

Informação e sociabilidade nas comunidades virtuais: um estudo sobre o Orkut

Universidade Federal da Paraíba

Júlio Afonso Sá de Pinho Neto*

Índice

1 Introdução	2
2 Fundamentação Teórica	2
3 Metodologia	7
4 Resultados Parciais	9
5 Considerações Finais	16
6 Referências	17

Resumo

Este trabalho tem como objetivo estudar as relações de sociabilidade existentes nas comunidades virtuais pertencentes à rede social Orkut a partir da análise dos tipos, características e formas de utilização e gerenciamento da informação que aí têm lugar. Investiga também as relações entre esse perfil de sociabilidade e suas relações com democratização da informação e com o exercício da cidadania. Questiona nessas comunidades, a existência de verdadeiros ambientes colaborativos, com estímulo ao debate, à reflexão e à crítica diante da grande disponibilidade e facilidade de acesso à informação

*Professor do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: sadepinho@uol.com.br

a partir dos suportes digitais. A fundamentação teórica rejeita a visão da tecnologia como neutra ou ameaçadora, apostando num pensamento distante dos essencialismos, onde o humano e o técnico possuem caráter transversal, heterogêneo, repleto de inter-relações. O método de pesquisa que utilizamos é o estudo de caso, objetivando produzir um conhecimento analítico consistente diante das inúmeras comunidades existentes no Orkut. A comunidade escolhida foi a “João Pessoa”, que pertence à categoria *Cidades e Bairros*, pois nos possibilita realizar encontros presenciais com os participantes da comunidade, tornando viável um cotejo entre os dados obtidos virtualmente e aqueles levantados através de contatos presenciais.

Palavras-chave: Informação. Sociabilidade. Comunidades virtuais. Orkut. Redes sociais.

Abstract

Throughout the analysis of the kind, characteristics and forms of using and managing information, this work aims at the study of the social relations within the virtual communities which are part of the Orkut social net. It also researches the relation between the

social profile of Orkut users and how they deal with the democratization of information and citizenship. Besides, it inquires the existence of a true collaborative environment which motivates debates, reflections and a critical view towards the offer and facilities to access information through a digital ground. The theoretical support rejects the idea of technology as a neutral and threatening issue, but highlights the human and technical transversal, heterogeneous and interrelation character. The methodology applied is the case study to produce an analytical consistent knowledge considering the number of existing communities in the Orkut. The chosen community was “João Pessoa” that belongs to the “Cidades e Bairros” category mainly because of the possibility of personal meetings among the participants, making viable the data checking obtained virtually and personally.

Keywords: Information. Sociability. Virtual communities. Orkut. Social nets.

1 Introdução

O acesso à informação através da rede mundial de computadores é um fenômeno por demais recente, tendo merecido uma atenção especial por parte da pesquisa acadêmica, uma vez que ele representa novas possibilidades de democratização e disponibilização de grandes quantidades de informação que se prestam a diversos usos. Com a expansão desta nova mídia, as interrogações e indagações por ela suscitadas põem em relevo temáticas extremamente importantes para a compreensão da sociedade contemporânea.

A utilização das tecnologias de informação e comunicação na vida cotidiana

é apontada como responsável por novas formas de interação entre as pessoas, o que implicaria num redimensionamento das funções e dos papéis sociais. O objetivo deste estudo é investigar quais as conseqüências culturais da grande disponibilidade de informação disponível através das redes sociais abertas existentes no ciberespaço. Também deseja conhecer quais as implicações e conseqüências advindas dessas prováveis “novas formas de sociabilidade”, tão mencionadas através de certos discursos midiáticos contemporâneos.

Parece inegável que o emprego de tais tecnologias resultou, certamente, numa maior rapidez tanto no que diz respeito ao acesso como também na transferência da informação em escala global. Permanece, contudo, a questão: o resultado de tais avanços tecnológicos está produzindo maior interação, cooperação e socialização entre os usuários de tais instrumentos? E quais são os usos que estes interlocutores fazem desses recursos e possibilidades tecnológicas que possibilitam novas formas de acesso e troca de informações? Existem paradigmas éticos que orientam tais recursos para atuarem de forma a potencializar a formação política, a prática da cidadania, resultando em ganhos para a formação da opinião pública e para a democracia?

2 Fundamentação Teórica

Os atuais discursos que ora enaltecem ou denunciam a Internet ensejam o surgimento de arena de embates, mantida pelos diferentes enfoques teóricos que interpretam as novas tecnologias digitais ora como alternativa democrática, ora como instrumento de controle. Para alguns (LÉVY, 2002; WELL-

MAN, 2004; RHEINGOLD, 1996; NEGRO-PONTE, 1997), o uso das tecnologias da informação e comunicação, que cada vez mais estão presentes no nosso cotidiano, ampliam as nossas potencialidades humanas permitindo, deste modo, a criação de novas relações, novos conhecimentos, novas maneiras de aprender e de ensinar etc..

Ao constatarmos que as relações entre as pessoas, através da Internet, crescem de forma vertiginosa, através da troca de informações nas chamadas “redes sociais”, pretendemos analisar se esse ambiente – lógico que com um recorte circunscrito a uma comunidade específica – representa verdadeiramente um novo *locus* de sociabilidade, capaz de produzir a democratização do acesso à informação, viabilizando o surgimento do que poderíamos chamar de “cidadão universal”?

Considerando o paradigma social da ciência da informação, somente a partir das informações partilhadas é que surge o conhecimento, havendo a necessidade, assim, da tão esperada partilha dos saberes ou dos “significados compartilhados”, como nos alerta Capurro e Hjørland (2007).

Será sempre a partir de uma experiência em um grupo social, uma coletividade, que a informação poderá fazer sentido para os indivíduos que dela fazem uso; ou seja, ela depende das visões de mundo, dos referenciais subjetivos e das capacidades interpretativas para se constituir em conhecimento. A informação sempre será uma construção subjetiva dependente de um aprendizado social. Sendo assim, nunca devemos desvincular as características da informação com o universo de valores e visões de mundo construídas socialmente.

Isto também demonstra a importância de estudar o binômio informação e sociabilidade diante das tecnologias de informação e comunicação contemporâneas, analisando as novas práticas sociais que se dão a partir desses suportes digitais e que potencialmente são capazes de nos expor ao livre acesso e compartilhamento da informação, criando ambientes colaborativos que ensejem a prática de uma comunicação democrática e interativa, distante dos modelos vigentes na grande mídia.

Torna-se fundamental, destarte, compreender o caráter da informação que é obtida hoje através de inúmeros recursos presentes na rede mundial de computadores, cujo exemplo mais bem acabado é a internet. As experiências majoritárias de sociabilidade que aí têm lugar são capazes de prestar um grande serviço ao conhecimento? Não há como prescindir da pesquisa para entender a natureza das relações de sociabilidade – com ganhos ou não para o conhecimento – exercidas através das comunidades virtuais existentes na rede mundial de computadores.

É necessário inquirir até mesmo se tais possibilidades relacionamento social não são apenas recursos virtuais capazes de proporcionar a sensação e o prazer fantasmáticos de pertencimento social. Estas não seriam apenas meras práticas narcisistas e individualistas, altamente comprometidas com os estratagemas da sociedade de consumo? Os recursos tecnológicos, por si só, viabilizariam o compartilhamento de informações? Tal ambiência colaborativa¹ existe

¹ Um dos questionamentos da pesquisa é saber em que medida os “fóruns de discussão”, presentes em redes sociais, como o Orkut, tem a capacidade de servir verdadeiramente para a construção de um ambiente colaborativo de aprendizagem. Este enten-

de fato? Tais possibilidades tecnológicas não dependeriam das apostas e *démarches* políticas?

Considerando a prática das relações sociais tecidas no ambiente das comunidades virtuais, não estaríamos diante de um fenômeno de empobrecimento e banalização da informação através da abundância e fragmentação excessiva desta? Ou seja, a experiência das redes sociais virtuais não representa uma “explosão quantitativa da informação aliada a uma implosão do tempo de comunicação da informação” (LE CODIAC, 2004), o que decerto implica na necessidade de estudos para entender as novas questões sociais e culturais que brotam desse fenômeno.

Diante dessa panorâmica, detecta-se uma grande diversidade de apostas teóricas com múltiplas interpretações sobre as questões que envolvem velocidade do acesso, abundância e fragmentação da informação; o real versus o virtual e ainda as novas dimensões de tempo e espaço decorrentes das experiências de sociabilidade vividas através de suportes digitais.

Um bom exemplo desses questionamentos é a reflexão que se debruça para analisar se tais redes sociais são um espaço sem controle, livre das prerrogativas mercadológicas presentes nas grandes mídias digitais, como a internet. Ou seria esse ambiente virtual, como aposta Brandão (2006), um local sem censuras ou controle e por isso mesmo avesso a potencializar esses estratagemas da sociedade de consumo? Não estariam presentes aí os modelos de gestão da infor-

—
dido como um espaço de interação que sustenta a construção, inserção e troca de informações pelos participantes, tendo como objetivo maior a construção social do conhecimento.

mação ancorados nos critérios de velocidade, superficialidade e fragmentação tão característicos de uma cultura do efêmero (também conhecida como *snack culture*) onde os produtos culturais são elaborados para um consumo instantâneo, com imediata e incessante reprodução? A informação não se defronta hoje com o fenômeno da abundância e simplificação, típico dessa realidade cultural contemporânea?

Um bom exemplo dessa tendência *snack culture* é o *twitter*, um *microblog* recentemente criado que vem sofrendo uma significativa expansão num curto espaço de tempo. As características do *twitter* em muito o aproximam do estilo dos programas *big brother*, pois a tônica é acompanhar os participantes da rede através de conteúdos superficiais que indicam, na grande maioria das vezes, apenas banalidades e trivialidades do cotidiano realizadas por cada um dos seus integrantes. O espaço para postagem de mensagens é reduzido: no máximo 140 caracteres, o que limita uma abordagem aprofundada e a capacidade de se formular reflexões sobre qualquer matéria. Mas tal panorama não é privilégio dessas novas opções de redes sociais, a própria linguagem *web* é superficial e pontual, abundantemente perpassada por opções para leituras hipertextuais (os *links*) que potencializam a fragmentação e a dispersão, o que acaba interferindo sobremaneira na compreensão dos conteúdos acessados.

O fenômeno da fragmentação e superficialidade da informação é explicado a partir da pressão pelo imediatismo, pois visa atingir grandes audiências e por isso mesmo deve ser facilmente digerido, deve eliminar todas as asperezas, deve situar-se num nível de alcance médio e redundante – garantia

de um grande número de acessos por um grande público. A prática do “ciberzapping” é aí estimulada, pois o hipertexto veio potencializar essa utilização superficial e fragmentada. Não é à toa que o próprio termo “surfear na internet”, diante desse contexto, revela o seu significado mais pujante: trata-se de navegar aleatoriamente na Rede, abordando as superfícies, prosseguindo de janela em janela (os *links*) sem deter-se em profundidade diante dos conteúdos abordados.

A velocidade de circulação, sob esta perspectiva teórica, é a tônica da distribuição e acesso da informação nas redes digitais. Bourdieu (1997, p. 30), ao comentar a circulação da informação na contemporaneidade diz existir “um elo negativo entre a urgência e o pensamento”, fazendo surgir uma um forte apelo à mediocridade, pois na urgência não é possível pensar, daí a fragmentação, o corte, a banalização dos conteúdos informacionais. O resultado, para Bourdieu, é um declínio da democracia, pois não há como ensejar a controvérsia, o debate, o questionamento e a análise – um golpe certo na formação da opinião pública, algo tão caro e fundamental aos processos democráticos. A contemporaneidade viveria, assim, a experiência de uma sociedade perpassada pela urgência, tão bem caracterizada por uma cultura do descarte, pela atuação dos *fast thinkers*, pela crença em uma pseudo-opinião pública, agora sustentada por um modelo meramente plebiscitário.

Segundo Baudrillard (2001), há uma espécie de declínio da cultura, do pensamento e da política. Para ele o panorama acima descrito seria o reflexo da total instabilidade e efemeridade presentes na vida social contemporânea. Nos chamados “tempos hipermodernos” (LIPOVETSKI, 2004), tudo –

sempre com o objetivo de atender a interesses econômicos – tende a uma desterritorialização ou a um *desenraizamento* (DUPAS, 2000, p. 85). Todos os domínios da vida humana entram nesse processo: a cultura, a política, a economia e até mesmo a sociabilidade. Corroborando com essa idéia, Bauman (2001) cita o advento de uma “modernidade líquida” onde há o risco de perdermos nossa autonomia e singularidade quando a velocidade da circulação de todas as coisas é exacerbada ao máximo. Segundo essa leitura, nada parece ter tempo de existir; tudo escapa das definições e categorias, para existir enquanto processo.

Por outro lado, a “verdadeira existência” requereria a possibilidade de podermos parar, provocar interrupções nessa administração instantânea do tempo, pois somente assim conseguiríamos abrir as brechas para o pensamento e a reflexão, pressupostos básicos para nos percebermos e assumirmos como verdadeiros cidadãos. Seria esta a forma de combater a “performatividade da informação”, que segundo Lyotard (1989) privilegia a banalização dos conteúdos informacionais, a rapidez e velocidade da reposição destes e a urgência em informar por primeiro. Tudo isso com o objetivo de criar um diferencial perante a concorrência, dando claros sinais que este excesso de informação está a serviço das esferas hegemônicas de poder na contemporaneidade.

Já Keen (2008, p. 55), faz um alerta sobre os excessos oriundos da chamada *Web 2.0*, termo tão em voga atualmente para descrever a segunda geração da *world wide web*:

Conscientemente ou não, encontramos a informação que espelha nossos próprios preconceitos e opiniões e corresponde às

nossas versões distorcidas da realidade. Perdemos aquela conversa ou debate informado sobre os fatos em relação aos quais todos têm uma opinião que é lugar-comum. Em vez disso, perpetuamos os preconceitos uns dos outros. A comunidade comum está cada vez mais se estilhaçando em 300 milhões de pontos de vista estreitos, personalizados. Muito de nós tenho opiniões fortes, mesmo sendo a maioria de nós profundamente desinformada.

Considerando essa afirmativa, o que está em risco é a informação a serviço da cidadania. O debate político está em declínio e tal pode ser justificado diante da forma como os conteúdos informacionais estão sendo geridos na Rede. Prima-se pela possibilidade de interagir, pela grande quantidade de informação e pontos de vista, mas constata-se um debate insipiente ou mesmo a inexistência dele, sinalizando uma derrocada dos verdadeiros fóruns políticos. Estes estariam esvaziados do processo dialético, ou seja, destituídos da argumentação, controvérsia, lógica e diálogos necessários. Lipoveksti (2004, p. 44) nos fala de um declínio da preocupação com a verdade ou com o relacional em favor de uma preocupação excessiva com a imagem para atender às necessidades do marketing, do espetáculo e do consumo, onde “com muita frequência a lógica da mercantilização faz que a reflexão seja abandonada a favor da emoção e a teoria em favor do uso prático”. Haveria assim, segundo tais perspectivas teóricas, um declínio da esfera pública explicado pela primazia do excesso de informação com vistas a atender interesses da esfera do consumo.

Como a disponibilidade do livre acesso à informação é algo decisivo para a conquista de uma maioria política, resta a indagação se tais redes sociais representam um ganho para a prática democrática através do estímulo à discussão, análise, crítica e reflexão. Para Bauman (2001), os tempos hodiernos presenciam uma desintegração da rede social com um conseqüente processo de descoletivização, daí o declínio da política. Tal cenário põe em evidência uma civilização que parou de se questionar. Surgem assim simulacros de política que apenas se destinam a solucionar problemas imediatos; não critica-se mais, corrigem-se os erros.

Atualmente, diante destas questões, surge uma “diversidade confusa de registros” (CASTELLS, 2003a, p. 444), sendo que uma das correntes de pensamento existentes aposta na idéia de que tais grupamentos sociais estimulam uma espécie de isolamento e alienação, gerando um universo social virtual e asséptico, expurgado das “imperfeições do real”². Esse universo paralelo estaria suplantando a realidade, fazendo-nos imergir num universo virtual totalmente manipulado por uma construção midiática dos acontecimentos (BAUDRILLARD, 2002).

Já outra vertente teórica (LÈVY, 2003; WELLMAN, 2004; RHEINGOLD, 2002;) crê que os grupamentos sociais formados a partir da mediação da Internet intensificam a socialização, uma vez que representam uma pletora de oportunidades de inter-

² Baudrillard nos adverte da existência de um processo de dissolução de todo e qualquer tipo de negatividade, uma verdadeira “cirurgia estética” que invade nossa contemporaneidade tentando impor uma estética publicitária, fundada em uma construção idílica do mundo, agora transformado em espetáculo (BAUDRILLARD, 1992, p. 52).

relacionamento entre indivíduos das mais diferentes vivências e condições culturais, sociais, políticas e econômicas. Refutam a idéia de que esse fenômeno social contemporâneo esteja provocando um processo de “privatização da sociabilidade”, determinado pela centralização dos indivíduos sobre eles mesmos. Essa crença aposta na possibilidade de abertura para um grande processo de socialização que teria a capacidade de atingir todos os habitantes do planeta, viabilizando – para todos – os acessos às mais diferentes formas de ler e interpretar o mundo, expondo-nos a novas e inéditas formas de vivenciar a política, a sexualidade, a economia, a arte, a religião etc.

As redes sociais, destarte, seriam utilizadas para potencializar o processo de debate e discussão política, consolidando uma opinião pública³ bem informada, reflexiva, analítica, tudo isso graças à facilidade de acesso e à abundância de informações disponíveis.

Esse ponto de vista vê o virtual como mais uma forma – aperfeiçoada diante dessas conquistas tecnológicas da informática – de compreender a realidade. Ou seja, uma extensão, um prolongamento do real e não a sua negação ou substituição (WEISSBERG, 2004 e PARENTE, 1993).

³ Gostaria de frisar, que entendemos a opinião pública como atrelada a uma nova forma de sociabilidade realizada através de grupos sociais organizados em públicos, que, segundo Tarde (2005), possuem como principal característica a existência de um processo de comunicação estruturado a partir de um fluxo de informações capaz de fazer circular temas e assuntos com a finalidade mobilizar seus integrantes. Logo, a opinião pública necessita do acesso à informação aliado a uma participação política organizada em torno de interesses comuns.

Adotamos, do ponto de vista conceitual, uma linha teórica crítica que se recusa de antemão a conceber as novas tecnologias da informação como panacéia para os males da humanidade. Antes aposta numa abordagem complexa para entender as relações entre natureza e cultura. Para Morin (2001) e Latour (1994) a única forma de sermos “definidos” é através da nossa capacidade de realizarmos contínuas e incessantes mediações e permutas entre objetos, natureza, cultura, técnica e sociedade.

3 Metodologia

Na Internet nunca se tem a certeza de estar trabalhando com as categorias clássicas da pesquisa sociológica. Nas comunidades virtuais, o contato é, via de regra, mediado pela Internet⁴, um meio de comunicação que permite o anonimato e a vivência e experimentação de diferentes *personas*. Em um ambiente com essas características, sexo, faixa etária, etnia, poder aquisitivo etc., são categorias que não podem ser trabalhadas de forma segura e confiável, uma vez que os dispositivos de “edição” de si mesmo somam-se aos perfis *covers* (falsos) que são bastante comuns no Orkut.

Considerando esses elementos, a pesquisa qualitativa é a mais indicada para a investigação na Internet. Some-se a isto o fato de que a linguagem majoritariamente utilizada nas redes sociais é a escrita, onde os inter-

⁴ Devemos considerar que algumas comunidades virtuais se formam através de Intranets, que são redes digitais limitadas, sem o caráter aberto e sem fronteiras da Internet. Consideramos que tais comunidades são destituídas das principais características consideradas como potencializadoras da experiência de sociabilidade virtual. Cf. Castells (2003b).

nautas possuem apenas o texto como forma de expressão e somente através dele é que poderão expressar sua identidade, opiniões e visões de mundo. Os dados fornecidos pelos usuários da rede mundial de computadores não são passíveis de serem confirmados segundo os critérios típicos de uma abordagem presencial. Daí a necessidade de compreender o contexto onde essas relações de sociabilidade ocorrem, muito mais do que prender-se às categorias quantitativas, conforme afirma Triviños (1987, p. 122): “o meio com suas características físicas e sociais, imprime aos sujeitos traços peculiares que são desvendados à luz do entendimento dos significados que ele estabelece”

A pesquisa qualitativa tem como característica maior (BOGDAN; BIRTEEN, 1982, p. 27) o fato de o pesquisador estar voltado para o contexto, o ambiente macro da pesquisa, preocupando-se com o processo como um todo e não apenas com o resultado da investigação.

Considerando a inexistência de inúmeras redes sociais – tanto abertas como fechadas – na Internet, uma pesquisa que tem como objetivo estudar informação e sociabilidade nas comunidades virtuais deve realizar um recorte, sob pena de tornar o trabalho inexecutável. Diante de uma miríade de redes sociais (Facebook, Sonico, MySpace, Netlog, Octopop, dentre outras) faz-se necessário proceder a um recorte. Sendo assim o objeto de pesquisa escolhido foi a rede social do Orkut, devido à sua importância diante da população brasileira (rede social aberta mais utilizada e de longe com maioria de integrantes brasileiros), e a escolha da comunidade “João Pessoa” se deve à importância de sua abrangência geográfica aliada à exe-

quibilidade em confrontar dados através de encontros virtuais e presenciais

Diante desse panorama, optou-se por realizar um *estudo de caso* voltado para a comunidade “João Pessoa” do Orkut, com a utilização de diversos instrumentos de coleta de dados. Como no estudo de caso os investigadores constituem-se no principal instrumento de recolha de dados, optou-se pela utilização da observação participante, pois esta prevê a inserção e participação dos pesquisadores na comunidade escolhida. Trata-se de um recurso efetivamente muito rico, pois é capaz de proporcionar a livre observação e análise oriundas do compartilhamento das experiências de sociabilidade vividas numa comunidade virtual. Tal recurso abriu a possibilidade de realizar entrevistas informais, bem como levantar dados através da indicação e sugestão de outras fontes, obtidas através dos contatos mantidos com a comunidade pesquisada. Também está prevista a criação de uma comunidade paralela à comunidade “João Pessoa” para viabilizar maior interatividade com o público pesquisado, objetivando facilitar a realização de encontros, discussões e debates com aqueles integrantes mais empenhados em colaborar ativamente com nosso trabalho.

Os pesquisadores fazem um rodízio para acessar diariamente a comunidade escolhida, interagindo e participando de todos os recursos e *links* ali existentes. Neste método de coleta de dados é facultado ao observador participar do cotidiano das pessoas em estudo tanto na categoria de pesquisador como assumindo apenas a identidade de um participante da comunidade em análise. Assim, os pesquisadores encontram-se aptos a observar fatos que acontecem no cotidiano, ler e inter-

agir nos fóruns, dar depoimentos, abrir tópicos de discussão etc.

A observação participante, nesta pesquisa, se concentra em dois procedimentos básicos:

1. *Aproximação com o público-alvo da pesquisa.*

Esta atitude visa criar relações sociais mais consistentes com os participantes da comunidade através da inserção dos pesquisadores na “lista de amigos” dos integrantes da comunidade “João Pessoa” e vice-versa, estabelecendo assim relações de proximidade com a finalidade de conhecer as especificidades da vida social aí existente;

1. *Participação e análise dos tópicos do fórum da comunidade.*

Está voltada para o exame dos temas e assuntos postados no fórum durante os seis primeiros meses da pesquisa, sempre considerando que cada um dos tópicos pode conter inúmeros depoimentos. Haverá também o agrupamento dos tópicos em categorias para facilitar a classificação e conseqüente análise dos dados obtidos.

Será realizado também um grupo focal nos três últimos meses da pesquisa. Tal instrumento de coleta de dados é indicado face às especificidades do nosso objeto de estudo. A importância da realização do *focal group* reside na oportunidade de realizar um encontro presencial com alguns participantes da comunidade “João Pessoa”, algo tão necessário quando pesquisamos uma comunidade virtual. O objetivo é comparar e cruzar os dados e reflexões provenientes de num ambiente virtual com aqueles oriundos de um encontro real.

Outra técnica de coleta de dados realizada pela pesquisa foi o estudo da arquitetura do *site* do Orkut, que teve como objetivo analisar os conteúdos das discussões nos vários tópicos do fórum, bem como os recursos, regras e dispositivos à disposição dos usuários. Esta técnica visa conhecer quais as implicações que tais disposições estruturais são capazes de produzir nas relações de sociabilidade e no tratamento e uso das informações ali disponíveis.

Além da arquitetura do *site* há ainda o interesse em explorar a forma como a informação é disponibilizada e acessada nos espaços individuais dos participantes da comunidade. Essas páginas individuais são ricas em informações, pois nelas podemos encontrar dados importantes, tais como amigos, fãs, testemunhos, links para *blogs* e *microblogs*, lista de comunidades preferidas etc..

Nossos instrumentos de coleta de dados estão, assim, voltados para pesquisar a dinâmica das relações sociais existentes no Orkut através de todo um leque de recursos e conteúdos informacionais, disponibilizados tanto pelo *site* geral do Orkut como também pelas páginas dos participantes.

4 Resultados Parciais

4.1 A Arquitetura do Site

Esta etapa está voltada para estudar as características gerais do *site* do Orkut. Analisase, aqui, as especificidades das páginas, a capacidade de interatividade, a disposição hipertextual e ainda o gerenciamento, alimentação e atualização das informações ali obtidas. A análise está voltada para detectar a presença de todos os elementos e disposi-

tivos voltados para realizar qualquer tipo de tratamento da informação. Isto envolve estudar os dispositivos de interação, armazenamento, recuperação e disseminação da informação ali presentes.

É importante ressaltar o viés político e ideológico que perpassa todo esse suporte digital, que por isso mesmo necessita ser compreendido do ponto de vista social, histórico e cultural.

Torna-se relevante frisar que tal disposição de conteúdos obedece a prerrogativas elaboradas pela própria empresa que gerencia o *site*, no caso, a empresa norte-americana Google. Sendo assim, a rede social não está isenta de interesses mercadológicos, prova disso é a franca ascensão de um profissional no mercado, o chamado “mediador de mídias sociais”. Esse profissional tem como função auferir o grau de satisfação de uma marca entre os usuários das redes sociais. Ele é responsável por averiguar o que estão falando do seu cliente em *blogs*, *microblogs* e redes sociais como o Orkut.

Outro fato que não se pode descartar é a possibilidade utilizar as informações dos usuários do Orkut através da criação de uma base de dados minuciosa sobre seus hábitos, atividades profissionais, formação acadêmica, preferências gastronômicas, culturais (livros, filmes, programas de TV, músicas) e esportes preferidos. Tais informações podem ser também facilmente cotejadas com aquelas obtidas através do Google, programa de busca pertencente à mesma empresa que gerencia o Orkut.

Considerando os diversos interesses que envolvem desde a criação até o desenvolvimento do *site* do Orkut, é que teve início o estudo da comunidade “João Pessoa”, com

a perspectiva crítica necessária, objetivando produzir uma análise a partir de todo um contexto ideológico que fundamenta a elaboração de todos esses processos.

Na comunidade em foco, os recursos do site são bastante variados, englobando diversos *links* disponíveis que se encontram distribuídos da seguinte forma: descrição da comunidade, fórum, enquetes, eventos, membros e comunidades relacionadas. O fórum representa o objetivo primeiro da comunidade. É nele que se realizam as discussões voltadas para temas diversos, com diferentes tipos de participação dos usuários.

Já os dispositivos encontrados na página dos usuários apresentam alguns elementos a mais, como *perfil*, *recados*, *fotos*, *vídeos*, *depoimentos*, *eventos*, *fãs*, *mensagens* e ainda os medidores de *confiabilidade*, *simpatia* e *atração sexual*. Logo em seguida, há um espaço para um texto onde o próprio participante elabora uma breve descrição de si mesmo. Tal texto é bastante trabalhado pela maioria dos membros da comunidade, pois é considerado um importante diferencial competitivo diante dos demais “orkuteiros”.

Tais mecanismos facilitam uma construção virtual de si mesmo tendo como referência os padrões estéticos da atual sociedade de consumo. O *ranking* começa pela quantidade de amigos, algo considerado por muitos como sinônimo de aceitação, importância e popularidade. Também o número de depoimentos, evidenciando qualidades pessoais, é admitido como um diferencial a mais na balança dos dividendos pessoais, conforme uma grande quantidade de relatos dos integrantes da comunidade que se manifestaram nesse sentido. Os álbuns de fotos tendem a reforçar esse enaltecimento

do eu, uma vez que revelam – ou pelo menos foram concebidos para isso – a imagem do dono do perfil, através da exibição de fotos de viagens, festas, celebrações, e muitos outros assuntos e ocasiões julgadas como relevantes para a exposição pública ou restrita à sua rede pessoal de amigos.

A descrição do perfil representa para o usuário uma preocupação em atender as expectativas de todos aqueles terão acesso à sua página pessoal na tentativa de avaliar sua identidade. Sendo assim, ao construir sua identidade o orkuteiro o faz tendo como paradigma os modelos vigentes de beleza, prazer e simpatia, utilizando-se desses mesmos critérios para estabelecer relações com outros interlocutores. Faz isso ao escolher tanto a rede de amigos como as comunidades a que pertence. É importante lembrar que a escolha de tais comunidades não tem como objetivo prioritário obter informações e conhecimento ou discutir temas controversos e de importância para a vida social e política, mas apenas evidenciar hábitos, comportamentos, atitudes, preferências e traços de personalidade.

Prova disso é a participação insipiente nos fóruns de discussão. A comunidade “João Pessoa” possui um total de mais de 66 mil integrantes, mas o número destes que participam ativamente do fórum é insignificante, algo em torno de no máximo 100 pessoas. Some-se a isso o fato de que a grande maioria dos tópicos é abarrotada de mensagens banais, observações superficiais e frases de efeito. Estão longe de provocarem questionamentos ou debates, pois não geram controvérsia, não suscitam o embate de opiniões e acabam, na maioria das vezes, expondo apenas atitudes e pontos de vista soltos que in-

viabilizam a prática de uma discussão ancorada no conhecimento e na argumentação.

A aprovação de si é a tônica. Ainda que no Orkut isso não seja tão explícito, em outras redes sociais vamos perceber essa intenção de forma clara. Basta acessar o *Beautiful People*⁵ ou o *Badoo*⁶, onde cada perfil recebe uma avaliação dos outros participantes mediante atributos físicos e performances variadas. Vejamos o teor do esclarecimento inicial que um novo usuário do *Beautiful People* tem acesso após inscrever-se na rede:

You profile is now being evaluated by the existing members of the opposite sex. In the next 48 hours you can follow your running rating status in the rating box above. To make your profile more appealing to the opposite sex you might consider *adding more info* about yourself or *adding more picture* to your photo album⁷.

Já o *Badoo* oferece a posição de cada perfil mediante a quantidade de buscas que o mesmo recebeu pelos outros participantes da rede. O *site* oferece ainda a oportunidade de votar nas fotos dos perfis participantes e dá dicas de como melhorar sua performance e obter melhores notas. O Orkut não fica de fora desse sistema, pois além de contar

⁵<http://www.beautifulpeople.com/Site/#/home>

⁶ <http://badoo.com>

⁷ Seu perfil está sendo avaliado agora pelos usuários do sexo oposto. Nas próximas 48 horas você poderá

acompanhar sua posição no *ranking*, conferindo o seu percentual de aceitação no espaço de avaliação acima.

Para tornar o seu perfil mais atraente ao sexo oposto você pode acrescentar mais informação sobre você ou

anexar mais fotos ao seu álbum. (Tradução nossa).

com recursos similares para medir aceitação social (simpatia, grau de atratividade sexual e confiabilidade), ainda possui um diretório de aplicativos (Apps) com alguns recursos voltados para esse mesmo objetivo. Tomemos como exemplo a “caixa da verdade”, um espaço aberto para que os amigos postem anonimamente o que pensam sobre você e o “vou não vou”, onde o usuário publica sua foto e submete-se à avaliação de milhares de integrantes do Orkut que dirão, através de comentários, se desejam ou não flertar com o perfil indicado pela foto.

4.2 Práticas e Usos do Conteúdo Informacional no Fórum de Discussão

Segundo a NetPop Research⁸, numa pesquisa divulgada em 29.07.09, o Brasil é o país que detém a maior quantidade de participantes do Orkut, com 35 milhões de usuários. Desse montante, 57% utilizam o *site* pelo menos uma vez por dia. Segundo a pesquisa, são 80 milhões de recados, 3,5 milhões de vídeos e 30 milhões de fotos postados por dia nas páginas da rede social do Google pelos usuários brasileiros. É inegável a grande quantidade de informação que circula nessa rede social; até mesmo porque a informação é o elemento que a constitui enquanto rede, pois a formação de comunidades, a criação de uma coletividade de amigos, as discussões nos fóruns possuem como objetivo gerar e partilhar informação entre seus usuários.

⁸ LIDER no Brasil, Orkut não decola nos EUA e perde para o Facebook, Disponível em <<http://www.temmais.com/especial/mundodigital>>. Acesso em 30.07.2009.

Contudo, a forma como isso é operacionalizado revela dados importantes. O fórum de debates, por exemplo, possui um caráter colaborativo, pois inegavelmente trata-se de uma ferramenta de troca de saberes, no estilo dos *wikis*, que opera através da construção de um conteúdo informacional coletivo, como bem explicita Coutinho & Bottentuit (2009: p.08):

As tecnologias de comunicação que possuem cunho colaborativo têm de certa forma uma tendência para se transformarem em comunidades de aprendizagem ou de aprendizes. De facto, trata-se de ferramentas disponíveis na web, acessíveis a toda gente, com ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas pelo que acabam por reunir uma grande quantidade de pessoas, com interesses semelhantes, que se encontram de forma virtual, na busca cada vez mais intensa do saber, no exercício de uma cidadania activa no mundo global da sociedade do conhecimento.

Resta saber se tais recursos dinâmicos dos fóruns são utilizados para a aquisição do saber e também se estão efetivamente sendo canalizados para o exercício da cidadania, para a formação da opinião pública e para debates profícuos em argumentações. A aposta na possibilidade tecnológica como garantia de ganhos políticos e democráticos, a nosso ver, é equivocada, pois situa-se longe de uma percepção que aposta nas clivagens entre natureza e cultura, homem e técnica. Pinho (2008:149) entende esse processo como heterogêneo, sem lugar para essencialismos: “As transformações tecnológicas, passam pelas mudanças políticas (...), dizem respeito

à forma como concebemos a técnica, como valoramos os objetos; diz respeito às nossas condutas éticas, aos sistemas de valores e ideologias que adotamos”.

O fórum da comunidade “João Pessoa” possui o mesmo padrão de todas as outras do Orkut no que diz respeito às possibilidades e maneiras de interagir. Os debates são realizados através de temas (tópicos) de interesse dos próprios usuários; contudo, esse recurso é contraditório do ponto de vista da qualidade do que é ali debatido. Keen (2009) adverte que a abertura indiscriminada para participação de todos os usuários, representa o declínio da política, do discurso cívico, da *expertise*, em prol de uma disseminação gigantesca de superficialidades e banalidades que servem para alimentar a espetacularização da sociedade, envolvendo desde a autopromoção até o culto ao hedonismo, vide a explosão de pornografia na rede.

O caso da Comunidade João Pessoa é revelador. Cabe apontar o exemplo do total de tópicos já pesquisados no fórum, onde se constatou a preocupação em salvaguardar a qualidade dos mesmos através da moderação. Tal fato pode ser exemplificado através do testemunho de um dos moderadores da comunidade: “Não estou animado a mexer em tópicos antigos (são mais de quatro mil...), mas vou ser sério com Política e não deixar multiplicar tópicos sobre isso. Paraibano adora política. Se ficar nessa de “cada assunto seu tópico”, fica um lixo”⁹.

Há também a existência de tópicos fixos e temporários. Estes últimos entram para a lista de discussão de forma pontual e

momentânea; já os fixos, além de serem perenes, recebem essa categorização, pois representam temas de grande interesse dos participantes do fórum. Eles são fixos para evitar a abertura indiscriminada de novos tópicos, o que poderia acabar por comprometer o funcionamento deste espaço para debates. Isto por si só já é uma prova incontestada de que o excesso de informações ameaça a possibilidade do debate e da reflexão nessas comunidades.

A moderação – de uso recente na comunidade “João Pessoa” – surgiu, segundo relatos, para “organizar” o seu funcionamento. Esse trabalho de moderação tem um papel importante, pois a função do moderador, nesta comunidade, é a de organizar e garantir o bom andamento ético e operacional das discussões presentes no fórum. Contudo, mesmo com esse serviço em funcionamento, a quantidade de tópicos retirados da discussão é grande, o que acaba por gerar críticas ao desempenho da moderação.

Segundo as regras da comunidade, todos os tópicos com o objetivo de promover reclamações ou aqueles grafados com letras maiúsculas são sumariamente removidos da lista dos debates. As palavras em caixa alta, segundo as prerrogativas da netiqueta¹⁰, significam gritar e também são rejeitadas, pois tornam a leitura difícil e cansativa. Existe também a proibição de tópicos que incitem discussões preconceituosas e bairristas, críticas levianas e ofensas ou ataques a qualquer pessoa. Os membros que promoverem isso serão advertidos e em caso de reincidência serão banidos.

⁹ Testemunho de um dos moderadores no fórum da comunidade João Pessoa, mas especificamente no tópico destinado a discutir a própria *moderação* da comunidade, capturado em 25.07.2009.

¹⁰ Trata-se de um conjunto de recomendações para evitar mal-entendidos em comunicações via internet.

É interessante notar que as regras foram definidas pelo “dono” da comunidade e pelo conjunto de membros moderadores que optaram por importá-las de uma das comunidades da cidade de São Paulo/SP, que, segundo eles, corresponde a um “modelo padrão de moderação”.

Esta moderação, merece ressaltar, é de caráter fechado e avessa à livre participação dos membros no gerenciamento das informações, demonstrando uma atuação de caráter centralizador. Segundo um dos moderadores, mobilizar os mais de 66 mil membros nesse sentido seria uma tarefa impossível.

A tônica da moderação é a imposição de um modelo de funcionamento que um pequeno grupo considerou eficaz. Existe também o argumento que cada comunidade da rede social do Orkut possui um criador e por isso mesmo deve seguir um modelo de gestão privada. Resta aos insatisfeitos e discordantes a possibilidade de criar dissidências, o que a nosso ver fragmenta a proposta da comunidade em estudo: manter uma rede de relacionamento com os habitantes da cidade de João Pessoa. A fragmentação é sentida através do crescimento contínuo e desordenado de inúmeras outras comunidades de igual interesse e pertencentes à mesma categoria de “cidades e bairros”. São elas: “Jampa João pessoa”, “Eu AMO João Pessoa”, “Eu adoro João Pessoa”, “João Pessoa TDB!!!”, “João Pessoa – PB (Jampa)”, “Para quem vive João Pessoa”, dentre outras. Isso sem falar ainda naquelas constituídas a partir de subdivisões geográficas, como as referentes aos diversos bairros da cidade ou outras com objetivos bastante específicos como “Evangélicos em João Pessoa”, “GLS

Jampa – João Pessoa Paraíba”, “Noivos e Noivas de João Pessoa”, dentre outras.

Foram detectadas também algumas com propostas temáticas bizarras, como a “Odeio Semáforo da João Pessoa”, criada para reunir aqueles que detestam o semáforo localizado no cruzamento das avenidas João Pessoa e Tiradentes, no centro da cidade, ou a “Circular João Pessoa”, que tem como objetivo congregar aqueles que já andaram ou têm vontade de andar nos ônibus da linha “circular” que trafega na Grande João Pessoa.

Percebe-se que a moderação, ao dispensar a participação e a colaboração dos usuários se fecha em um núcleo privado, o que acaba gerando insatisfações, divergências e mais fragmentação, fomentando a criação de outras comunidades novas, com o mesmo tema e objetivo. Este estado de coisas tribaliza a proposta de uma discussão macro, aberta à participação de todos moradores de uma cidade com mais de 650 mil habitantes¹¹. Destarte, o que se constatou foi a inexistência de um modelo de gestão da informação para legitimar a moderação e viabilizar a criação de um ambiente colaborativo, com uma gestão ordenada de toda informação ali existente.

A própria equipe moderadora da comunidade, que por muitos é vista como empenhada na tentativa de garantir a boa qualidade nas discussões do fórum, não conseguiu atingir tal objetivo, mesmo com a sistematização de um conjunto de regras com essa finalidade. A análise da lista dos tópicos dis-

¹¹ Segundo o IBGE, dados de 2005, excluindo os habitantes da grande João Pessoa, disponíveis em http://www.joaopessoa.pb.gov.br/secretarias/setur/dadosestatisticos/joao_pessoa_420.pdf. Acesso em 21.07.2009.

cutidos no fórum revela justamente o contrário. Primeiramente observou-se uma participação muito baixa se considerarmos o número total de usuários inscritos na comunidade (mais de 66.000); depois, a grande maioria dos tópicos não ultrapassa a marca de cem depoimentos. E por fim, temos a livre escolha dos assuntos de interesse para a criação de novos tópicos. Eis alguns dos dez mais acessados, todos com mais de trezentos *posts* cada um, que funcionaram na comunidade “João Pessoa” até o final de julho de 2009:

- a) Futebol (tópico fixo), com 5.930 *posts*;
- b) Bate papo (tópico fixo), com 1.098 *posts*;
- c) Cannabis sativa, com 2.380 *posts*;
- d) Política (tópico fixo), com 653 *posts*;
- e) Curiosidade: João Pessoa e Natal, com 489 *posts*;
- f) Vamos discutir música, com 482 *posts*;
- g) Legalização do som automotivo em João Pessoa, com 417 *posts*;
- h) Divulgue aqui sua comunidade ou propaganda (tópico fixo), 331 *posts*;
- i) Michael Jackson sofreu uma parada cardíaca, com 312 *posts*;
- j) Ranking das cidades com mais prédios altos do Nordeste, com 308 *posts*.

É importante relatar o exemplo do tópico mais comentado na comunidade atualmente,

o “Futebol”, que possui quase seis mil *posts*”. Nesse tópico, o que se constatou é que as postagens não estimulam ou promovem a discussão com profundidade de reflexão; antes se fragmentam em um sem número de colocações pífias, superficiais, jocosas, que não abordam questões voltadas para os problemas e projetos políticos que envolvem o esporte pessoense. Pelo contrário, os comentários estão voltados para fomentar rixas entre torcidas, enaltecer o desempenho do time preferido, conhecer o resultado de jogos etc. O que predomina é a superficialidade e banalidade dos conteúdos, chegando até mesmo a inviabilizar a prática do debate.

Os dados analisados demonstraram que não existe uma cultura que valorize a condução do fórum baseada na participação e colaboração de todos os usuários. Sem valorizar uma gestão colegiada, perde-se a oportunidade de envolver o maior número possível de membros na vida da comunidade. A equipe de moderadores é escolhida pelo “dono” da comunidade, o que gera, segundo muitos participantes, uma série de atitudes voltadas para a disputa de poder, com freqüentes intervenções arbitrárias, tais como o cancelamento de tópicos, a exclusão de participantes, as advertências infundadas etc.. Também não há uma educação política prévia dos participantes da comunidade capaz de prepará-los para a valorização e o exercício da cidadania, bem como para a prática do debate, da livre exposição de idéias ou mesmo para a mobilização coletiva diante dos inúmeros problemas vividos pela população da cidade.

Diante desse cenário, o que se torna problemático é a tendência a uma contínua infantilização do processo político, com o con-

sequente esvaziamento do discurso público. As questões levantadas sofrem intervenções pontuais, sem densidade analítica ou reflexiva, em sua maioria inspiradas em disputas paroquiais e apaixonadas. Revelam a ausência de um debate denso, profícuo, onde muitos membros que se utilizam do fórum o fazem apenas para alimentar um falso sentimento de participação e interatividade. Na maioria das vezes eles apenas reproduzem a pauta da mídia do tipo *broadcasting*, repleta de tendenciosidades e que privilegia, antes de tudo, o lúdico, o superficial, o grotesco e o espetacular, em detrimento do debate voltado para temas de grande relevância política.

5 Considerações Finais

Os conteúdos informacionais acessados através dos suportes digitais abrem novas e grandes possibilidades no que diz respeito ao acesso, armazenamento e distribuição das informações. Porém, a viabilidade técnica conforme nos demonstrou o andamento da pesquisa não é suficiente para garantir a prática da interatividade, a democratização da informação ou educação para a cidadania – pressupostos básicos para a conquista da cidadania maioridade política.

Diante do excesso, do grande volume de informações disponíveis, perde-se em qualidade de conteúdo. A participação apenas quantitativa daqueles que Keen (2009) ironicamente chamou de “editores cidadãos” obstaculariza uma prática discursiva consistente, capaz de levar os participantes do fórum a refletirem de forma sequencial a partir de um processo de análise que requer uma gradação lógica (introdução, clímax e conclusão). As inúmeras *saídas* hiper-

textuais quebram essa sequência, dando lugar a uma fragmentação do pensamento. Resta um imenso volume de informações que em sua grande maioria não possui um conteúdo com a qualidade capaz de conduzir os grupos à reflexão, mobilização ou qualquer forma de participação política. O binômio informação/entretenimento avança a passos largos diante daquele referente à informação/conhecimento.

Há também um grande aumento do número de comunidades pertencentes à mesma categoria e segmento. Isto acontece devido ao desmembramento crescente daquelas que já se encontram em funcionamento pelos motivos que já relatamos. Este é um exemplo tácito do mecanismo paradoxal de dispersão e fragmentação da informação pelo seu excesso.

Por fim, percebe-se que os problemas culturais, políticos e sociais situados fora do ciberespaço se intensificam nessa ambiência virtual, algo válido para este estudo de caso específico referente à comunidade escolhida. Estes atuais recursos tecnológicos voltados para a informação são plenos em novas possibilidades, mas pecam por não estarem, na grande maioria das vezes, inseridos em uma política de gestão e uso da informação capaz de provocar transformação e mudança social. Informação e democracia nunca estão dissociadas; merecem ser pensadas, por exemplo, a partir do parlamento, das políticas públicas, do investimento maciço em educação e também a partir das relações construídas através das redes sociais. Somente sob essa perspectiva dialética é que conseguiremos nos afastar dos discursos tecnocráticos possuem uma concepção determinista das novas tecnologias. Afinal, não resolveremos problemas tão complexos a partir de um

otimismo acrítico que tenta nos fazer acreditar que as tecnologias de per si são capazes de revolucionar a sociedade.

Vale frisar que a informação é um fenômeno humano e por isso mesmo envolve indivíduos transmitindo e recebendo mensagens no contexto próprio de seus valores e idiossincrasias culturais. Merece, destarte, estar inserida num processo de gestão que leve em consideração todos esses diversos aspectos heterogêneos:

O requisito da verdade ou correção deveria excluir mensagens falsas ou incorretas; o requisito de valor e utilidade deveria excluir mensagens inúteis para as decisões e ações; o requisito de novidade deveria excluir mensagens repetidas ou redundantes; o requisito da surpresa deveria excluir mensagens que o receptor esperava; o requisito de redução da incerteza deveria excluir mensagens que deixam inalterado o estado de incerteza do receptor e assim por diante. (MACHLUP apud CAPURRO; HJORLAND, 2007).

6 Referências

- BAUDRILLARD, Jean. *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- _____. *Campinas*: Papyrus, 1992.
- _____. *A transparência do mal: ensaio sobre fenômenos extremos*. Campinas/SP: Papyrus, 1992.
- _____. *Tela total: mito-ironias do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- BAUMAN, Zighmunt. *A modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001;
- _____. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BRANDÃO, Oscar César. *As organizações diante da evolução das tecnologias de informação e comunicação*. In: TARPANOFF, Kira (org.) *Inteligência, Informação e Conhecimento*. Brasília: IBICT, 2006. p. 139-155.
- BOGDAN, R. C.; BIRTEN, S. K. *Qualitative research for education: an Introduction for theory and methods*. Boston: Allyn and. Bacon, 1982.
- BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.
- CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. *O conceito de informação. Perspectivas em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v.12, n.1, 2007*. Disponível em <http://www.eci.ufmg.br/pcionline/index.php/pci/issue/view/27>. Acesso em 27.07.2009.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003a.
- _____. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro, Zahar, 2003b.
- CASTORIADIS, Cornelius. *L'individu privatisé, Le Monde Diplomatique*, fevereiro de 1998, p. 23.
- COUTINHO, Clara P; BOTTENTUIT, João Batista. *A complexidade e os modos de aprender na sociedade do*

- conhecimento. Disponível em <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/6501/1/Afirse%202007%20Final.pdf>. Acesso em 18.07.2009.
- DUPAS, Gilberto. *Ética e poder na sociedade da informação*. 2. ed. São Paulo: Unesp, 2000.
- KEEN, Andrew. *O culto do amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- LATOURETTE, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras, 1994.
- LE CODIAC, Yves-François. *A ciência da informação*. Brasília: Briquet de Lemos, 2004.
- LÈVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Ed. 34 Letras, 1993.
- _____. *Ciberdemocracia*. Lisboa: Instituto Piaget, 2002.
- LÍDER no Brasil, Orkut não decola nos EUA e perde para o Facebook. Disponível em <http://www.temmais.com/especial/mundodigital>. Acesso em 30.07.2009.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos: ensaio sobre o individualismo contemporâneo*. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- _____. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Lisboa: Gradiva, 1989.
- MORIN, Edgar. *A religião dos saberes*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia. das Letras, 1997.
- PARENTE, André. *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro, Ed. 4 Letras, 1993.
- PINHO NETO, Júlio A. S. *As novas tecnologias da informação e comunicação diante da transversalidade entre natureza e cultura*. *Culturas Midiáticas*, v. 1, p. 09-188, João Pessoa, 2008.
- RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.
- TARDE, Gabriel. *A opinião e as massas*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Siva. *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.
- WEISSBER, Jean-Louis. *Paradoxos da telinformática*. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- WELLMAN, Barry. *The glocal village: internet and community*. *Idea&s*, v. 1, n.1, Autumn. Toronto: University of Toronto, 2004.