

# **PENSAMENTOS SOBRE SOCIABILIDADE VIRTUAL**

## **Vivendo nos ambientes virtuais do Second Life e do BarCamp**

Marcella Schneider FARIA<sup>□</sup>

### RESUMO

Considerando as tecnologias digitais de comunicação como parte condicionante do ambiente social contemporâneo, esta pesquisa teve como objetivo realizar um estudo exploratório sobre a sociabilidade no e do ambiente virtual, através do cruzamento entre a experiência narrada e vivida pela pesquisadora nesses ambientes e diferentes teorias sociais. Através da imersão em dois tipos distintos de agrupamento virtual, *Second Life* (SL) e *BarCamp* (BC), buscou-se encontrar elementos que possibilitassem um diálogo entre a concepção de “situação social” e como ela se apresenta em ambientes virtuais. Para tanto, procurou-se considerar a discussão acerca da dualidade entre conceitos de real e virtual,

---

<sup>□</sup> Pesquisadora do Centro de Pesquisa ATOPOS (ECA-USP), Professora da Faculdade Paulus de Comunicação e Tecnologia (FAPCOM) e Professora Substituta do Instituto Europeo di Design (IED). Mestre em Ciências da Comunicação (ECA-USP). e-mail: marcellafaria@yahoo.com.br

que muitas vezes pode invalidar a importância de novos tipos de relações sociais, simplificando sua complexidade e impedindo melhor análise de suas especificidades.

**Palavras-chave:** sociabilidade virtual; ambientes virtuais; interfaces sociais; tecnologias do social; virtualidade.

### ABSTRACT

*Considering digital technology for communication as a conditioning factor of contemporary social environment, this research is seeking to perform an exploring study about sociability within and from virtual environment, through the intersection between the experiences narrated and lived by the researcher and different social theories. Elements which could enable a dialog between the conception of "social situation" and how it is displayed in virtual environments were examined through immersion in two distinct types of virtual groups, Second Life (SL) and BarCamp (BC). In that direction, the discussion concerning duality of concepts about real and virtual was considered, although that might invalidate the importance of new types of social relationship, oversimplifying its complexity and obstructing better analysis of its specificity.*

**Key words:** virtual sociability; virtual environments; social interfaces; social technologies; virtuality.

Para a sociologia clássica, o conceito de sociabilidade foi definido por um tipo de ação social ligada a regras, moral, estrutura de poder, classes e hierarquia, ou ainda, definida pela racionalidade cultural. A sociabilidade foi sempre pensada através de fatores externos ao humano, já que no tempo da sociologia clássica, o subjetivo não era valorizado fora da instância do objetivo. Para Durkheim (CRUZ, 2004), a sociabilidade dependia da estrutura da convenção moral dada pelo Estado. Para Marx (CRUZ, 2004), a sociabilidade dependia da estrutura de poder, baseada na economia capitalista que controlava uma nova forma instrumental de

trabalho e produção de riqueza. Para Weber, a sociabilidade acontecia devido às diferenças culturais e aos diferentes significados sociais que conviviam no mesmo espaço. Com Simmel, a sociabilidade passa a ser vista através de sua relação com o espaço, ambiente da metrópole.

Goffman (1993), por sua vez, influenciado por Weber e Simmel (CRUZ, 2004, EVANS-PRITCHARD, 1972 e HAWTHORN, 1982), inaugura um tipo de análise social que foca o universo micro social, e não o macro social; Goffman pensa nos motivos pessoais dos envolvidos no local da interação, percebendo assim o social como resultado de interações entre o interno e a arquitetura construída pelos significados. Entretanto, somente com Meyrowitz (1985), os agentes da interação passaram a ser moldados não só por características e motivos humanos, mas também pelos meios de comunicação — pelas interfaces.

Em decorrência desse pensamento sobre a situação social midiática e tecnológica, pode ser limitante pensar a mídia apenas como instrumento ou canal (concepção moderna, positiva), e a rede, somente como simples emaranhado e circulação de informações. Ambas, mídia e rede, transformam-se em experiência sensível, a partir do tipo de ambientações imersivas e interações extensivas, como as proporcionadas por *Second Life* (SL) [1] e *BarCamp* (BC) [2], respectivamente.

Muitas das análises pertinentes à rede trazem a postura antropocêntrica e a partir da experiência imersiva de viver nos ambientes do SL e do BC, é possível pensar a mídia, ou melhor, o ambiente da rede de acordo com a teoria ator-rede de Latour (1994). Para Latour o agente é algo que está em interação, podendo ser tanto um objeto quanto um homem ou um animal, ou até mesmo o clima. Compreender as relações sociais no ambiente virtual (FARIA, 2008) leva a uma reconsideração de categorias como “homem”, “tempo”, “espaço” e “tecnologia”. De modo geral, nas análises sociais, as categorias responsáveis pela arquitetura do social estão ligadas a relação do homem com ele mesmo (relações de identidade), a relação do homem com a alteridade (outra pessoa, instituições, regras), a relação do homem com o espaço, e a relação do homem com o tempo (a história). Após a experiência imersiva de viver nos ambientes virtuais do *Second Life* e do *BarCamp*, pode-se perceber que essas relações entram em crise diante da situação social tecnológica (DI

FELICE, 2008a). Tanto o SL quanto o BC mostram uma dinâmica social, na qual as relações de identidade, de alteridade, espaciais e temporais são totalmente re-significadas.

Ao estabelecerem a noção de situação social, autores clássicos da sociologia não consideraram a técnica como espaço possível de socialização, a não ser quando a associavam aos objetivos “positivos” do homem moderno. Da mesma maneira, o conceito de virtual esteve diretamente ligado a uma concepção dualista da técnica — ora como instrumento de controle, ora como instrumento do progresso. Mantendo a perspectiva clássica, ocidental e antropocêntrica, o campo virtual continua limitado à falsificação, a depreciação da categoria do “real”. Nessa forma de análise o conceito de virtual opera como um adjetivo dado ao ciberespaço (LÉVY, 1996) definindo-o como expressão positiva ou negativa do que habita e acontece nele.

*Second Life* e *BarCamp* são dois tipos distintos de organização virtual colaborativa que, inseridas na perspectiva da sociedade contemporânea, podem ser estudadas a partir de diferentes concepções sobre a virtualidade, deslocadas da visão dialética entre real x virtual. A vivência nesses ambientes sociais de interação nos mostra que o ambiente virtual não tem pretensão de se opor ao social, ou ser melhor do que ele, o ambiente virtual é apenas mais um espaço para o encontro e a conexão entre os *cyborgs* (HARAWAY, 1991). Tanto o homem quanto a máquina se hibridizam nessas formas de interação, um absorve características e sensibilidade do outro, criando um ecossistema informativo baseado numa relação simbiótica. Os ambientes do SL e BC parecem estar ligados a um tipo de sociabilidade virtual vinculada à experiência imersiva, totalmente atrelada à interface e também extensiva, porque amplia os espaços possíveis de interação e multiplica os componentes dela.

Ao explorar a sociabilidade no e do ambiente virtual, através de relações no *Second Life* e *BarCamp* pode-se encontrar novas formas de interação entre homem, máquina e ambiente. A idéia de interface permeia uma possibilidade de pensar essa virtualidade. Nela, os contornos das superfícies de contato são misturados ao ambiente e à sensorialidade do espaço virtual. Os espaços de significação que se abrem no SL e no BC não buscam instituírem-se numa estrutura em marcha histórica, eles

buscam a ação — sem sedução, ou luta de posições hierarquizadas. Os espaços de significação de SL e BC despertam a sensibilidade cyborg e a circulação de conhecimento, criando formas de conectividade, mais do que de coletividade (atrelada a idéia de comunidade).

Olhar para as relações de *Second Life* e *BarCamp* implica olhar também o espaço no qual elas acontecem, se inserem e pelo qual são constituídas. Um espaço *atópico* (DI FELICE, 2008b), de lugar indefinível, não delimitado previamente por um “projeto” constituído a partir do universo científico e institucional como em toda a modernidade. Embora os espaços de socialização do *Second Life* e do *BarCamp* sejam diferentes, ambos estão permeados pela característica de um ambiente no qual é impossível manter a separação entre emissor/receptor e sujeito/objeto.

A concepção de Perniola (2000) sobre *simulacro* pode evidenciar com mais clareza o papel da virtualidade na constituição das formas de expressão sociais atuais, nomeadamente as aqui citadas. Essas expressões representam possibilidades de viver na sociedade contemporânea, em sintonia com as interfaces tecnológicas digitais. Para Perniola o simulacro que muitas vezes foi pensado como a falsificação do real, leva à perda do sentido de real como uma instância única, original. Quanto mais se multiplica, mais fica difícil perceber o original e isso não influencia a forma como a relação vai acontecer ou a credibilidade depositada nela.

No *Second Life*, a experiência é ambígua, lúdica, imersiva e comunicativa. Ela está relacionada à construção de infoentidades e de interações sociais através da combinação de dados tecnológicos, que o tempo todo negocia com novas interfaces e novas materialidades. Dessa maneira, diversas instâncias simbólicas, orgânicas e inorgânicas, apontam para a emergência de um novo tipo de habitar social virtual comunicativo (DI FELICE, 2009), no qual, as superfícies se confundem e se misturam numa forma de cibercultura delimitada pelas metageografias informativas (IDEM, 2009). No *BarCamp*, a experiência acontece em espaços múltiplos e abertos, principalmente marcados pela dinâmica colaborativa, deslocativa e conectiva (KERCKHOVE, 1997). Nele, a construção do conhecimento e a extensão do espaço de interação social é compartilhada de forma horizontal.

Nos dois ambientes, o vínculo social se dá *pela* (através) interface (JOHNSON, 2001), e também *com* a interface tecnológica. Nesses espaços, estabelece-se uma relação de confiança, de parceria, de simbiose entre homem e máquina. Um grande vínculo com o virtual parece decorrer da possibilidade de sentir através de outra materialidade. A situação social tecnológica e virtual não depende exclusivamente de um cenário físico responsável pela ambientação da percepção, mas sim da simples realidade de uma tele presença capaz de modificar a natureza dos comportamentos e interações. Os diversos grupos são chamados a interagir num mesmo espaço, híbrido, formado por múltiplas opções de interação. Como elucida Meyrowitz, “a natureza da interação não é determinada pelo meio ambiente físico enquanto tal, mas pelos modelos de fluxos informativos” (MEYROWITZ, 1985, p. 75).

As vertentes imersiva e extensiva do virtual, presentes nos ambientes e nas formas de interação do Second Life e *BarCamp* trazem àquela situação social moderna o deslocamento das estruturas definidoras, científicas e discursivas. Na qual os contornos deixam de ser definidos exclusivamente pela racionalidade ou estruturas previamente arquitetadas.

A situação social tecnológica atual faz emergir um tipo de interação com a tecnologia e entre seres “humanos” na qual, ambos são sistemas informativos sensíveis, diferente da idéia de público e espetáculo. Estes ambientes aportam a possibilidade de manipulação tanto da técnica quanto do humano e por isso a importância de pensar o social como situação, como um fluxo em movimento permeado por múltiplos agentes.

A virtualidade marca a multiplicação de tais situações sociais caracterizadas pela dinâmica emergente da interface. O “social” virtual permite agenciamentos locais e globais, desvinculados do sentido único de “história”. A virtualidade provoca dessa forma a desmistificação da perspectiva clássica antropocêntrica que buscou fixar a condição e a prevalência humana. Os ambientes virtuais permeados pelo *encontro na e pelas interfaces* demonstram uma “situação” onde as tradicionais formas de presença, tempo e espaço não mais existem como durante séculos a sociologia pensou, levando-nos a repensar os significados de “natural” e de “artificial”.

## NOTAS

[1] Criado em 2003, pelo Linden Lab (empresa de programação em informática), São Francisco / Califórnia, o *Second Life* (SL) é um mundo virtual em gráfico 3D inspirado na cultura cyberpunk (o nome cyberpunk surge como termo de marketing cunhado por Bruce Bethkede), uma mistura entre cibernética (Segundo Norbert Wiener, seu fundador, teoria do controle e da comunicação, no animal e na máquina) e punk (Estilo cultural e musical dos anos 80) representando o conflito entre a cultura hacker, inteligência artificial e grandes empresas. Para fazer parte do *Second Life* basta se cadastrar e fazer o download do programa em [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com) ou [www.mainlandbrasil.com.br](http://www.mainlandbrasil.com.br) (plataforma com o software em português e o sistema monetário em real). O ambiente de navegação e imersão é totalmente criado por seus usuários que utilizam tanto ferramentas disponibilizadas pelo programa do SL, quanto por programas externos para criar os objetos existentes no SL. Dessa forma os usuários/avatars, têm direitos autorais sobre suas criações, podendo comercializá-las. Uma das grandes inovações do SL é que ele permite a transação financeira, o dinheiro virtual tem validade real como numa bolsa de valores. É possível viver no ambiente do SL sendo um assinante pagante (através de cartão de crédito) ou não.

[2] *Barcamp* é um evento baseado na desconferência. Através de contato virtual pela comunidade ou por blogs, listas de discussão e fóruns, os usuários discutem diferentes temas relacionados à utilização das novas tecnologias e seus impactos. O modelo da desconferência propõe abertura e horizontalidade na troca e na construção do conhecimento. Na?o ha? lista de palestrantes, nem programação?o pré-estabelecida. Trata-se de estar envolvido diretamente em uma estrutura de conversação emergente. Quando os internautas julgam interessante se encontrarem para debater, acontece uma movimentação coletiva e à distância para viabilizar o encontro. A partir daí as redes de relacionamento se ampliam e assim como a possibilidade de concretizar projetos em conjunto. Para fazer parte do *Barcamp* basta de cadastrar como membro pelo site: [www.barcamp.blaz.com.br](http://www.barcamp.blaz.com.br).

## REFERÊNCIAS

CRUZ, M. Braga da. *Teorias sociológicas*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

DI FELICE, Massimo. “Das tecnologias da democracia para as tecnologias da colaboração”. In: DI FELICE, Massimo. (Org.). *Do público para as redes*. 1 ed. São Caetano do Sul: Difusão, 2008a, v. 1, p. 17-62.

\_\_\_\_\_. “Atopias e tecnologias comunicativas do habitar”. In: MSG – *Revista de comunicação e cultura*, São Paulo, n. 1, p. 66-70, 2008b.

\_\_\_\_\_. *Paisagens pós-urbanas, o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. São Paulo: Annablume, 2009. No prelo.

EVANS-PRITCHARD. Edward Evan. *Antropologia social*. Lisboa: Edições 70, 1972.

FARIA, Marcella S. *As interfaces virtuais do social – imersão e extensão em ambientes virtuais: Second Life e BarCamp*. Dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação, Escola de Comunicação e Artes – ECA, Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, 2008, 175.

GOFFMAN, Erving. *A apresentação do eu na vida de todos os dias*. Lisboa: Relógio D'Água, 1993.

HARAWAY, Donna J. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”. In: HARAWAY, Donna J. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, pp.149-181.

HAWTHORN, Geoffrey. *Iluminismo e desespero. Uma história da sociologia*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2001.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

LATOUR, Bruno. *Jamais Fomos Modernos*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

MEYROWITZ, Joshua. *No sense of place: the electronic media on social behavior*. London, Oxford University Press, 1985.

PERNIOLA, Mário O. *Pensando o ritual*. Sexualidade, morte, mundo. São Paulo: Studio Nobel, ECA-USP, 2000.