou aniquilar a educação formal? Haverá espaço para a co-existência ou aproveitamento dessas diferentes formas de aprendizagem? Até que ponto é vantajoso não permitir que estas formas de participação entrem na escola e libertem os alunos de todo aparato escolar?

Cabe lembrar que quando a televisão surgiu e tornou-se um artefato popular, questionamentos parecidos com estes surgiram. No entanto, diferentemente dos recursos telemáticos atuais, a televisão apresentava apenas o caráter de espetáculo, de transmissão da informação de comunicação unilateral. Com a possibilidade de interação advinda dos avanços tecnológicos, principalmente através da Internet, essas questões voltam a tona trazendo novos significados e rupturas, outras formas possíveis de trilhar os caminhos da aprendizagem, conforme afirma Sandra ao falar sobre o funcionamento das ferramentas virtuais na mediação educacional:

Claro que ter a mão boas ferramentas virtuais já é um grande auxílio, mas por si só não garantem qualidade. (...) Creio que nossa educação escolar ainda, por mais que discursemos de outra forma, cria a dependência no educando. Ensinamos ao aluno que ele só pode aprender se alguém ensinar. (...) Não somos habituados a pesquisar, a ter iniciativa, a "correr atrás" das informações de que precisamos... A velha "educação bancária" (Freire) ainda é muito forte em nossas escolas. Talvez um meio de se enfrentar isso seja, mesmo virtualmente, criar meios que levem alunos e professores a interagirem, trocar conhecimentos, dúvidas, informações... Para isso, acredito que é necessário combinar ferramentas diferentes, como e-mail, fórum, chats... (Sandra, Comunidade Educação X Internet, Tópico: ferramentas virtuais funcionam?)

CONSIDERAÇÕES

Este trabalho não tem a pretensão de esgotar o tema em questão, mas visa contribuir para discussões e reflexões acerca deste sistema complexo de redes sociais virtuais e sua possibilidade para fins educacionais.

O currículo escolar é muito mais do que a distribuição de conteúdos nos diferentes níveis de ensino, ele é uma representação das relações sociais, dos poderes exercidos pelos interesses de diferentes grupos em suas lutas cotidianas. Quanto mais aberto for o currículo, maior será o espaço de circulação das múltiplas narrativas. Questionar, contrapor, tensionar, desvelar,

contestar, tornar visíveis esses interesses e representações torna-se um imperativo para escola nestes tempos pós-modernos. A escola necessita do espaço do diálogo, do confronto de idéias, do imprevisível, de entender quais as forças fazem parte desse jogo de poderes, a quem se está privilegiando com determinados discursos, que identidades tornam-se invisíveis quando se opta por esta ou aquela narrativa nos processos educacionais, quais as relações de gênero, classe, raça, enfim, o que está sendo privilegiado na ação educativa. O grande desafio da escola parece ser o de como construir um currículo que dê conta dessa complexidade, que abranja todas essas compreensões e nuances, que desmistifique as linhas que circundam os territórios tornando-os móveis e sensíveis às diferentes naturezas. Dessa forma, a escola estará conectada com o mundo a sua volta.

As novas tecnologias de informação e comunicação podem auxiliar nessa caminhada, desde que não sejam utilizadas de maneira ingênua, numa versão escolarizada, baseada no *sonambulismo tecnológico*. A utilização desses recursos deve vir acompanhada, além de um mínimo domínio técnico, de uma visão histórica e social.

As redes sociais virtuais são recursos recentes nas sociedades informatizadas e requerem um olhar atento sobre suas possibilidades e alcances para a educação, devendo ser objeto de estudo em outras pesquisas para que se possa aprofundar e avançar em novas direções. Sabe-se que é um espaço de construção de identidades, de encontro e confronto com o outro, de produção de saberes, de circulação de valores e de pluralidades.

Pode ser utilizado pelas escolas para dar significado às experiências dos estudantes, serve como espaço público de discussão sobre os diferentes temas, propício para trabalhar as relações, laços afetivos, diagnosticar preferências, desenvolver o pensamento holístico, trabalhar a linguagem digital, deparar com posições conflitantes sobre os mais variados assuntos, trabalhar cooperativamente assuntos de interesse do aluno e inúmeras estratégias, de acordo com a criatividade e objetivos dos alunos e professores. Mas não cabe aqui trazer receitas didáticas sobre a integração das redes sociais virtuais na prática educativa. Mais do que utilizar o computador como ferramenta para educação, espera-se buscar alternativas tecnológicas que possam funcionar como mediadoras e transformadoras do processo educacional, permeadas por novas formas de sociabilidade. A conclusão deste texto é mais uma provocação, um convite para deixar sempre uma porta aberta para novos diálogos. Diálogos estes que nos permitam fazer uma leitura crítica e contextualizada do mundo. Fica para os educadores um diálogo inacabado a espera de co-autoria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

AMARAL, Viviane. **Redes uma nova** forma de atuar. Disponível em <<http://www.mapadoterceirosetor.org.br/adm/download/redes.pdf>> Acesso em agosto de 2004.

AURIGI, Alessandro, GRAHAM, Stephen., The Crisis in the urban public realm., in Loader, B.D. (ed.), Cyberspace Divide: Equally, Agency and Policy in the Information Society., London, Routledge, 1998. Essa citação pode ser encontrada em português no endereço eletrônico <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/cibercidades/>>

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zagar, 2001.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1991.

_____, Jean. **Tela Total: Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem**. Porto Alegre, 1997.

BRANDÃO, R. C. **Identidade e etnia: construção da pessoa e resistência cultural**. São Paulo: Brasiliense. 1990.

CAPRA, Fritjof. **A teia da vida - Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix/Amana-Key, 2001.

_____. **As conexões ocultas - ciência para uma vida sustentável**. São Paulo: Cultrix/Amana-Key, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura**; v. 1, 3a. Editora São Paulo, Paz e Terra, 1999.

COELHO, Marcelo. **A estrutura viscosa do Orkut**. Disponível em: <<http://www.memelab.org/wikifiction/estrutura>>. Acesso em 12 de julho de 2004.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**, volume 2, São Paulo: Editora 34, 1998.

ELIAS, Norbert. **Idéias Contemporâneas**. São Paulo: Ática, p. 99- 107, 1989a. Entrevista concedida a Didier Eribon.

FELINTO, Erick. **Tecnognose: tecnologias do virtual, identidade e imaginação espiritual**. In Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia. EDIPUCRS. Porto Alegre, n. 18, p.15 – 25, agosto de 2002.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tadeu da Silva e Guaraciara Lopes Louro. 4. Editora Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

JONES, Steven. **Cybersociety**. Thousand Oaks, Calif. : Sage, 1995.

LANE, S. T. M. **O que é psicologia social** (4ª ed), São Paulo: Brasiliense. 1983.

LASCH, Christopher: **A cultura do narcisismo**. Rio de Janeiro, Imago, p. 122-128, 1983.

LEMOS, André. **Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das listas Facom e Cibercultura**. [S.l.], 2002a. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/agregacao.htm>>. Acesso em setembro de 2004.

LÉVY, Pierre - **A inteligência Coletiva - por uma antropologia do ciberespaço**. Edições Loyola, São Paulo , 1999a.

_____. **O Que é o Virtual?** São Paulo, Editora 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. Editora 34, 1999b.

LIPNACK, Jessica e STAMPS, Jeffrey. **Rede de informações**. São Paulo: Makron Books, 1994.

MACHADO, Jorge. **Sistemas de Rede, Sociabilidade e Comunicação Digital**. Projeto de Pesquisa, CNPq. Unicamp. Disponível em: <<http://www.forum-global.de/socio/>> Acesso em setembro de 2004.

MANCINI, Euclides. **A revolução das redes. A colaboração solidária como alternativa pós-capitalista à globalização atual**. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. **Redes de colaboração solidária - Aspectos econômico-filosóficos: complexidade e libertação**. Petrópolis: Vozes, 2002.

MARTINHO, Cássio e COSTA, Larissa (coord.) **Redes: Uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização**. WWF-Brasil. Disponível em <http://www.wwf.org.br/publicacoes/download/livro_ea_redes/index.htm> Acesso em outubro de 2004.

MELUCCI, Alberto. **A invenção do presente - Movimentos sociais nas sociedades complexas**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAES, Denis de **O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. 148p. ISBN: 85-7490-057-5.

OLIVEIRA, Valdir de Castro. **Comunicação, Identidade e Mobilização Social na Era da Informação**. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos. Unisinos. Vol. IV. N.2. Dezembro, p.121 – 143, 2002.

PAIVA, Vany **Assim na rede como na vida**. Carta Maior. Disponível em <http://agenciacartamaior.uol.com.br//agencia.asp?coluna=visualiza_arte&id=2114> Acesso em novembro de 2004.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

_____. **A última versão da realidade**. In: A Sociologia no horizonte do século XXI. FERREIRA, Leila da Costa (org.). São Paulo: Boitempo Editorial, 1997.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. **A emergência das comunidades virtuais**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (20: 1997 : Santos, SP). [Anais...], Santos : Intercom, 15 f., 1997.

RECUERO, R.C. **Comunidades Virtuais: Uma abordagem teórica**. Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS, 2001.

RHEINGOLD, Howard. **La Comunidad Virtual: Uma Sociedade sin Fronteiras**. Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona 1996. Também disponível em inglês em <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>

SANTOS, Boaventura. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. 2.ed. Porto, Edições Afrontamento, 1994.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Edusp, p. 262, 2002.

SILVA, Josué Pereira da. **Cidadania e reconhecimento**. In: AVRITZER, Leonardo & DOMINGUES, José Maurício (org.). Teoria Social e Modernidade no Brasil. Belo Horizonte, UFMG, p.123-135, 2000.

SCHERER-WARREN, Ilse. **Metodologia de Redes no Estudo das Ações Coletivas e Movimentos Sociais** (Cadernos de Pesquisa nº 5). Florianópolis, Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política-UFSC, agosto. 1995.

_____. **Redes e Espaços Virtuais: uma agenda para a pesquisa de ações coletivas na era da informação** (Cadernos de Pesquisa nº 11). Florianópolis, Programa de Pós-Graduação em Sociologia Política-UFSC, julho. 1997.

TORO, Bernardo. **Competências para o século XXI**. Revista Nova Escola. Edição 13. Setembro de 2000.

VEIGA-NETO, Alfredo. **De Geometrias, Currículo e Diferenças**. Revista Educação & Sociedade, ano XXIII, nº 79, Agosto. 2002a.

_____. **Caminhos Investigativos: novos olhares na pesquisa em educação**. 2ª ed, Rio de Janeiro: DP&A, p.23 – 38, 2002b.

WEISSBERG, Jean-Louis. **Real e Virtual** In: PARENTE, André (Org) Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

WINNER, Langdon. **La ballena y el reactor**. Barcelona: Gedisa, 1987.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual**. In Tomaz Tadeu (org.), Identidade e Diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais. Petrópolis: Editora Vozes, p. 7 –72, 2000.