

MARIA ELISA MÁXIMO

**Compartilhando regras de fala:
interação e sociabilidade na lista eletrônica de
discussão Cibercultura**

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre, Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, Departamento de Antropologia, Universidade Federal de Santa Catarina.

Orientador: Prof. Dr. Theophilos Rifiotis

Florianópolis

2002

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL

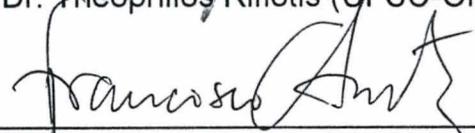
“COMPARTILHANDO REGRAS DE FALA: INTERAÇÃO E SOCIABILIDADE NA
LISTA ELETRÔNICA DE DISCUSSÃO CIBERCULTURA”

MARIA ELISA MÁXIMO
Orientador: Dr. Theophilos Rifiotis

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Antropologia Social, aprovada pela Banca composta pelos seguintes professores:



Dr. Theophilos Rifiotis (UFSC-Orientador)



Dr. Francisco Coelho dos Santos (UFMG)



Dr.ª. Esther Jean Langdon (UFSC)

Florianópolis, 28 de fevereiro de 2002.

Aos meus pais, por tudo.

*Por esse pão pra comer, por esse chão pra
dormir
A certidão pra nascer, e a concessão pra sorrir
Por me deixar respirar, por me deixar existir
Deus lhe pague.*

(Chico Buarque)

AGRADECIMENTOS

*Ah! Eu lhe ofereço esse momento que não tem paga e nem tem preço
Essa magia eu reconheço, aqui está a minha sorte
Me descobri tão fraca e forte
Me descobri tão sal e doce
E o que era amargo, acabou-se
É bom dizer, viver valeu.
(Gonzaguinha)*

Todas as palavras não seriam suficientes para expressar meus agradecimentos às tantas pessoas que caminharam comigo na realização deste trabalho, contribuindo significativamente ou simplesmente estando presentes e tornando cada momento mais agradável. Trabalho que, ao mesmo tempo em que ápice de um momento, já é ponte para a continuidade de minha formação acadêmica e profissional e, sendo assim, nada melhor que lembrar das pessoas que fizeram e continuam fazendo parte dessa jornada.

Refiro-me especialmente ao Professor Theophilos Rifiotis, Mestre que como poucos se dispõe a construir e trilhar esta estrada que é o conhecimento. Agradeço principalmente o carinho e a competência que guiaram suas orientações, incentivando-me constantemente e acreditando sempre neste trabalho.

Aos participantes da lista eletrônica de discussão Cibercultura agradeço por terem insistido em permanecer discutindo questões “topics” ou “off-topics” - sem isso esse trabalho efetivamente não teria sido realizado. Suas discussões e elucubrações em torno da “cibercultura” contribuíram muito para engrandecer meu conhecimento sobre o tema.

Agradeço particularmente ao *owner* da lista, com quem mantive alguns contatos e que demonstrou interesse pela minha proposta de trabalho.

Agradeço, também, aos colegas do Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da UFSC e àqueles que ingressaram comigo no Mestrado pelos momentos proveitosos de reflexão e distração dos quais desfrutamos nesses anos. Aos colegas da disciplina Redação de Dissertação pela inestimável ajuda, seja pelas opiniões a respeito de meu trabalho, seja pela oportunidade que tive de acompanhar os seus, o que colaborou com o aperfeiçoamento do conhecimento antropológico do qual todos participamos. Em especial, agradeço à Professora Sônia Maluf, guia desse grupo, pela paciente versatilidade diante de tantos temas diferentes. À Renata, à Liliane, à Ana Maria e ao Mário, com os quais construí, no decorrer desta jornada, uma bela e proveitosa amizade, devo pelo incentivo, coleguismo e apoio. Ainda entre os amigos, agradeço com carinho a Claudia Mesquita pela ajuda com a teoria e pelas importantes sugestões, muito bem vindas na reta final de elaboração desta dissertação.

Reservo um espaço especial para aqueles cuja presença extrapola os limites da universidade, aos quais devo pelo carinho e paciência nos momentos agradáveis e difíceis dessa trajetória. Agradeço à minha família, meus pais e minhas duas irmãs, pelo aconchego e apoio incondicional, por entenderem minha ausência mesmo quando presente e por não medirem esforços em contribuir com este trabalho. Agradeço em particular à minha mãe, pelas leituras críticas, mas sempre elogiosas, dos textos. À minha família extensa – avós, tias, tios, primas e primos – pelos momentos de intensa alegria dos quais sempre compartilhamos. Aos amigos do “Boca da Noite” que, volta e meia, enchem nossa casa de música e sorrisos. Ao Chico Buarque, Zeca Balero, Zizi Possi, Renato Teixeira e tantos outros que embalam momentos de trabalho e momentos de descanso. E ao Rolf, pela

presença constante, mesmo quando distante, pelo respeito às minhas decisões, pelo incentivo a tudo o que diz respeito à minha profissão e, principalmente, por ter me ensinado a amar e por fazer me sentir amada.

Por último, agradeço aos professores que me acompanharam nesse Mestrado pelas importantes lições de Antropologia; aos coordenadores do Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da UFSC pelo engajamento em nos proporcionar uma formação de qualidade e pelo esforço em buscar soluções para a crescente falta de investimentos nas Ciências Humanas; aos funcionários desse Programa, pelo auxílio nas questões burocráticas; e, finalmente, ao CNPq e à CAPES pela concessão da bolsa de estudos.

Para encerrar, reservo um espaço para fazer referência ao contexto que proporcionou a realização deste trabalho: a universidade pública. Num momento em que a Educação está sendo colocada nas mãos de instituições privadas em favor de políticas internacionais, as universidades públicas sobrevivem aos trancos e barrancos. Concluir mais esta etapa em uma Universidade Federal renova minhas esperanças de um dia revertermos esse quadro, pois elas ainda oferecem uma perspectiva de construção de um conhecimento ético e crítico, que conduza nossa sociedade à liberdade política, à inclusão social, ao respeito às diferenças, enfim, para a prática efetiva da cidadania.

... falavam de coisas mínimas, alheias ou próprias, tudo o que bastasse para os reter disfarçadamente na contemplação um do outro.

(Machado de Assis)

SUMÁRIO

RESUMO	9
ABSTRACT	10
INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1. COMPUTADORES EM REDE: NOVAS MODALIDADES DE COMUNICAÇÃO E NOVOS ESPAÇOS DE SOCIABILIDADE	20
1.1. O surgimento das redes de computadores.....	21
1.2. A Comunicação Mediada por Computador.....	34
1.3. Internet: um fenômeno social.....	41
CAPÍTULO 2. O CORREIO ELETRÔNICO E AS LISTAS ELETRÔNICAS DE DISCUSSÃO	49
2.1. O correio eletrônico no contexto geral da CMC.....	51
2.2. As listas eletrônicas de discussão	59
2.3. Pesquisa sobre listas eletrônicas de discussão acadêmica.....	66
2.4. As listas eletrônicas de discussão sob a perspectiva da Etnografia da Fala.....	75
CAPÍTULO 3. A LISTA DE DISCUSSÃO CIBERCULTURA-L COMO UM ESPAÇO DE SOCIABILIDADE	83
3.1. A gênese da lista de discussão Cibercultura-L.....	87
3.2. A Consolidação da Cibercultura-L.....	102
3.3. A dinâmica da participação na Cibercultura-L.....	111
CAPÍTULO 4. COMPARTILHANDO REGRAS DE FALA NA LISTA ELETRÔNICA DE DISCUSSÃO CIBERCULTURA-L	116
4.1. O padrão de comunicação na Cibercultura-L: saudação, citação e assinatura.....	119
4.2. Topic e off-topic: negociando a identidade da lista	136
4.3. Analisando os eventos comunicativos da Cibercultura-L	167
CONSIDERAÇÕES FINAIS	177
GLOSSÁRIO	192
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	195

RESUMO

Esta dissertação consiste na descrição e análise da dinâmica de interação em um espaço de sociabilidade construído no “ciberespaço”. Esse espaço se define pelas interações continuadas entre os participantes da lista de discussão Cibercultura-L, criada com o objetivo de constituir um canal de comunicação entre os diversos atores da “cibercultura” para a discussão dos fenômenos sociais e culturais engendrados no “ciberespaço”. Sob a perspectiva da Etnografia da Fala, as discussões desenroladas na Cibercultura-L foram analisadas como *eventos comunicativos* governados por *regras* de uso e interpretação de um sistema de linguagem próprio – construído, em parte, para contornar as limitações da modalidade – cujo aprendizado define a *competência comunicativa* que unifica os participantes da lista em uma *comunidade de fala*. A negociação em torno dessas *regras* acontece no cotidiano de interação na lista e se torna mais intensa quando o sentido de comunidade compartilhado no grupo é ameaçado pela desconsideração de algum dos aspectos que lhe caracterizam dentre os outros grupos sociais formados no “ciberespaço”. A Cibercultura-L se configura como um espaço simbólico de sociabilidade, construído na comunicação mediada por computador, que coexiste com outros espaços, igualmente simbólicos, que, juntos, fazem do “ciberespaço” mais uma dimensão da vida social contemporânea caracterizada pela interação entre grupos e segmentos sociais diferenciados.

ABSTRACT

This dissertation consists in the description and analysis of the interaction dynamics in a sociability space built in “cyberspace”. This space is defined by the extended interactions between the Cyberculture-L mailing list’s participants, created with the purpose to establish a communication channel between the several actors of “cyberculture” for the discussion of social and cultural phenomena produced by “cyberspace”. Under the Speech Ethnography perspective, the discussions developed in Cyberculture-L were analyzed like *communicative events* controlled by use and interpretation *rules* of an own language system – partially built to surpass these communication mode limitations. The identification and recognition of this language system defines the *communicative ability* that makes a unit of the mailing list’s participants in a *speech community*. The negotiation around these *rules* happens in the mailing list’s daily interaction and becomes more intense when the community sense shared by the group is threatened by the disregard of one of the aspects that distinguish this social group from others constituted in “cyberspace”. Cyberculture-L figures a sociability symbolic space, built under computer-mediated communication, which coexists with other equally symbolic spaces. Together they make “cyberspace” another contemporary social life dimension characterized by groups and distinct social segments interaction.

INTRODUÇÃO

Uma das marcas da sociedade contemporânea é, certamente, a revolução da informática, cujo apogeu se dá com a expansão das redes de computadores e das tecnologias da informação, que colocam em cena novas possibilidades de comunicação e de gestão do conhecimento. A penetração das tecnologias digitais em todo o domínio da comunicação proporciona uma ruptura no modo de conceber a informação, tendo em vista que ela passa a ser produzida por processos microeletrônicos, e também no modo de difundir as informações (Lemos, 1998). Com a tecnologia digital, os homens têm a possibilidade de interagir não apenas com o objeto (máquinas ou ferramentas), mas com a informação, com o “conteúdo”. Essa revolução coloca a sociedade diante de uma *interatividade* técnico-social que implica novas possibilidades de interação dos homens com a técnica e dos homens entre si.

Desde muito cedo, a informática se preocupou em proporcionar a interação entre o homem e a máquina, chegando até ao ponto de a cibernética buscar conceber um análogo eletrônico do cérebro humano. A *interatividade* digital proporciona, por sua vez, uma espécie de conversação entre o homem e a técnica através das interfaces, fazendo do meio eletrônico um espaço de colaboração sucessiva. A partir dos hipertextos, essa *interatividade* faz com que os atores sociais naveguem de informação a informação - sejam elas textuais, sonoras ou visuais - sem nenhum percurso determinado ou qualquer forma de linearidade (Lemos, 1998, p. 6). Por outro lado, a tecnologia digital, aliada à micro-informática, faz

com que o computador se transforme num verdadeiro instrumento de convívio e de interação, colocando a sociedade moderna diante de novos modelos de formação social.

Pode-se dizer que a *interatividade digital* é a palavra de ordem da chamada “sociedade da informação”, na qual a informação, manipulada através da interface, é um meio, e a comunicação é um fim. O interesse crescente das Ciências Sociais pelos estudos relativos à “sociedade da informação” levou, inclusive, à proposta de formação de um grupo temático para a Associação Nacional de Pós-graduação em Ciências Sociais (ANPOCS), apresentada em uma mesa-redonda na sua XXV Reunião Anual (Caxambu, 2001), que contou com a participação de alguns pesquisadores que vêm se dedicando ao tema. Sendo assim, o presente trabalho integra um conjunto de estudos que incorporam a idéia de uma “sociedade da informação” como característica das sociedades contemporâneas.

Nas diversas etapas desta pesquisa, buscou-se estabelecer trocas com os demais pesquisadores empenhados em estudos sobre os fenômenos sociais engendrados na Internet. Essas trocas foram possíveis graças à participação em encontros oficiais, como, por exemplo, a 50ª Reunião Anual da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (Natal, 1998), III Reunión de Antropología del Mercosur (Posadas/AR, 1999), 22ª Reunião Brasileira de Antropologia (Brasília, 2000), etc. A participação nesses encontros e em outros de menor abrangência, mas não de menor importância, permitiu o estabelecimento de uma rede de contatos que impulsionou a criação da linha de pesquisa *Comunicação e Cultura* no Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina, à qual foi integrado o *GrupCiber* – Grupo de Pesquisa em Antropologia do Ciberespaço, sob coordenação do Prof. Theophilos Rifiotis. É dentro desse quadro que o presente trabalho está sendo apresentado.

A elaboração e aprimoramento das modalidades de comunicação mediada por computador fazem da Internet um espaço de interação onde novas formas de sociabilidade são criadas e atualizadas constantemente pelos usuários. A noção de “ciberespaço”, cunhada na ficção científica, designa, agora, esse espaço interativo criado pela convergência das redes de computadores com as tecnologias digitais. A tendência é que se considere o “ciberespaço” não como um artefato tecnológico, “mas como um conjunto de processos que permitem interações sociais e possibilitam a emergência de grupos” (Rifiotis, 2001, p. 9). Sendo assim, ele possibilita o surgimento de novas formas de expressão cultural, abrindo caminho para se pensar numa “cibercultura” definida pelos laços sociais construídos nos diferentes grupos (Lévy, 1999, p.130). A consolidação desses laços faz com que os grupos sociais que se formam no “ciberespaço” sejam pensados enquanto “comunidades virtuais”. O adjetivo “virtual” é empregado, nesse caso, para especificar o caráter não-presencial desses grupos.

Lemos (1999) coloca em discussão o caráter efêmero e presenteísta da “cibercultura”, ao discutir a diferenciação feita por M. Maffesolli entre *socialidade* e *sociabilidade*. Segundo o autor, a emergência das “comunidades virtuais” segue uma tendência que caracteriza a atmosfera das sociedades ocidentais contemporâneas: a *socialidade*. A *socialidade* dá o tom aos agrupamentos urbanos contemporâneos que enfatizam o instante vivido, os momentos não institucionais que, da mesma forma que surgem, desaparecem no cenário da vida social. A *socialidade* é, portanto, efêmera, imediata e circunstancial (ibid, p. 3). Entretanto, o modelo da *socialidade* não deve ser generalizado para as formações sociais engendradas no “ciberespaço”, uma vez que também é possível verificar dimensões institucionalizadas, marcadas pela *sociabilidade*.

Caracterizada pelo desejo de “estar-junto”, em detrimento dos conteúdos objetivos que levam à interação, a *sociabilidade* visa a formação de uma unidade social.

O estudo da cooperação científica em listas eletrônicas de discussão representou uma primeira aproximação com a *sociabilidade* produzida na comunicação mediada por computador. A partir de um projeto idealizado pelo Prof. Theophilos Rifiotis em 1994, concretizou-se o interesse em investigar as novas possibilidades de cooperação científica que surgiam em meio a uma cultura da informática reforçada pela emergência da Internet e das tecnologias da informação. Entendia-se a abertura física de novos canais de comunicação como ponto-chave para uma maior comunicação entre os pesquisadores, para uma busca maior pelos recursos disponíveis e para novas possibilidades de parceria (Rifiotis, 1994, p.30). As listas eletrônicas de discussão se apresentavam, nesse momento, como ferramentas ideais para o estabelecimento de vínculos entre os usuários interessados em desenvolver pesquisas em cooperação.

Em uma pesquisa de iniciação científica fomentada pelo PIBIC/CNPq entre os anos de 1996 e 1998, buscou-se observar, sob orientação do Prof. Theophilos Rifiotis, como algumas listas eletrônicas de discussão acadêmicas estavam sendo apropriadas como espaços para a cooperação científica, ampliando o intercâmbio entre pesquisadores de áreas de estudo específicas. Foi possível constatar que, à medida que o caráter interativo da modalidade se evidencia, a tendência é que os objetivos que levaram à criação da lista sejam, em alguns momentos, relegados a segundo plano, privilegiando-se as relações sociais construídas entre os participantes. Desse modo, a pesquisa revelou que a dinâmica de interação nesses espaços extrapola o objetivo da cooperação científica, dando lugar à *sociabilidade*.

A atenção assim se voltou para as formas de *sociabilidade* produzidas na comunicação mediada por computador, especialmente em listas eletrônicas de discussão. Para isso, foi preciso eleger uma lista que permitisse a observação das interações continuadas entre os participantes, uma vez que aquelas estudadas anteriormente apresentavam um caráter efêmero, aproximando-as das características da *socialidade*. A lista de discussão Cibercultura, criada com o intuito de reunir pessoas interessadas em discutir as particularidades da “cibercultura”, apresentou uma dinâmica consolidada, pois contava com um grupo de participantes ativos, os quais interagiam em torno de interesses comuns. Essa lista se mostrou, portanto, como um *locus* privilegiado para a análise da construção social de um grupo, dentre os tantos que constituem o “ciberespaço”.

De que forma um grupo social se mantém na comunicação mediada por computador? Como os usuários orientam suas relações sociais num espaço engendrado no “ciberespaço”, tendo em vista seu caráter não-presencial? Qual a especificidade da *sociabilidade* produzida nesse espaço? Perguntas como essas guiaram os objetivos da pesquisa, culminando com a elaboração desta dissertação. Buscou-se identificar os padrões comunicativos compartilhados pelos participantes e os *códigos* pelos quais eles orientam suas relações sociais, visando, principalmente, a unidade do grupo.

Por ser um espaço onde a interação ocorre predominantemente através dos textos das mensagens, as relações sociais construídas na lista de discussão estudada são orientadas por *códigos* e *regras* também textuais, apontando para uma linguagem específica, elaborada não só para contornar as limitações do meio, mas também para conferir características próprias ao grupo. Isso faz da linguagem um viés significativo para a análise da dinâmica dessa lista de discussão e da comunicação mediada por computador como um todo. Muitos estudos revisados no decorrer desta pesquisa apontam para a possibilidade de pensar as

comunidades virtuais a partir dos sistemas de linguagem produzidos e compartilhados por seus membros. Dentre eles posso citar os trabalhos de Reid (1991, 1994) e Danet *et all* (1997) sobre os *chats* do IRC e de MacKinnon (1992) e Baym (1995) sobre os *newsgroups* da USENET. As diferentes modalidades de comunicação mediada por computador serão especialmente tratadas no primeiro capítulo, no qual serão apresentados os principais estudos através dos quais se buscou compreender as possibilidades de formação social e cultural no “ciberespaço”.

Além de ser o único veículo de comunicação nesses espaços, a linguagem textual fornece o contexto da comunicação. Combinando aspectos da oralidade e da escrita, criam-se estratégias lingüísticas que são desenvolvidas no seu próprio registro. Nesse sentido, a troca de mensagens através do correio eletrônico, especialmente nas listas de discussão, adquire aspectos de conversação e de diálogo, podendo ser pensada do ponto de vista de “eventos comunicativos”. Os participantes interagem, adicionando suas falas às falas dos demais, criando um “texto” que é resultado de todas essas moções (McElhearn, 1996). Essa intertextualidade é acrescida de aspectos da oralidade, atribuindo especificidade à comunicação.

Encontrou-se na abordagem da Etnografia da Fala um caminho teórico e metodológico profícuo para a análise dessas comunidades formadas a partir da comunicação mediada por computador, sendo a lista Cibercultura uma delas. As normas em torno do “como falar”, “o que falar” e “quando falar” são obtidas a partir de códigos e regras compartilhados e apreendidos pelo grupo, sinalizando a *competência comunicativa* que os unifica numa *comunidade de fala*, ou seja, uma comunidade que compartilha regras para conduzir e interpretar a fala (Hymes, 1972a, p.54).

O recorte teórico implicou a opção metodológica de direcionar a análise aos textos das mensagens, buscando neles identificar os códigos e compreender como são negociados pelos membros da *comunidade*. O corpus é constituído de 2264 mensagens que circularam na lista de julho de 1996 a janeiro de 2001. Esse número não corresponde à totalidade das mensagens trocadas entre os participantes da lista Cibercultura desde sua criação, pois questões de ordem técnica fizeram com que parte dessas mensagens não pudesse ser recuperada. Entretanto, isso não interferiu na análise da dinâmica da lista, feita sob a perspectiva dos *eventos comunicativos* que nela se desenvolveram. Sendo assim, as mensagens foram observadas de acordo com cada situação comunicativa em que apareciam, ou seja, em cada conversa desenrolada na lista. A análise será apresentada com base em alguns *eventos comunicativos* que se mostraram relevantes para pensar cada aspecto da interação identificado, uma vez que se trata de um corpus volumoso que não permite contemplar muitos *eventos*.

No primeiro capítulo será traçado um breve histórico do surgimento das redes de computadores no contexto do desenvolvimento da informática nos últimos cinquenta anos, enfatizando seu potencial para a construção e o aprimoramento constantes de ferramentas de comunicação que possibilitam a interação efetiva entre grupos de usuários da Internet. Enquanto fenômeno social, a Internet coloca em cena novas formas de *sociabilidade* através das quais novos agrupamentos sociais se integram no cenário fragmentado da contemporaneidade. Será estabelecido também nesse capítulo o eixo central do trabalho, que consiste no estudo etnográfico de um dos agrupamentos construído a partir da interação na lista eletrônica de discussão Cibercultura. Cabe lembrar que, como o nome da lista estudada coincide com a noção usada para designar o conjunto de práticas sociais e culturais compartilhadas pelos usuários nos diversos grupos formados no “ciberespaço”, ela

será denominada Cibercultura-L, utilizando um formato comum na denominação das listas eletrônicas de discussão. Busca-se, com isso, evitar eventuais confusões entre o nome da lista e a noção que delimita seu tema. Da mesma forma, outra distinção será feita entre as categorias “nativas”, endógenas à cultura do grupo estudado, tratadas no texto entre aspas, e as categorias de análise, provenientes dos referenciais teóricos adotados, destacadas pelo uso do *itálico*. Por último, os termos técnicos e usuais da área da informática serão definidos no glossário e destacados no texto através de sublinha.

No segundo capítulo o correio eletrônico será descrito por representar a base do funcionamento de uma lista eletrônica de discussão; em seguida, será apresentada essa modalidade de CMC, enfatizando seu potencial para a formação de grupos em torno de interesses comuns compartilhados. Tomar-se-á por base os estudos iniciais sobre a cooperação científica em listas de discussão, a fim de caracterizá-las enquanto espaços de *sociabilidade* marcados pela construção de *códigos* que apontam para uma linguagem própria do grupo. O compartilhamento de uma linguagem comum e, conseqüentemente, de *regras* para o uso e interpretação dessa linguagem, permite que a dinâmica comunicativa da Cibercultura-L seja analisada sob a perspectiva da Etnografia da Fala, apresentada ao final desse capítulo.

No terceiro capítulo será apresentada uma descrição da Cibercultura-L como *locus* da pesquisa, retomando o contexto de sua criação, as interações que inauguraram sua atividade e o processo de consolidação do grupo. Destacar-se-á, também, a construção de uma “netiqueta” própria, que evidencia os primeiros *códigos* de interação compartilhados pelo grupo e confere os primeiros aspectos de sua especificidade. Por último, a homogeneidade do grupo será problematizada, apresentando os diferentes níveis de participação explicitados na observação da dinâmica de interação na lista.

No capítulo quatro, finalmente, será efetuada a análise dos *eventos comunicativos* desenvolvidos na lista classificando-os basicamente em dois eixos. O primeiro, em torno dos padrões comunicativos que podem ser descritos por *regras* através das quais os participantes conduzem suas falas no desenvolvimento dos *eventos*. O segundo, em torno do tema da lista, aspecto fundamental na definição da identidade do grupo. Qualquer mensagem que extrapole os limites desse tema é considerada “off-topic”. Uma vez que não há consenso entre os participantes sobre o que significa “cibercultura”, as mensagens enviadas por alguns podem ser consideradas “off-topics” por outros. Quando isso acontece, configuram-se momentos de conflito, denominados “flames”, marcados pela intensificação das participações em torno da negociação das *regras* que tornam um tópico pertinente à discussão na lista e, principalmente, pela tentativa de resgate do “sentido de comunidade” que unifica o grupo.

O presente trabalho apresentará, portanto, um espaço de *sociabilidade* construído pelas interações continuadas entre os participantes da lista eletrônica de discussão Cibercultura-L, cujas relações sociais são orientadas pelo compartilhamento de *códigos* e *regras* comunicativas, apontando para uma cultura própria que os unifica na idéia de que formam uma “comunidade”. Pode-se dizer que, como a Cibercultura-L, existem muitas outras “comunidades” que se formam no “ciberespaço”, caracterizando esse espaço como uma dimensão particular das chamadas “sociedades complexas” marcadas pela coexistência entre grupos e segmentos diferenciados que configuram as fronteiras simbólicas e permeáveis nas quais o sujeito moderno é convidado a transitar.

CAPÍTULO 1

COMPUTADORES EM REDE: NOVAS MODALIDADES DE COMUNICAÇÃO E NOVOS ESPAÇOS DE SOCIABILIDADE

1.1. O surgimento das redes de computadores

A difusão dos princípios de base do computador moderno se deu da metade ao final da década de 40, em universidades inglesas e americanas, tendo em vista a construção de uma máquina baseada na tradição do automatismo, na agilidade de processamento e na capacidade de aprendizagem, permitindo que o operador instrísse a máquina apenas uma vez para que ela executasse a tarefa tantas vezes quantas fossem necessárias. Os primeiros computadores consistiam nas chamadas *mainframes*, máquinas dotadas de uma unidade central de comando e que dispunham de programas responsáveis pela realização das trocas entre suas diferentes partes. Essa programação capacitava o computador a efetuar as operações de cálculo em função da sua própria lógica, que privilegiava a rapidez de processamento.

Entretanto, as *mainframes* exigiam operadores altamente especializados nas linguagens de programação e a transferência das instruções e dos dados era feita através de válvulas, tornando essas máquinas maiores e mais complexas. Além disso, num primeiro momento, elas consistiam em terminais de processamento isolados, sem capacidade de compartilhamento de recursos com outras máquinas equivalentes. Sendo assim, as iniciativas seguintes tiveram por objetivo conceber computadores cada vez menores e que permitissem o compartilhamento de tarefas, tendo em vista a possibilidade de fazer transitar informações pela rede telefônica. A agilidade de processamento aliada a essa possibilidade permitiria que, em diferentes terminais, os usuários pudessem comandar simultaneamente a execução de programas distintos, anulando a necessidade de unidades centrais de comando. Esse quadro colocaria os computadores ao alcance dos usuários individuais.

Os princípios fundamentais do computador estão baseados na informação digital, ou seja, aquela informação codificada de forma simbólica por unidades binárias. As informações codificadas digitalmente podem ser transmitidas e copiadas indefinidamente, sem perda de informação, já que a mensagem original pode ser quase sempre reconstituída integralmente. Além disso, os avanços em matéria de circuitos integrados tornaram possível o desenvolvimento de máquinas menores, até que, na metade da década de 70, surgiram e começaram a ser comercializados os primeiros microcomputadores (Breton, 1991).

A microinformática avançou rapidamente no desenvolvimento de programações que facilitavam seu uso, até que, em 1977, algumas variedades de computadores já estavam presentes no mercado. O surgimento do PC, o *Personal Computer*, fez com que os computadores deixassem de ser instrumentos exclusivos de programadores profissionais para se tornarem instrumentos de criação, de organização, de simulação e de diversão de uma crescente parcela da população mundial. A velocidade com que essas mudanças se deram resultou num quadro inimaginável antes dessa época, e a informática perdeu aos poucos o status de técnica restrita aos grandes setores industriais e começou então a se fundir com as telecomunicações, a editoração, o cinema, a televisão, culminando com o triunfo da informática “amigável”¹, com interfaces gráficas e interativas.

A informática se tornou progressivamente autônoma, surgindo como domínio especialmente dedicado aos computadores e suas aplicações e para isso se beneficiou

¹ As interfaces “amigáveis” tornam-se possíveis a partir de linguagens de programação que permitem a criação de programas por meio de desenho de esquemas e manipulação de ícones na tela. O Windows representa um bom exemplo de interface amigável, pois permite que o usuário instrua o computador através dos menus de funções dispostos na tela, sem precisar digitar os comandos no sistema. Além disso, o sistema de “janelas” (daí o nome Windows) permite a realização de múltiplas tarefas ao mesmo tempo através de uso simultâneo de vários programas.

amplamente de outros domínios que emergiam nesse período: a cibernética², a inteligência artificial, as tecnologias da comunicação de massa, a telemática e as teorias da comunicação. Através desses domínios, temas relacionados à lógica, programação, informação, comunicação e comportamento estavam sendo intensamente debatidos entre grupos interdisciplinares de pesquisadores.

Dessa efervescência surgiam questões em torno das possíveis relações entre as novas máquinas e a inteligência humana, pois a importância dada à informação suscitava a discussão do comportamento humano na perspectiva da comunicação, ou seja, “comportamento de troca de informação”. A cibernética, por exemplo, apoiava-se no estudo dos processos de comunicação e de controle entre os seres vivos e as máquinas, além dos processos sociais. Aprimorava seus debates em torno da criação de máquinas concebidas à imagem do cérebro humano que permitissem simular, por analogia, alguns aspectos do comportamento (Breton, 1991). De um lado, a informática em defesa das máquinas e da lógica enquanto valor universal e de outro, a cibernética fazendo a comparação entre o cérebro e o computador. No ponto de convergência entre esses dois domínios, começou-se a pensar o computador não somente como uma máquina de calcular altamente veloz, mas também como um instrumento capaz de processar a informação, transmiti-la e compartilhá-la, com outros computadores. Assim o computador passou a ser pensado sob a perspectiva da comunicação, tendo em vista uma sociedade baseada na circulação generalizada da informação. Preconizava-se o projeto de uma “sociedade da informação”, na qual a comunicação representa um “fim”, a informação um “meio” para se

² O termo “cibernética” designa uma disciplina voltada para os problemas de *controle* da informação. Na descrição de Norbert Wiener (1972), um dos expoentes máximos da cibernética, ela se coloca em busca dos elementos comuns ao funcionamento das máquinas automáticas e ao sistema nervoso do homem e procura desenvolver uma teoria que abarque todo o campo do controle e da comunicação nas máquinas e nos organismos vivos.

transmitir mensagens e a informática uma técnica de manipulação da informação. A cibernética, portanto, ocupava-se em refletir sobre as finalidades da utilização dessa técnica no contexto da sociedade contemporânea (Breton, 1991).

Esse quadro, aliado aos avanços das telecomunicações, conduziu a informática para o desenvolvimento de redes de computadores que permitiram a circulação da informação, o acesso a bancos de dados ou serviços comuns e à comunicação. Podemos dizer que um dos prenúncios do que hoje conhecemos por Internet foram as BBS's (*Bulletin Board System*), pequenas redes locais acessadas por computadores conectados à linha telefônica. Nas BBS's, um computador atua como servidor de informação, oferecendo serviços eletrônicos locais como correio eletrônico, acesso a outros computador e serviços remotos. Os assinantes de uma BBS podem acessá-la discando para o número do telefone no qual seu servidor está conectado. Muitas BBS's surgiram por iniciativa de jovens "micreiros" dos Estados Unidos no início dos anos 70, que se utilizavam dessas pequenas redes locais para trocar mensagens num sistema semelhante a um quadro de avisos. Pode-se dizer que as BBS's representaram as primeiras iniciativas em conectar computadores de pequeno porte, uma vez que a comunicação entre *mainframes*, nessa época, já era uma realidade.

Paralelamente, as forças armadas norte-americanas, aliadas aos grandes centros de pesquisa, investiram na criação de estratégias que garantissem a segurança de seu sistema de comunicação frente à possibilidade de ataques militares no período após a segunda guerra mundial. Investiu-se na elaboração de um protocolo que permitisse o envio e recebimentos das mensagens sem a necessidade de intervenção humana. Para isso era preciso que os computadores estivessem conectados em uma rede sem controle

centralizado, projetada para operar mesmo que, eventualmente, uma de suas partes fosse destruída (Sterling, 1993).

Com a finalidade de atender às demandas do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, a ARPA (*Advanced Research Projects Agency*) financiou a criação de uma rede que não pudesse ser destruída por bombardeios e fosse capaz de interligar pontos estratégicos, como importantes centros de pesquisa e tecnologia. Envolvidos na elaboração dessa tecnologia, órgãos de defesa e universidades americanas também tinham interesse de tornar possível o acesso remoto aos computadores de grande porte da época, para finalidades de pesquisa (Zakon, 1998). Surgiu, então, a ARPANET, uma rede sem centro, na qual todos os pontos possuíam o mesmo status, ou seja, os dados podiam circular em todos os sentidos, em rotas intercambiáveis. Em 1969, um computador da UCLA (Universidade da Califórnia, Los Angeles) foi ligado a um outro computador no Instituto de Pesquisa de Stanford, conexão essa que representou o primeiro *nó* da ARPANET. Outros dois *nós* foram implantados nesta primeira fase, um deles na Universidade da Califórnia, em Santa Bárbara, e outro na Universidade de Utah. Em 2 de setembro de 1969 os quatro computadores começaram a trocar informações (Lima, 2000).

Entretanto, para que a ARPANET se expandisse, era preciso desenvolver um protocolo comum aos diferentes tipos de computadores e redes locais, ou seja, era necessário permitir que todos os computadores se comunicassem entre si. Sendo assim, foi desenvolvido o TCP (*Transmission Control Protocol*) e instituído como padrão para a ARPANET. Assim foi possível que redes locais que existiam antes mesmo de a ARPANET ser projetada se juntassem a ela, dando início à expansão da rede. Em 1971, 24 redes locais já integravam a ARPANET. Foi também nessa época, precisamente em 1974, que o termo Internet foi usado pela primeira vez pelo cientista Vinton Cerf, responsável pelo TCP, ao

descrever o protocolo que havia desenvolvido. Em 1981 já havia mais de 200 redes locais integradas através do TCP, dando origem definitivamente à Internet (Lima, 2000).

Declarado de domínio público, o TCP, já então denominado TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*), foi amplamente adotado, permitindo que a rede crescesse exponencialmente, extrapolando o domínio militar e acadêmico e passando a penetrar nos demais setores da sociedade. As redes locais, inclusive as BBS's, foram convertidas para protocolos baseados em TCP/IP, integrando-se à Internet. A Internet, conhecida como a “rede das redes”, transformou-se a partir daí na grande base de dados que disponibiliza informações variadas de diferentes lugares do mundo e constitui um importante meio de comunicação.

O acesso aos conteúdos disponibilizados na Internet foi facilitado com o advento da *World Wide Web* (WWW), concebida em 1989 pelo cientista Tim Berners-Lee no Laboratório Europeu de Partículas Físicas, na Suíça (Lima, 2000). O projeto consistia em permitir a comunicação na Internet com o uso de hipertextos³, nos quais os textos não precisariam seguir os mesmos padrões do impresso, podendo agregar elementos interativos e animados, com sons e imagens (hipermídia). Assim, a Web permitiu não só o acesso facilitado aos conteúdos dos bancos de dados, como também possibilitou que o usuário alimente-os com informações diversas e multimídias.

A implantação e difusão das redes de computadores e o advento da WWW definiram ainda mais os contornos daquela “sociedade da informação” preconizada pela cibernética, que passou a ser objeto de reflexão e investimento de vários pesquisadores e

³ Hipertexto, no contexto da WWW, representa um texto aberto a múltiplas conexões com outros hipertextos através dos *links*, que funcionam como ponteiros que podem conduzir para outros documentos sobre assuntos relacionados ou não.

empresários da área da informática. Para Nicholas Negroponte⁴ (1995), por exemplo, a Internet colocou a sociedade moderna no caminho de uma “infovia”, onde diversos tipos de atividades humanas podem ganhar um análogo digital. Com esse argumento, o autor pré-anuncia uma “era digital”, que está se tornando realidade com a expansão vertiginosa das redes e o desenvolvimento crescente das tecnologias da comunicação e da informação. Bill Gates⁵ (1995), ao investir no suporte dessas tecnologias, também procurou refletir sobre seus efeitos na sociedade atual. Para ele, toda tecnologia está evoluindo na direção de uma “superestrada da informação”, dando lugar a uma sociedade na qual o principal meio de troca é a informação digital. O que temos de mais próximo dessa “estrada” é a Internet, e o acesso generalizado a ela é necessário, segundo esses autores, para que a “sociedade da informação” se torne realidade.

Esse projeto de uma “sociedade da informação” é certamente uma das marcas da sociedade contemporânea. Atualmente, a tecnologia digital representa a infra-estrutura de todo o domínio da comunicação, e a expansão da rede de computadores possibilita novas formas de organização, de comercialização, de gestão da informação e do conhecimento e também de interação. A expansão da Internet recria o fenômeno da informática: não estamos mais lidando com máquinas de processar cálculos e informações, mas sim com transmissão veloz de dados, com grandes quantidades de informações multimídia e, principalmente, estamos diante de um fenômeno de comunicação. Isso contribuiu muito

⁴ Nicholas Negroponte é um dos fundadores do *Media Lab* do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*). Em seu livro *A Vida Digital*, lançado no Brasil em 1995, o autor analisa essa “sociedade da informação”, configurada pela expansão e disseminação crescente das redes de computadores e das tecnologias digitais, enfatizando suas potencialidades e procurando levantar os possíveis efeitos dessas tecnologias em desenvolvimento sobre a vida social contemporânea.

⁵ Bill Gates é fundador e atual diretor geral da Microsoft, uma das mais importantes empresas desenvolvedoras de softwares do mundo. Em seu livro *A Estrada do Futuro*, lançado no Brasil em 1994, ele busca descrever as possibilidades dessa “superestrada da informação” construída a partir das redes de computadores.

para a popularização da Internet. Nos anos 90 a rede extrapolou as fronteiras acadêmicas e institucionais, ganhando o espaço doméstico, devido também ao declínio do preço do hardware e ao surgimento de provedores de acesso comerciais.

Uma pesquisa realizada pela Internet Software Consortium⁶ demonstra o crescimento do número de servidores (*hosts*)⁷ integrados à Internet desde 1993 até 2001.

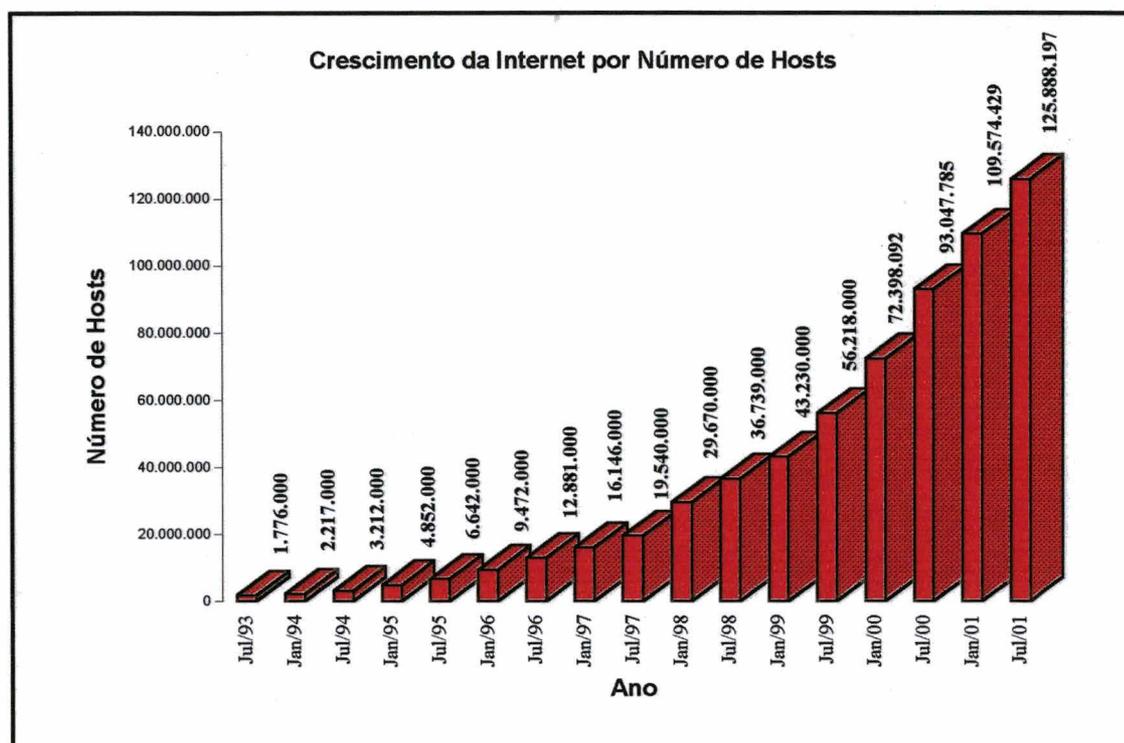


Gráfico 1 - Fonte: Internet Software Consortium 2001

Esses números certamente não refletem o crescimento da Internet em todos os países que, até o momento, já se encontram conectados à rede. Eles estão relacionados privilegiadamente ao contexto norte-americano, onde a Internet surgiu e se desenvolveu

⁶ A Internet Software Consortium é uma corporação dedicada ao desenvolvimento e manutenção de produtos referentes à implementação de protocolos para a Internet. Desde 1993, realiza bianualmente pesquisas quantitativas em torno do crescimento da Internet.

⁷ Servidor ou *host* são os computadores centrais, ligados diretamente à Internet, que fornecem acesso aos usuários que a eles se conectam.

primeiramente. Aliás, nos primeiros anos a expansão da rede ficou restrita aos Estados Unidos e aos países mais desenvolvidos da Europa (Lima, 2000).

No Brasil, por exemplo, os primeiros servidores foram implantados somente em 1989, por iniciativa da Fundação de Amparo à Pesquisa no Estado de São Paulo (FAPESP), que necessitava manter contato com pesquisadores de instituições científicas estrangeiras, principalmente dos Estados Unidos. No primeiro ano de funcionamento, a FAPESP utilizou a rede BITNET⁸, uma das redes de maior amplitude na época, que permitia apenas o compartilhamento de arquivos⁹ e a utilização do correio eletrônico. Com a criação da Rede Nacional da Pesquisa (RNP) pelo Ministério da Ciência e Tecnologia, em 1992, finalmente o acesso à Internet foi organizado, implementando-se nós de rede em todo o País. Em 1995, a partir de uma portaria conjunta do Ministério das Comunicações e do Ministério da Ciência e Tecnologia, criou-se a figura do provedor de acesso privado, liberando a operação comercial da Internet no Brasil (Lima, 2000). Atualmente, o Brasil ocupa a 12ª posição na relação dos 30 países com o maior número de servidores conectados à Internet no mundo, conforme o gráfico abaixo.

⁸ BITNET é uma forma sincopada da expressão *Because It's Time to Network*, referindo-se ao momento inicial do surgimento das redes de computadores e à expectativa pelas possibilidades de compartilhamento de recursos por elas oferecidas. A rede BITNET, atualmente, já foi incorporada definitivamente à Internet.

⁹ Isso era possível através do FTP, sigla de *File Transfer Protocol*, um sistema que permite a transferência de arquivos de um computador para outro por acesso remoto, através da Internet.

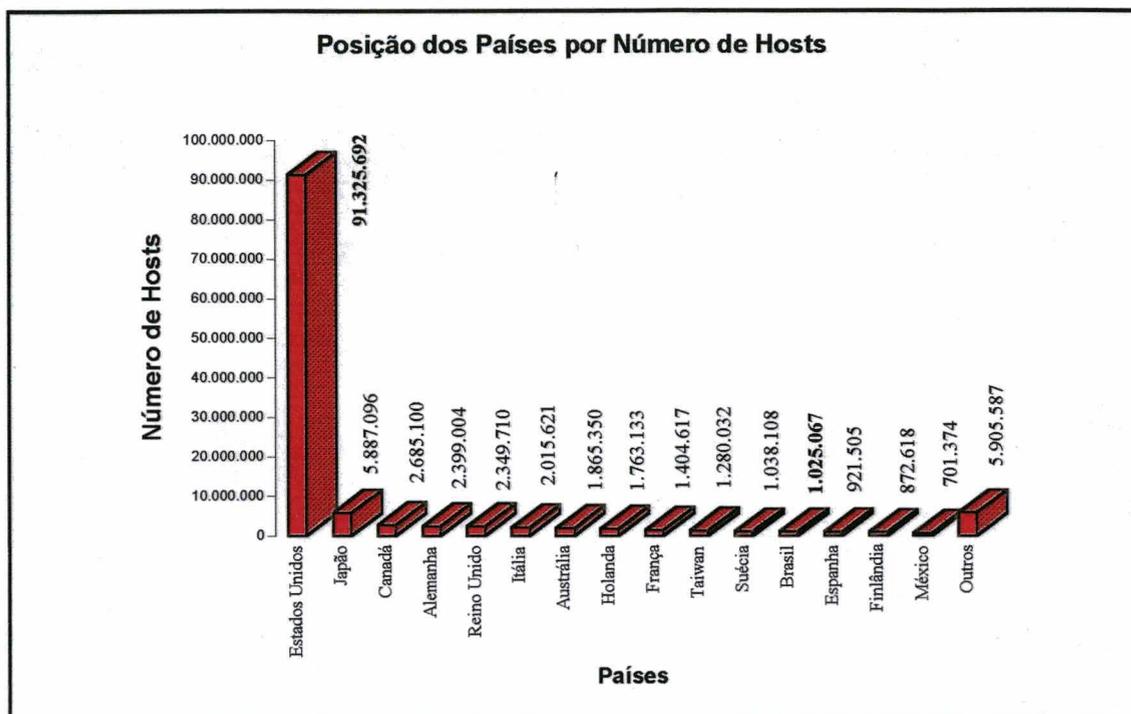


Gráfico 1 - Fonte: Comitê Gestor da Internet no Brasil, Resultados julho/2001¹

Os dados quantitativos ilustrados nesse gráfico demonstram que os Estados Unidos, além de terem sido o cenário do surgimento das redes de computadores, continua sendo o principal centro de expansão dessas tecnologias, ocupando uma posição privilegiada em relação ao resto do mundo no que se refere ao crescimento da Internet. O número de servidores conectados nesse país representa 74% da soma de todos os servidores dos demais 30 países; o Japão, com 5% ocupa o segundo lugar.

A importância de examinar esse pequeno histórico da implantação da Internet levando em consideração esses dados está na possibilidade de concluir que tal disparidade reflete significativamente que o fenômeno da Internet é, de certa forma, regionalizado, pois

¹ Os “outros” países que completam a lista dos 30 melhores colocados em relação ao número de *hosts* são, respectivamente, Bélgica, Áustria, Noruega, Dinamarca, Suíça, Polônia, Nova Zelândia, Argentina, Coreia, Rússia, Hong Kong, Israel, República Tcheca, Singapura e Hungria.

é predominante no contexto norte-americano e apenas começa a aparecer nos países considerados industrializados. Essa quase hegemonia se reflete em vários aspectos relativos às possibilidades de comunicação e de acesso às informações na Internet. A língua, por exemplo, aparece como um desafio para a parcela dos usuários que não conhecem o inglês, que predomina na rede, apontando para os limites de sua utilização (Rifiotis, 1999, p. 165). Esse quadro aponta para os contornos dessa “sociedade da informação” que pode estar emergindo com a expansão das tecnologias digitais e das redes de computadores. Ao menos é possível dizer que não se trata de um fenômeno generalizado na sociedade contemporânea e que, por enquanto, configura-se predominantemente no contexto norte-americano¹¹.

Por outro lado, o crescimento vertiginoso da Internet demonstrado no primeiro gráfico se deve, certamente, a um aumento proporcional do número de computadores com acesso à rede, o que, por sua vez, representa um aumento do número de seus usuários. À medida que cresce o número de usuários, há uma diversificação dos seus usos, afinal, a estrutura descentralizada da Internet permite que ela seja alimentada constantemente com novos serviços e programas, o que, entre outras coisas, possibilita a abertura de diversos canais de comunicação. Através desses canais as pessoas lêem, escrevem, enviam e respondem mensagens e conversam em “tempo real”, como numa conversa ao telefone, qualquer que seja sua posição geográfica. Paralelamente aos investimentos no âmbito militar e acadêmico, muitos programadores, dedicados a aprimorar constantemente ferramentas de comunicação também contribuíram para o crescimento da Internet. Essa rede é, portanto, resultado de um verdadeiro “movimento social” que envolveu grandes

¹¹ No Brasil, o Governo Federal, em conjunto com o Ministério da Ciência e Tecnologia, lançou em 1998 o programa “Sociedade da Informação – Brasil (SocInfo)”, visando promover a “universalização” do acesso aos meios eletrônicos de informação e comunicação, além de um conjunto de ações direcionadas à criação e manutenção de serviços e produtos relacionados às tecnologias da informação que possibilitem o “salto tecnológico” do país (Takahashi, 2000). A descrição detalhada da proposta do “SocInfo” foi publicada no *Livro Verde – Sociedade da Informação no Brasil em 2000*.

instituições, técnicos que colocaram para funcionar os primeiros correios eletrônicos, estudantes que criaram e distribuíram programas de comunicação entre computadores, além dos milhares de usuários e administradores das BBS's (Lévy, 1999, p.126). Não se trata de um único fenômeno, mas sim de um conjunto de fenômenos que colocam no centro das reflexões novas formas de relacionamento entre as pessoas e delas com a própria máquina.

A criação das modalidades de “comunicação mediada por computador” (CMC) é possível, em parte, diante dessa flexibilidade das redes para a otimização e compartilhamento de recursos. Através delas, os usuários fazem uso da Internet enquanto um meio de comunicação que se diferencia de tantos outros pelas possibilidades de multimídia que oferece. A CMC pode combinar sons, imagens, vídeos, vozes e textos de acordo com as características e especificidades de cada modalidade. No entanto, o importante é que ela possibilita a comunicação efetiva entre usuários da rede e, mais do que isso, ela cria espaços simbólicos de interação nos quais esses usuários podem se encontrar criando redes de relações contínuas ou efêmeras.

Nesse sentido é que as novas tecnologias da comunicação e a rede de computadores permitem repensar o conceito de comunicação. A cibernética, ao lançar o projeto de uma sociedade fundada na comunicação, reagiu, principalmente, ao totalitarismo, ao segredo, à dissimulação que caracterizaram o contexto europeu após a Segunda Guerra Mundial. Portanto, a idéia de uma sociedade baseada na comunicação transparente influenciou a teoria da comunicação no final da década de 40. Em sua teoria matemática da comunicação, Shannon e Weaver (1949 *apud* Winkin, 1998) pensavam a comunicação enquanto *transmissão*, ou seja, como um processo linear no qual a informação parte de um emissor, atravessa um meio e chega ao receptor. Trata-se de um modelo clássico da teoria da comunicação, que foi chamado posteriormente de “modelo

telegráfico” e criticado principalmente por reduzir a comunicação à pura *transmissão* de informação, conferindo-lhe uma transparência que ela certamente não tem.

A comunicação não se resume ao fluxo linear de informação de um emissor a um receptor; ao contrário, mais do que nas mensagens é nas relações sociais entre os sujeitos comunicantes que se dá a produção do significado (Rifiotis, 1999, p.152). Nesse sentido, Winkin (1998) foi de encontro ao “modelo telegráfico”, propondo o “modelo orquestral”, cuja analogia tem por objetivo mostrar que cada indivíduo *participa* da comunicação, não somente sua origem ou ponto de chegada (ibid, p.33). Trata-se de uma abordagem social da comunicação que, em articulação com a antropologia, busca “distinguir o contexto no interior dos quais os atores *participam* da comunicação, (...), num processo permanente de confirmação das relações interpessoais” (Winkin, 1998, p.199). Compreender a noção de *participação* implica pensar a comunicação enquanto *performance da cultura*, ou seja, enquanto a soma das falas, dos gestos, das mensagens de todo gênero que os homens podem produzir para a realização permanente da sociedade (ibid, p.205).

Ao possibilitar a criação de espaços de interação entre os usuários das modalidades de CMC, a Internet, como meio de comunicação, pode ser pensada a partir dessa perspectiva orquestral. Afinal, na medida em que há interação, há também o compartilhamento de códigos através dos quais os sujeitos envolvidos orientam suas relações sociais. Esses códigos são elaborados de acordo com as características de cada modalidade e de cada grupo. A seguir, falarei um pouco de cada modalidade de comunicação mediada por computador e das formações e práticas culturais possibilitadas por elas com base na bibliografia revisada.

1.2. A Comunicação Mediada por Computador

O conjunto de ferramentas de comunicação disponíveis na Internet é compreendido pela noção de comunicação mediada por computador (CMC). Muitas delas são criadas por programadores amadores que combinam recursos disponíveis na rede com algum conhecimento de programação na construção de modalidades que possibilitem o diálogo e a interação entre usuários. Sendo assim, cada modalidade possui características próprias, de acordo com os recursos utilizados na sua criação: algumas permitem a comunicação somente através de mensagens de textos, outras possibilitam a utilização de imagens, sons ou até das vozes dos próprios usuários; algumas permitem a comunicação simultânea entre os participantes, outras têm um caráter assíncronico, e essa diversidade de recursos comunicativos disponibilizados na Internet volta nossas atenções para a especificidade das formas de comunicação que ela inaugura. Certamente essa especificidade não está somente no fato de elas se estabelecerem por intermédio de computadores, afinal, a computação, a informática e até mesmo as tecnologias digitais dominam atualmente o mercado das comunicações. Cabe lembrar que, para que seja possível se comunicar diretamente com alguém na Internet usando um computador pessoal (PC), é necessário que esse computador seja dotado de *softwares* especializados, desenvolvidos especialmente para esse fim.

Segundo McCleary (1996), na CMC o *software* define a *modalidade* de comunicação. O autor se baseia em Hymes para diferenciar a noção de *meio* (*medium*) da noção de *modo* (*mode*): a primeira está associada ao conceito de *canal* e a segundo às *maneiras* de usar o *canal*. Sendo assim, *modo falado* e *modo escrito* representam formas

convencionais de linguagem, independentemente do *meio* em que estão sendo veiculadas. Quando McCleary usa *modo falado* e *modo escrito*, está usando o termo num sentido genérico, relacionando-os ao *canal*, mas também o usa num sentido mais restrito para se referir aos tipos específicos de comunicação mediada por computador e, para isso, opta pelo termo *modalidade*. Aquilo que, para Hymes, seriam *modos* associados ao *meio* – o computador mediado por um *software* ou família de *softwares* –, McCleary chama de *modalidades*.

Os *softwares* são códigos elaborados a partir de sistemas de linguagem específicos que escrevem as instruções a serem processadas nos computadores, ou seja, eles interpretam os dados, agem sobre as informações, transformam outros programas, acionam máquinas físicas e fazem funcionar computadores e redes. A comunicação mediada por computador se torna possível por meio de *softwares aplicativos*, que prestam serviços específicos aos seus usuários, entre eles o acesso a informações armazenadas em outros computadores, o envio de mensagens, etc. Esses programas determinam a forma pela qual a comunicação vai se dar, ou seja, se ela será “em tempo real”, como numa conversa telefônica, ou assíncronica, se ela será puramente textual ou se poderá contar com imagens, sons e animações, etc. Sendo assim, o *software* se configura como um dos primeiros códigos que o usuário deve apreender para fazer uso das modalidades de comunicação disponíveis na Internet, além de determinar o “meio” pelo qual a comunicação se estabelece¹².

¹² Cabe lembrar que os *softwares* que o usuário vê são apenas a “ponta do *iceberg*”. São os *softwares* que representam para o usuário, geralmente numa imagem no monitor, um estado compreensível da máquina, na forma de texto, de uma mensagem, de uma linha de comando ou de um menu de opções. Entre esse nível de representação e o nível de representação que pode efetivar na máquina uma mudança de estado, existem vários outros níveis de *software (máquinas virtuais)* invisíveis ao usuário, que fazem a intermediação (McCleary, 1996).

No entanto, o domínio pleno de um *software* dificilmente estará ao alcance de um usuário não programador, devido à natureza evolutiva do seu processo de construção. Ao desenvolver um *software*, o programador está respondendo a alguns desafios representados por um conjunto de parâmetros (tal como permitir a conversação em tempo real entre n número de pessoas no mundo inteiro). Sua solução estabelece outros parâmetros, por exemplo, quantos canais serão permitidos, como armazenar as mensagens, etc. À medida que a modalidade é aprovada, outros usuários ou o próprio programador original vão desenvolvendo *softwares* complementares ou alternativos que modificam alguns parâmetros (McCleary, 1996).

Ao mesmo tempo, no cotidiano das interações os usuários elaboram códigos e normas tanto para lidar com alguns problemas do meio quanto para orientar suas relações. A negociação desses códigos e normas se dá num processo dinâmico que coincide com a construção dos espaços de sociabilidade na comunicação mediada por computador. A especificidade da CMC pode estar, portanto, nessa possibilidade colocada para os usuários de agirem diretamente na modificação do meio, seja na construção de novos parâmetros para as modalidades, seja na negociação constante de códigos que contornem a natureza do meio e orientam orientem as relações sociais que nele se estabelecem.

A diversidade de *softwares* desenvolvidos para a comunicação mediada por computador faz com ela seja classificada em dois tipos distintos: assíncronica e síncronica. As modalidades síncronicas permitem a comunicação em “tempo real”, ou seja, enquanto os interlocutores estão conectados à mesma rede e usando o *software* apropriado. Nesse caso, as mensagens são recebidas e respondidas numa seqüência contínua, durante uma mesma sessão. Os *softwares* atuais permitem a gravação da seqüência de mensagens para referência posterior em arquivos chamados *logs*. O fato de a comunicação ser síncronica

não significa que seja instantânea, nem que os interlocutores estejam atendendo a ela exclusivamente. Por motivos de sobrecarga de transmissão, as respostas podem demorar alguns segundos para serem recebidas, fenômeno esse chamado pelos usuários de *lag*, o que é considerado normal dentro de certos limites.

Já as modalidades assíncronas não dependem da presença simultânea dos interlocutores na rede de comunicação. A modalidade mais comum de comunicação assíncrona é o *e-mail*¹³, o correio eletrônico, no qual as mensagens são gravadas em “caixas postais” eletrônicas, onde permanecem disponíveis para seus destinatários até que eles possam acessá-las. Também é possível, embora raro, trocar correio eletrônico durante uma mesma sessão, dentro de um período de alguns minutos, caso os dois interlocutores estejam conectados à rede no mesmo momento. Porém a natureza da transmissão de correio eletrônico não garante a entrega imediata da mensagem a seu endereço de destino, podendo levar algumas horas ou até dias para ser entregue (McCleary, 1996).

Outra modalidade é o *newsgroup*, no qual os usuários podem postar mensagens referentes a um tópico específico ou área de interesse e que podem ser respondidas por todos aqueles que dele participam. As mensagens ficam armazenadas numa espécie de “quadro eletrônico de notícias”, que é mantido por um servidor de *newsgroup*. As listas eletrônicas de discussão também são modalidades assíncronas de CMC e funcionam de modo semelhante aos *newsgroups*, com a diferença de que as mensagens para elas enviadas chegam diretamente à caixa postal eletrônica de cada usuário. É importante lembrar que tanto os *newsgroups* quanto as listas eletrônicas de discussão representam uma sofisticação

¹³ *E-mail* é uma forma simplificada da expressão *eletronic mail* que, entre os usuários da Internet, é usada para designar o correio eletrônico enquanto modalidade de CMC, assim como as correspondências eletrônicas trocadas pelo correio eletrônico.

do correio eletrônico¹⁴, uma vez que ambas funcionam na base da troca de mensagens eletrônicas ou *e-mails*. Não se pode precisar qual modalidade de CMC surgiu primeiro, mas acredita-se que o correio eletrônico foi desenvolvido antes mesmo do estabelecimento da Internet, pois nas BBS's os usuários trocavam mensagens e participavam de listas eletrônicas de discussão.

No entanto, a comunicação sincrônica também estava presente nas BBS's, principalmente nos jogos eletrônicos realizados em “tempo real”, com os jogadores conectados simultaneamente na rede. O *talk*¹⁵ é umas das modalidades sincrônicas de CMC mais rudimentares, pois possibilita que apenas dois usuários conversem simultaneamente¹⁶. Atualmente, uma das modalidades mais difundidas é o IRC, sigla para *Internet Relay Chat*, que possibilita que um grupo de usuários troque mensagens escritas e interajam uns com os outros em “canais” (*chats*)¹⁷. Nos “canais”, cada usuário pode conversar privativamente com outros ou publicamente com todos os participantes¹⁸. Uma variante do IRC de particular interesse dos pesquisadores da comunicação é o MUD (*Multiple-User Dimension*), que funciona através de *softwares* que aceitam a participação simultânea de múltiplos usuários, abrindo a cada um deles o acesso a um banco de dados de salas, saídas e outros objetos. Cada usuário consulta e manipula o banco de dados de dentro de uma das

¹⁴ O funcionamento do correio eletrônico e das listas de discussão será detalhado no capítulo 2 deste trabalho, já que esta modalidade de CMC constitui o objeto central da presente pesquisa.

¹⁵ Serviço disponibilizado pelo sistema UNIX que possibilita a conversação entre duas pessoas conectadas à Internet.

¹⁶ Pereira (1999), em seu artigo “A rede da rede”, analisa as interações estabelecidas a partir do *talk* com base numa pesquisa feita com os usuários da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

¹⁷ O IRC é um serviço de comunicação que utiliza a estrutura da Internet funcionando através do modelo cliente-servidor, ou seja, cada usuário instala em seu computador um *software* cliente de IRC, de acordo com seu sistema operacional e tipo de computador. Este *software* cliente, por sua vez, comunica-se com o programa servidor, instalado geralmente em provedores de acesso à Internet, sejam eles públicos ou privados. Esses servidores estão ligados uns aos outros formando redes de IRC, às quais o usuário se conecta após ter instalado o programa cliente em seu computador, podendo escolher um de seus canais e interagindo com outros usuários usando um *nickname* (SILVA, Ana Maria C. da, 2000: 39-40).

¹⁸ Sobre sociabilidade em canais de IRC, ver, SILVA, Ana Maria C. da, 2000.

salas, visualiza somente os objetos dessa sala e se move para outras salas pelas saídas ligadas a ela (Curtis, 1996, p. 229). Os MUD's são, portanto, ambientes eletrônicos baseados em textos que permitem que os usuários conversem uns com os outros, como no IRC, e explorem os espaços onde se encontram e interajam com seus objetos. Todos os espaços e objetos são descritos através de textos aos quais os usuários têm acesso a cada etapa vencida, como se participassem de um jogo¹⁹.

Em todas as modalidades citadas até aqui, assíncronicas e síncronicas, os usuários interagem basicamente através da troca de mensagens de texto. No entanto, tanto os *softwares* de correio eletrônico quanto os *softwares* clientes de IRC permitem que os usuários troquem arquivos quaisquer, sejam eles de imagem, de som ou simplesmente arquivos de texto previamente editados.

Por outro lado, existem aquelas modalidades que possibilitam o uso de sons e imagens durante a interação. No ICQ²⁰, por exemplo, os usuários registrados²¹ podem criar, aos poucos, uma lista de contatos de outros usuários do programa com quem eles podem interagir, enviando mensagens semelhantes ao *e-mail* ou participando de *chats*, como no IRC. Podem ainda, na posse de um microfone, caixas de som e de um *software* aplicativo instalado em seu computador, participar de conversações em “viva voz”, de forma semelhante a uma conversa telefônica. Isso é possível porque o ICQ possui recursos que

¹⁹ Cada usuário participa do jogo escolhendo uma personagem que vai transitando pelos vários ambientes do espaço imaginado e descrito detalhadamente em cada etapa do jogo, construindo seus próprios objetos e salas. Existem MUD's sociais, cujo principal objetivo é a conversação entre os participantes, e os de aventura, em que o objetivo é o jogo propriamente dito, com regras específicas de pontuação através das quais o usuário é desafiado a vencer cada etapa (Reid, 1994).

²⁰ ICQ é uma forma sincopada de *I Seek You*, que expressa a característica principal dessa modalidade: a possibilidade de “procurar” outros usuários, conhecidos ou não, que, eventualmente, poderão fazer parte da sua lista de contatos do ICQ.

²¹ O *software* do ICQ é gratuito e está disponível para *download* no site oficial do programa, podendo ser “baixado” no computador de qualquer usuário da Internet. Após o *download*, o usuário deve efetuar seu registro, adquirindo um número que serve para identificá-lo para todos os outros que utilizam o ICQ.

anunciam para cada usuário, através de cores, sons e sinais gráficos, quando os seus “contatos” estão “on-line”²².

Finalmente, o Palace²³ funciona de forma semelhante ao IRC, oferecendo “canais” ou salas para a conversação pública ou privada, com a diferença de que, nesta modalidade, o usuário utiliza “*props*” para confeccionar “avatars” que o representarão no ambiente²⁴. O quadro das modalidades de CMC atualmente disponíveis pode ser representado da seguinte forma:

QUADRO DAS MODALIDADES ASSINCRÔNICAS E SINCRÔNICAS DE CMC

ASSINCRÔNICAS	SINCRÔNICAS	
1. Baseadas em Texto	2. Baseadas em texto	3. Multimídia
Correio Eletrônico	Talk	<i>Chats</i> em ambientes gráficos (Palace)
Listas de Discussão	IRC	Videoconferências
USENET ²⁵ (<i>newsgroups</i>)	MUD	Jogos em ambientes gráficos
	Salas de bate-papo (<i>webchats</i> ²⁶)	
	ICQ (mensagens instantâneas)	

Cada uma dessas modalidades opera graças a *softwares* específicos que dão os contornos às interações que seus usuários vão estabelecer. No entanto, seu uso é diversificado de acordo com os interesses e finalidades para os quais são destinadas. A utilização dessas modalidades de comunicação mediada por computador para a interação entre usuários culmina com a criação de inúmeros espaços de sociabilidade para a

²² Refiro-me às experiências sociais engendradas na Internet em contraste com aquelas que se desenvolvem fora dos contextos desenvolvidos na CMC, denominados “off-line”. Trata-se de termos endógenos à interação na Internet, os quais são tomados por empréstimo para a descrição de aspectos relativos à dinâmica de comunicação nas modalidades de CMC em grande parte da bibliografia.

²³ Outro serviço de bate-papo que funciona baseado num modelo idêntico ao IRC.

²⁴ Sobre sociabilidade nos canais do Palace ver, GUIMARÃES JR., Mário J. L., 2000.

²⁵ A USENET constitui um sistema de distribuição de mensagens abarcada pela Internet. Funciona através de grupos, criados em torno de assuntos específicos, nos quais os usuários se inscrevem e postam artigos. Esses grupos são comumente chamados de *newsgroups*. Há *grupos de notícias* em torno dos mais variados temas.

²⁶ Ambientes de bate-papo, semelhantes ao IRC, disponíveis na WWW.

realização e atualização de redes sociais já estabelecidas ou para a criação de novos grupos. “(...) as redes de computadores propiciam a formação de uma forma específica de sociabilidade, construída fundamentalmente na e pela rede” (Aranha F., 1995).

1.3. Internet: um fenômeno social

Ao proporcionar a criação e o aprimoramento constante de diferentes modalidades de comunicação, a Internet se apresenta como mais uma esfera de sociabilidade associada às demais dimensões da prática social na contemporaneidade. A percepção desse fenômeno faz ressurgir a noção de “ciberespaço”, cunhada primeiramente por William Gibson (1984) em seu romance de ficção científica *Neuromancer*. Através de *chips* implantados no cérebro, as personagens da história conectam-se ao “ciberespaço”, visto como uma “alucinação consensual”, uma “representação gráfica de dados abstraídos de bancos de todos os computadores no sistema humano” (Gibson, 1984, p.51).

O termo foi retomado pelos criadores e usuários da Internet que, tendo em vista a estrutura sua hipertextual, consideram o “ciberespaço” “um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea e reversível” que nos permite passar de uma referência a outra, de servidor a servidor, com um clique do *mouse*, sem que esse processo tenha um começo ou fim (Lemos, 1998, p.2). Essa noção desterritorializada do “ciberespaço” pode ser problematizada se considerarmos que, em face das diversas modalidades de comunicação mediada por computador, grupos de usuários interagem, podendo estabelecer novos agrupamentos sociais que se caracterizam pela coesão e sentimento de pertencimento de seus integrantes.

O contexto contemporâneo é caracterizado pela coexistência de grupos sociais que compartilham de códigos específicos que os caracterizam, cabendo à Antropologia esboçar os mapas de significados que demarcam cada um desses grupos sem perder de vista os processos de interação entre os mesmos (Velho, 1994: 39). O “ciberespaço”, por se apresentar como mais um espaço para a demarcação de fronteiras simbólicas entre diversos grupos, representa mais uma instância dessa mobilidade social característica da contemporaneidade (Guimarães Jr, 2000).

A partir da noção de “ciberespaço”, a noção de “cibercultura” abarca as construções culturais possíveis que emergem das formas de interação entre as pessoas através do computador e, até mesmo, das pessoas com a própria máquina. Segundo Lemos, a “cibercultura” se forma precisamente “da convergência entre o social e o tecnológico, sendo através da inclusão da *socialidade* na técnica que ela adquire seus contornos mais nítidos”. A “cibercultura” é, para o autor, resultado de uma apropriação simbólica e social da técnica (Lemos, 1999, p.6-7). Ela nos mostra, portanto, como as novas tecnologias da comunicação estão sendo utilizadas como ferramentas de convivialidade e de formação comunitária.

Lemos retoma o conceito de *socialidade*, na forma como é definido por Maffessoli, como um princípio que marca a atmosfera das sociedades ocidentais contemporâneas. Ela “dá o tom” aos agrupamentos urbanos com base numa espécie de presenteísmo, ou seja, colocando ênfase no instante vivido além das projeções futuristas ou morais. Essa *socialidade* se caracteriza, portanto, por ter lugar em momentos não-institucionais, nas relações banais do cotidiano, marcadas por um conjunto de práticas que escapam ao controle social rígido e enraizadas no presente (Lemos, 1999, p.2-3). As modalidades de comunicação mediada por computador agem, segundo o autor, como

vetores de comunhão, mostrando como o desenvolvimento tecnológico pode potencializar ou ser potencializado por essa tendência comunitária e presenteísta da vida social contemporânea.

As noções de “ciberespaço” e “cibercultura” se tornam significativas para os estudos sobre interação na comunicação mediada por computador, pois apontam justamente para os fenômenos sociais engendrados na Internet. A noção de “comunidade virtual”²⁷ vem atrelada a elas e, segundo Lévy²⁸ (1999, p.30), constitui o princípio da “cibercultura” que aspira laços sociais fundados sobre a reunião e a colaboração em torno de interesses comuns. As “comunidades virtuais” seriam, portanto, os coletivos mais ou menos permanentes que se organizam pela comunicação mediada por computador e adquirem características de convivência próprias, pressupondo padrões articulados de relações sociais, regras, normas e linguagens desenvolvidas no ciberespaço (Paccagnella, 1997).

Como coloca Lemos (1999), o “ciberespaço” é “um mundo saturado de objetos técnicos”, e é nessa forma técnica que a vida social impõe seu vitalismo e a reestrutura, não sem conflitos (ibid, p. 4). As “comunidades virtuais” se agregam, no “ciberespaço”, em torno de interesses comuns, independentemente de fronteiras ou demarcações territoriais fixas, instituindo territórios simbólicos, como em muitas outras instâncias da contemporaneidade. Sendo assim, a sociedade contemporânea, ajudada pela tecnologia, penetra nessa dimensão da *socialidade*, e a comunicação, em parte, perde seu objeto

²⁷ O termo “virtual” vem à tona ao tematizar Internet, ciberespaço e o universo dos computadores em geral e é, via de regra, associado ao “não-real”. Segundo Lévy, o “virtual” não se opõe ao real. Ao contrário, ele o complementa e o transforma, pois extrapola as limitações espaço-temporais que este real apresenta, constituindo-se enquanto uma esfera singular da realidade (Lévy, 1998a).

²⁸ Pierre Lévy é um dos principais estudiosos que tem se dedicado à compreensão das mudanças que a implantação e disseminação das redes eletrônicas está causando na sociedade. Colocando-se como um “otimista” em relação às implicações das redes de comunicação na vida social e cultural, Lévy entende que o ciberespaço pode servir de agente de libertação, permitindo a livre expressão e o acesso generalizado à memória da humanidade (1999).

específico passando a constituir um fim em si mesma: “a comunicação pela comunicação” (ibid, p. 5).

Essa noção de *socialidade* e a *sociabilidade* de Simmel (1983) se aproximam em muitos aspectos e se distanciam em outros. Segundo Lemos, Maffessoli procura mostrar como a *socialidade* é definida em oposição à *sociabilidade*, uma vez que esta última se caracteriza pelas relações institucionalizadas e formais de uma determinada sociedade. De fato, a *sociabilidade* é uma forma de *sociação* que, como as demais, acontece com o propósito de formar uma unidade social. A especificidade da *sociabilidade* em relação às outras formas de *sociação* é que ela se poupa dos atritos com a realidade, mantendo com esta uma relação puramente formal. Essa relação formal extrai da realidade uma importância de vida simbólica e lúdica, dando origem a uma forma pura que se ergue acima de todos os conteúdos (Simmel, 1983). Ou seja, o que caracteriza a *sociabilidade* é justamente a liberação dos os laços formais com os conteúdos e com os propósitos objetivos que conduziram os sujeitos à interação. O objetivo da *sociabilidade* é o próprio momento sociável, o sentimento de “estar-junto”, que também marca a *socialidade* e que, segundo Simmel, é um dos princípios de toda a vida em sociedade.

É nesse conflito entre as formas sociais e seus conteúdos que Maffessoli, segundo Lemos, caracteriza a *socialidade*, que parece se diferenciar da *sociabilidade* pelo presenteísmo, pela tentativa de escapar de qualquer controle social rígido, insistindo numa perspectiva tribal e hedonista. No entanto, muitos estudos voltados para a investigação das formações sociais engendradas na comunicação mediada por computador tratam as interações sob a perspectiva da *sociabilidade*, enfatizando, muitas vezes, as relações de poder, as situações de conflito e as estratégias de regulamentação social desses grupos. Dou destaque para as pesquisas de cunho etnográfico que buscam descrever e analisar as formas

pelas quais os grupos se formam e se consolidam no decorrer das interações. Entre os clássicos, pode-se citar o trabalho de Elizabeth Reid (1991), que procurou investigar as formas de constituição de “comunidades virtuais” a partir da interação no *Internet Relay Chat*. Segundo a autora, a interação nos canais do IRC leva à construção de estratégias simbólicas que permitem o compartilhamento de uma rede de significados verbais e textuais que substituem os códigos conversacionais da interação face a face. A elaboração de um vocabulário e de um sistema de entendimento próprio aponta para a constituição de uma cultura comum, permitindo que os grupos consolidados nesses espaços de sociabilidade sejam pensados enquanto “comunidades” (Reid, 1991, p.34).

MacKinnon (1992) analisa sob perspectiva semelhante os *newsgroups* USENET, destacando que nesses espaços os usuários são levados a construir *personas* cuja manifestação somente é possível através da linguagem escrita. Assim, sistemas de linguagens são construídos tanto para dar conta das limitações do meio, quanto para convencionar as normas e os comportamentos durante as interações. Esse sistema, denominado “netiqueta”²⁹, seria um análogo do sistema de moral, normas e tradição do mundo externo. MacKinnon fala do universo USENET na perspectiva de uma “sociedade” da qual as *personas* devem participar ativamente, pois sua existência depende diretamente da memória dos demais.

A USENET também foi objeto de estudos de Baym (1995), que procurou analisar a dinâmica de uma comunidade virtual sob a perspectiva do humor. A autora argumenta que o humor, na forma como é manifestado nas mensagens dos usuários, é indicador da solidariedade, da identidade e da individualidade do grupo. O conjunto de performances de humor é, portanto, visto por Baym como fundamental na criação da vida social através da

²⁹ Nos capítulos 2 e 3 falarei mais detalhadamente sobre a temática da “netiqueta”.

comunicação mediada por computador, uma vez que ele se firma sobre as normas, o conhecimento, as práticas e os problemas do grupo, fornecendo um caminho para a negociação de suas questões problemáticas e dando-lhe o sentido de comunidade.

Deve-se ressaltar que nesses trabalhos as definições em torno da categoria *comunidade* são praticamente ignoradas e, quando consideradas, o são apenas superficialmente. A princípio, todos se pautam pela noção de “comunidade virtual” enquanto uma categoria nativa, baseando-se apenas na “nostalgia do sentimento de comunidade” identificado por Jones (1995) como um dos motivos para a predominância do termo na bibliografia. Tendo isso em vista, a noção de “comunidade virtual”, da forma como foi utilizada por estes pesquisadores, aponta para os contextos simbólicos e culturais produzidos nos processos de interação na CMC e para a consolidação, em diferentes graus, desses grupos.

Guimarães Jr. (2000) descreve um espaço de sociabilidade caracterizado por uma cultura local, em muitos aspectos autônoma em relação aos demais contextos aos quais seus integrantes estavam associados, enfocando a interação de um grupo de usuários de uma modalidade de CMC multimídia, o Palace. Nesse espaço, os usuários representam visualmente suas *personas* através do que o autor denominou de “avatars”, que podem se mover, alterar sua aparência e estabelecer uma performance “física”. Para que o pertencimento às redes de relações sociais seja garantido, é necessário que cada *persona* apresente estabilidade e construa sua trajetória no interior do grupo. O que mantém as redes coesas, segundo o autor, é a contínua interação entre os membros do grupo, que é constantemente renovado pela constante saída e entrada de pessoas.

Preocupado com a amplitude da categoria *comunidade*, Guimarães Jr. (2000) considerou mais conveniente tratar esse agrupamento como “grupo”, ressaltando a

importância do estudo etnográfico para concluir se um grupo pode ou não ser considerado comunidade de acordo com a densidade das redes, a intensidade e a permanência das relações sociais. Cabe destacar, ainda, que se trata de um grupo caracterizado por uma cultura própria, praticamente autônoma em relação às experiências “off-line” de seus membros.

Ao analisar a formação de grupos e o exercício do “poder” em um “canal” “geográfico” do IRC, Silva (2000), ao contrário, verifica uma estreita relação entre a sociabilidade “on-line” e os contextos “off-line” vivenciados pelos usuários. Segundo a autora, a vida social no “canal” estudado é baseada na formação de grupos e existe em função da vida fora do “canal”, sendo que a última acaba interferindo na primeira. Trata-se de um espaço que se caracteriza por uma dinâmica regulamentada e hierarquizada, no qual os exercícios de poder são contínuos e cotidianos.

Os trabalhos citados servem de apoio para minha análise da dinâmica de interação da lista eletrônica de discussão Cibercultura-L, pois eles evidenciam uma série de aspectos comuns às diversas modalidades de CMC e, ao mesmo tempo, apresentam perspectivas diferentes, mas igualmente significativas para análise de grupos formados na Internet. O estudo etnográfico da lista de discussão que apresento nos próximos capítulos permitiu identificar um grupo que compartilha um conjunto de códigos, incluindo regras de linguagem que delineiam uma “netiqueta” própria, e um conjunto de princípios e valores através dos quais se identifica enquanto comunidade. No entanto, a existência desse grupo não foi estabelecida *a priori* para a análise que será apresentada, até mesmo porque essa condição pode lhe conferir uma homogeneidade que ele certamente não possui. Foi a observação das interações entre os participantes dessa lista que permitiu identificar, em cada etapa da pesquisa, os contornos do grupo que, em alguns momentos, adquire

contornos de “comunidade”. De qualquer forma, é possível dizer que cada neófito, ao decidir participar dessa ou de outra lista de discussão, enxerga, muitas vezes, o grupo de participantes como uma possibilidade de agrupamento social ao qual ele pode ou quer pertencer.

CAPÍTULO 2

O CORREIO ELETRÔNICO E AS LISTAS ELETRÔNICAS DE DISCUSSÃO

No capítulo anterior procurei apresentar o contexto que marcou o nascimento da Internet e os fatores que conduziram seu crescimento, com destaque para as modalidades de comunicação mediadas por computador. Elas foram criadas graças ao caráter flexível e descentralizado da Internet, que possibilitou aos programadores amadores e profissionais a criação de *softwares* especializados em comunicação e sua disponibilização na Rede. O acesso às informações disponíveis na WWW e as diversas possibilidades de apropriação das modalidades de CMC caracterizam a Internet como um importante meio de comunicação e possibilitam o diálogo, a interação e a reciprocidade entre seus usuários. Sendo assim, mais do que uma rede de computadores, a Internet se apresenta como um fenômeno social que coloca em cena novos espaços de sociabilidade entre os demais que compõem a vida social contemporânea.

As formas pelas quais os grupos se formam e se consolidam na comunicação mediada por computador e as práticas construídas nesse processo têm sido tematizadas por diversos pesquisadores interessados na dimensão social da Internet. Neste trabalho, busca-se compreender a dinâmica de interação em uma lista eletrônica de discussão, atentando para os códigos que são construídos e compartilhados pelos participantes e que marcam a especificidade da sociabilidade produzida nesse espaço socialmente construído e consolidado pelas interações continuadas de um grupo de pesquisadores e interessados no universo da “cibercultura”.

A opção pelas listas eletrônicas de discussão como objeto de investigação desta pesquisa se deu em virtude de outros estudos realizados anteriormente, através dos quais foi possível identificar os primeiros aspectos que caracterizavam a apropriação dessa modalidade como espaço de sociabilidade. Uma vez que as listas de discussão constituem uma forma particular de apropriação do *e-mail*, este capítulo situa o correio eletrônico no

contexto geral da CMC, descreve seu funcionamento e apresenta as listas de discussão tendo por base uma pesquisa preliminar realizada durante a Graduação em Ciências Sociais. São destacadas algumas práticas construídas pelos participantes de listas eletrônicas de discussão que apontam para a sociabilidade produzida nesses espaços, para, em seguida, apresentar o foco central do trabalho, isto é, a análise da dinâmica de interação da Cibercultura-L segundo uma abordagem teórica específica.

2.1. O correio eletrônico no contexto geral da CMC

A troca de mensagens através do correio eletrônico está entre as atividades de comunicação mais populares da Internet. Todas as demais modalidades assíncronas têm por base o correio eletrônico, ou seja, tanto nas listas eletrônicas de discussão quanto nos *newsgroups* USENET os participantes enviam *e-mails* para um endereço eletrônico específico. A diferença é que nas listas as mensagens chegam diretamente em cada *mailbox*, enquanto que nos *newsgroups* é preciso acessar um endereço especial para ter acesso aos arquivos de mensagens, que são atualizados periodicamente.

Qualquer pessoa que tenha um computador e possua acesso à Internet pode ter uma caixa postal eletrônica, identificada por um endereço especial, através do qual ela pode receber mensagens enviadas pelos seus correspondentes e enviar mensagens a qualquer pessoa que também possua um endereço eletrônico. A caixa postal, ou *mailbox*, como é conhecida entre os usuários de *e-mail*, é um registro de memória hospedado num computador central, um servidor, que administra as mensagens recebidas e enviadas de

cada usuário. Ao mesmo tempo, a expressão serve para designar o espaço de memória do microcomputador do usuário reservado para receber e armazenar as mensagens que ele recebe diariamente. Em qualquer lugar onde haja a possibilidade de estabelecer uma conexão com o computador que gerencia a caixa postal, pode-se tomar conhecimento das mensagens aí recebidas ou enviar novas mensagens.

As mensagens de uma caixa postal eletrônica são recebidas em formato digital, podendo ser apagadas, modificadas e classificadas na memória do computador do usuário de correio eletrônico. Para tanto, é necessário que esse usuário tenha instalado em seu computador um *software*³⁰, ou seja, um programa destinado ao gerenciamento de *e-mails*.

O usuário poderá gerenciar seus *e-mails* através de um desses *softwares* em qualquer computador que tenha um deles instalado e configurado de acordo com os dados de seu servidor e de seu endereço eletrônico. Para acessar seu *mailbox* e receber ou enviar mensagens de um computador cujo *software* não esteja configurado adequadamente com seus dados, o usuário terá que fazê-lo. O acesso remoto ao servidor ou ao provedor de acesso à rede dispensa esse trabalho. Atualmente, provedores de acesso comerciais e servidores públicos de Internet disponibilizam na WWW *sites* especializados – os *webmails* –, que possibilitam ao usuário acessar diretamente seu *mailbox* sem precisar fazer nenhuma configuração, informando somente sua senha e seu *login*³¹.

³⁰ Dentre os *softwares* mais conhecidos e utilizados está o “Outlook Express”, desenvolvido pela Microsoft; o Netscape Messenger, pela Netscape e o Eudora, pela Qualcomm, Inc.. Entre esses softwares, alguns não são gratuitos e exigem o registro do usuário. Existem *softwares* que são disponibilizados em sites em caráter *freeware*, ou seja, são gratuitos e não necessitam registro.

³¹ *Login* é o registro que identifica cada endereço eletrônico dentro de um mesmo servidor, funcionando de forma semelhante ao nosso RG. Cada vez que o usuário for acessar seu servidor de correio eletrônico, deverá informar seu *login* como um primeiro indicador de sua identidade dentre os demais usuários desse mesmo servidor para, em seguida, digitar sua senha. Tendo por base o formato de um endereço eletrônico, o *login* é aquele “nome” posicionado antes do símbolo @.

Em conseqüência da existência de uma grande variedade de *softwares* que gerenciam correio eletrônico, o formato dos *e-mails* pode variar, mas a estrutura básica de uma mensagem pode ser representada no esquema abaixo³².

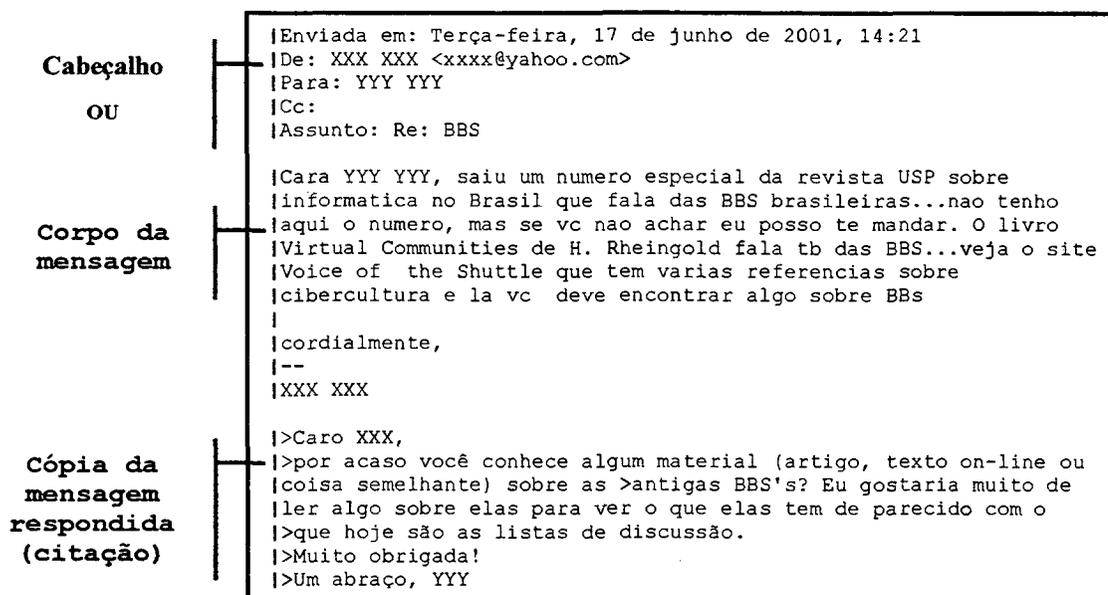


Figura 1: Formato base de um *e-mail*.

Tendo em vista esse formato base de *e-mail*, pode-se falar das diversas funções oferecidas pelos *softwares* para incrementar o uso do correio eletrônico. Entre essas funções está o *reply*, equivalente a “responder”³³, que automatiza o ato de responder uma mensagem. Ao acionar o comando *reply* em uma mensagem que se deseja responder, o cabeçalho da resposta com o nome e endereço eletrônico do destinatário é preenchido automaticamente, repetindo-se no campo *subject* a mesma expressão colocada na mensagem original acrescida da abreviação *Re.*, indicando que se trata de uma resposta.

³² No cabeçalho, o campo “Cc” é usado quando para enviar a mesma mensagem para mais de uma pessoa. Neste caso, os outros endereços serão digitados neste campo. Além disso, a adição da cópia da mensagem que está sendo respondida não é obrigatória. Mais detalhes adiante, sobre o comando *reply*.

³³ No Brasil, alguns *softwares* podem ser adquiridos tanto em inglês quanto em português, o que faz com que o nome das funções variem de acordo com a língua e com adaptação.

Além disso, o *reply* adiciona ao formulário do *e-mail* uma cópia da mensagem original, marcando cada uma de suas linhas com o sinal “>”, como no exemplo acima. O usuário pode editar essa cópia de acordo com seus interesses, intercalando-a com sua própria mensagem, aproveitando somente uma de suas partes ou a mantendo na forma original. Tanto a indicação *Re:* no campo “assunto” como a adição de uma cópia da mensagem original têm a função de situar o receptor em relação ao tópico ao qual seu correspondente se refere.

A função *forward*, ou “encaminhar”, é muito semelhante ao *reply*. Ela serve para enviar uma determinada mensagem recebida para outras pessoas que possam por ela se interessar. O “*forward*” copia no formulário do *e-mail* o texto dessa mensagem original, mantendo seu formato, e repete no campo *subject* do cabeçalho a mesma expressão usada pelo primeiro emissor. Ao chegar aos destinatários, o “assunto” virá iniciado pela abreviação *Fwd*, e o corpo da mensagem encaminhada será indicado pela marca

-----Mensagem original-----. O uso dessa função permite, da mesma forma que o *reply*, que o emissor edite a mensagem que está encaminhando ou a apresente, escrevendo o que desejar no seu início ou final.

Seguindo com o formato base de um *e-mail*, há outra função bastante comum no uso do correio eletrônico: a assinatura eletrônica, ou *sig*, como é comumente chamada. Trata-se de um recurso existente já nos primeiros *softwares* de *e-mail* que permite que o usuário crie uma assinatura que será adicionada sempre ao final de suas mensagens. Geralmente, os *softwares* limitam o tamanho que essa assinatura pode ter para que não haja sobrecarga na transmissão e recebimento das mensagens, mas dentro desses limites é possível colocar qualquer tipo de informação como números de telefones, fax, outros endereços eletrônicos, local de trabalho, etc. Além disso, a confecção da assinatura pode

envolver uma espécie de “arte eletrônica” para inclusão de molduras e figuras criadas a partir dos caracteres disponíveis no teclado do computador, assemelhando-se muito aos carimbos utilizados para caracterizar cartas e documentos pessoais ou institucionais. Por esse motivo, a expressão foi utilizada para designar essas assinaturas no contexto interativo da lista eletrônica de discussão observada nessa pesquisa. Portanto, nos próximos capítulos falarei mais detalhadamente dos “carimbos” como um dos aspectos relevantes na análise da dinâmica de sociabilidade na lista Cibercultura-L.

O *address book* ou “catálogo de endereços” é outra função oferecida pelos *softwares* gerenciadores de *e-mail*. Essa função permite que o usuário armazene os dados de todos os seus correspondentes, classificando-os como desejar, facilitando o envio de mensagens. Os procedimentos de envio de mensagem a partir do “catálogo de endereços” variam de acordo com o programa utilizado, mas basicamente o uso dessa função desobriga o usuário de digitar o endereço de seu correspondente sempre que quiser lhe enviar um *e-mail*: ao digitar o apelido ou parte do nome do destinatário no campo “Para”, o *software* busca no “catálogo de endereços” seu nome e endereço eletrônico completo, preenchendo automaticamente o cabeçalho da mensagem.

O “catálogo de endereços” possibilita, também, a criação de listas de endereços nas quais o usuário armazena os dados de pessoas que fazem parte de um mesmo grupo de interesse. Cria-se um nome para essa lista de endereços e, sempre que for enviar uma mensagem de interesse do grupo, bastará indicar o nome da lista no campo “Para” do formulário de *e-mail*. Modalidades de CMC como as listas eletrônicas de discussão e os *newsgroups* têm por base essas listas de endereço, com a diferença de que, neste caso, a lista de endereços dos participantes fica armazenada num único computador, em um servidor, recebendo um endereço eletrônico para o qual todos enviarão suas mensagens. Em

resumo, tais modalidades assíncronas são simplesmente uma adaptação do correio eletrônico para a comunicação entre um grupo de usuários.

Essas são algumas das principais funções oferecidas pela maioria dos *softwares* gerenciadores de *e-mail* no sentido de facilitar o uso do correio eletrônico. Apesar de aparecerem, na grande maioria das vezes, em forma de texto, os *e-mails* podem também conter imagens e arquivos anexados³⁴. Atualmente, esses programas tendem a disponibilizar também recursos de edição da mensagem que incluem diversos tipos e cores de fontes - sistema de localização avançado - através do qual o usuário pode buscar mensagens recebidas e arquivadas pelo remetente, pela data, pelo assunto, entre outras coisas.

Através desses *softwares* os usuários administram todos os *e-mails* que recebem: *e-mails* pessoais, das listas eletrônicas de discussão das quais participam, podendo acessar também os *newsgroups* que assinam. Retomando a discussão iniciada no capítulo 1, os *softwares* não necessariamente determinam o tipo de interação estabelecida na comunicação mediada por computador, mas determinam a natureza do meio em que a comunicação se estabelece. No caso do correio eletrônico e das modalidades que a partir dele funcionam, os *softwares* asseguram o caráter assíncrono da comunicação. Além disso, eles restringem, em parte, a forma pela qual a comunicação se estabelece em cada modalidade. Na troca de *e-mails*, por exemplo, o texto é o único meio de expressão, pois imagens e sons podem ser enviados somente na forma de arquivos anexados às mensagens. Isso leva os usuários a elaborar estratégias de linguagem que contornem as limitações do

³⁴ Qualquer *software* de *e-mail* permite, através da função "*attachment*" ou "anexar", que se vincule um arquivo de texto (elaborado em outro editor, às vezes grande demais para aparecer no corpo da mensagem), imagem, som ou um arquivo multimídia à mensagem que está sendo enviada. Ao chegar ao destinatário, a mensagem contendo esse arquivo em anexo estará marcada por um "*clip*".

meio, mas que, ao mesmo tempo, sirvam para orientar suas relações sociais. Os “emoticons”, por exemplo, são elementos gerados a partir de caracteres de pontuação, de ortografia e de escrita do teclado e servem para convencionar ação, emoção, humor e ênfase, sendo largamente utilizados na CMC (Reid, 1991, 1994). Segundo Reid, tais elementos podem ser interpretados como análogos às insinuações não-verbais que reforçam os padrões de comportamento na interação face a face.

Um dos “emoticons”, também chamados de *smiles*, mais conhecido e usado é o :-), que, visualizado da esquerda para a direita, representa uma face sorrindo. Além desse, um grande número de *smiles* circulam na rede e outros são inventados a cada dia no cotidiano das interações. Entre os mais utilizados estão:

:-(Representando tristeza, melancolia.
:-}	Representando timidez, vergonha.
:D	Representando uma gargalhada.
;-)	Representando uma piscadela.
:’(Representando uma lágrima ou um choro.
:’)	Representando uma lágrima ou choro de alegria, emoção.
:*	Um beijo.
[]	Um abraço.
:-o	Representando um susto ou excitação.

Nos momentos de consolidação da Internet, os primeiros usuários, diante das primeiras modalidades de CMC que surgiam, preocuparam-se em desenvolver um guia de convivência tendo em vista uma espécie de normatização dos comportamentos nas situações interativas que começavam a se configurar na rede. Configurou-se uma etiqueta da Internet que passou a ser chamada de “netiqueta”. Entretanto, à medida que os espaços de sociabilidade “on-line” vão se multiplicando, a tendência é a “netiqueta” ganhar feições próprias de acordo com as especificidades de cada modalidade e com os interesses de cada grupo em que se consolida. Algumas regras permanecem gerais, entre elas o uso dos

“emoticons” como formas de expressão do humor na Internet. Cabe lembrar que, apesar do uso generalizado, o significado dado a cada “emoticon” não necessariamente é o mesmo em todos os contextos de interação nos quais aparece, e seu formato pode variar de acordo com regiões ou países específicos³⁵.

Além das formas de expressão do humor, questões que envolvem distinção entre comunicação pública e privada, envio de mensagens em grande escala para usuários que não as solicitaram³⁶, práticas que provocam o congestionamento das redes e até mesmo os tipos de conteúdos disponibilizados na Internet são tratados pela “netiqueta”, que é atualizada pelos usuários à medida que eles se apropriam dos recursos oferecidos por essas tecnologias (Rinaldi, 1995).

Uma outra regra recomendada pela “netiqueta” e bastante seguida na CMC diz respeito ao uso das letras maiúsculas: qualquer mensagem ou texto escritos inteiramente em letras maiúsculas pode ser entendido como grito. Dependendo da situação, pode representar uma manifestação de raiva, afronta, xingamento ou de extrema alegria e entusiasmo, o que aponta para a importância do contexto da interação na atribuição de significado a cada atitude.

Pode-se dizer que a “netiqueta” é um dos códigos restritivos da participação na CMC e, portanto, devem ser apreendidos como marca de pertencimento a cada espaço de

³⁵ Essa questão me veio à tona depois de uma mensagem enviada à lista Ciberultura-L em novembro de 1997, cuja dinâmica vai ser analisada no capítulo III, sobre os “emoticons” japoneses. No Japão, eles foram adaptados tendo em vista as características físicas peculiares dos japoneses. Vejamos alguns desses “emoticons” comparados aos já conhecidos: :- (sorriso) → ^_^; :-((triste) → ^o^;> (*excuse me!*); :-o (assustado ou excitado) → *^o^* (excitado), além de outros como: ^ . ^ (sorriso de menina); *^_^* (desculpas); ^o^ (felicidade).

³⁶ O *spam* é, atualmente, um dos grandes “vilões” do correio eletrônico. A prática do *spam* constitui-se do envio em grande escala de mensagens promocionais de qualquer tipo, através de listas de *e-mail* que são vendidas na Internet. Segundo a *netiqueta*, o comércio de listas de endereços eletrônicos é ilegal e fere os princípios da privacidade na rede, um tema amplamente debatido hoje em dia pelos usuários e empresários da Internet. Muitos *sites* disponibilizam sistemas de cadastro para internautas tendo em vista a elaboração dessas listas para venda posterior.

sociabilidade. O fato de ela adquirir feições próprias em cada grupo aponta para as diversas formas de interação possíveis nos contextos “on-line”, além de caracterizar a ação dos usuários na construção de cada espaço na Internet.

2.2. As listas eletrônicas de discussão

As listas eletrônicas de discussão, também chamadas de *mailing lists*, constituem uma adaptação do correio eletrônico e permitem que grupos de pessoas discutam em conjunto sobre tópicos específicos. São administradas por *softwares* especializados, denominados *Mailing List Manager (MLM³⁷)*, que fazem a manutenção da lista, redistribuindo e arquivando as mensagens para ela enviadas. As listas de discussão ficam hospedadas geralmente em servidores, computadores centrais de alta velocidade e capacidade de memória para armazenar grandes quantidades de dados.

Existem basicamente dois tipos de listas de discussão, as “abertas” e as “fechadas”. As “abertas” são aquelas que aceitam correspondências de qualquer origem, não sendo necessário estar inscrito para enviar uma mensagem, que será recebida por todos os assinantes. Entretanto, mesmo podendo enviar mensagens, os usuários não inscritos não receberão os *e-mails* enviados para a lista.

As listas “fechadas” aceitam somente as mensagens enviadas pelos usuários nelas inscritos. Algumas delas solicitam, inclusive, alguns dados pessoais dos assinantes, tendo

³⁷ Os *MLM's* mais conhecidos são o *LISTSERV*, o *LISTPROC* e *MAJORDOM*. As listas de discussão que serão citadas neste trabalho pertenceram aos dois últimos *MLM's*; no entanto, o *LISTSERV* é o mais conhecido e utilizado pelos servidores.

um vista um certo monitoramento feito por um administrador, que seleciona os interessados antes de permitir que o *software* confirme a inscrição. Esse monitoramento, em alguns casos, estende-se para as mensagens, cujo conteúdo pode ser filtrado ou editado pelo administrador antes que sejam redistribuídas pelo *software*.

Toda lista de discussão possui pelo menos um administrador, conhecido por *owner*, responsável pelo seu funcionamento. O *owner* responde pela lista, buscando solucionar problemas técnicos e atendendo os participantes em caso de dúvidas ou questões relacionados ao envio e recebimento das mensagens. Além disso, o papel o *owner* é bastante subjetivo. Em muitas listas ele estimula as conversações, enviando mensagens que possam gerar debate. Mas o *owner* também atua como mediador, apontando comportamentos abusivos e interferindo em eventuais conflitos.

A criação de uma lista parte, geralmente, do interesse de um grupo de pessoas, antigas ou novatas na Internet, em criar um canal permanente de discussão em torno de um assunto específico. Na Internet, circulam milhares de listas sobre os mais variados assuntos: admiradores de tipos específicos de música, amantes do cinema, telenovelas, praticantes de diferentes esportes, torcedores fanáticos, colecionadores, religiosos, pessoas que sofrem de determinados tipos de doença, grupos de discussão acadêmica em diversas áreas. Existem também as listas de discussão criadas por entidades, empresas e organizações interessadas em manter um canal de contato para eventuais dúvidas, auxílio e troca de recursos. No entanto, a maioria das listas é temática.

Para participar de uma lista de discussão, o usuário precisa saber o nome da lista ou das listas nas quais pretende se inscrever. A princípio, as formas de divulgação mais eficientes das listas de discussão é feita “*e-mail a e-mail*” ou pelas *home-pages* das instituições ou grupos que as mantêm. Atualmente, a WWW disponibiliza *sites*

especializados em encontrar listas de discussão através do sistema de palavra-chave, além de *sites* desenvolvidos exclusivamente para gerenciar listas de discussão, permitindo, inclusive, que o usuário crie sua própria lista, convidando seus conhecidos para dela participar³⁸.

Tendo encontrado uma lista que desperte seu interesse, o usuário deverá fazer sua inscrição ou assinatura e, para tanto, é preciso enviar um comando especial para o endereço eletrônico do *MLM* que gerencia a lista. Este comando tem, geralmente, a seguinte forma: *subscribe [nome da lista] [nome completo da pessoa]*, podendo variar de acordo com o *MLM* e conforme o tipo de lista. Tendo sua inscrição aceita, o participante da lista recebe uma mensagem de “boas-vindas” com um texto falando dos propósitos da lista, de seus fundadores, da instituição à qual pertence e de sua “netiqueta”, além de instruções de como se retirar da lista caso o usuário deseje fazê-lo.

Uma vez inscrito, o participante passa a receber todas as *e-mails* enviados para a lista, podendo respondê-los e enviar suas próprias mensagens sugerindo temas para a discussão. Isso é feito através de um outro endereço eletrônico, diferente daquele acessado para a inscrição. Esse endereço, o endereço da lista propriamente dita, substitui aquelas listas de endereços criadas nos “catálogos” de *e-mail*: todas as mensagens enviadas para o endereço da lista serão recebidas por todos os seus assinantes. O esquema abaixo ilustra esse processo, nas suas três fases integradas e interdependentes.

³⁸ Entre os *sites* mais conhecidos estão o <www.egroups.com>, pioneiro nesse serviço, e o <www.grupos.com.br>, um *site* brasileiro que gerencia, atualmente, mais de 20.000 grupos de discussão.

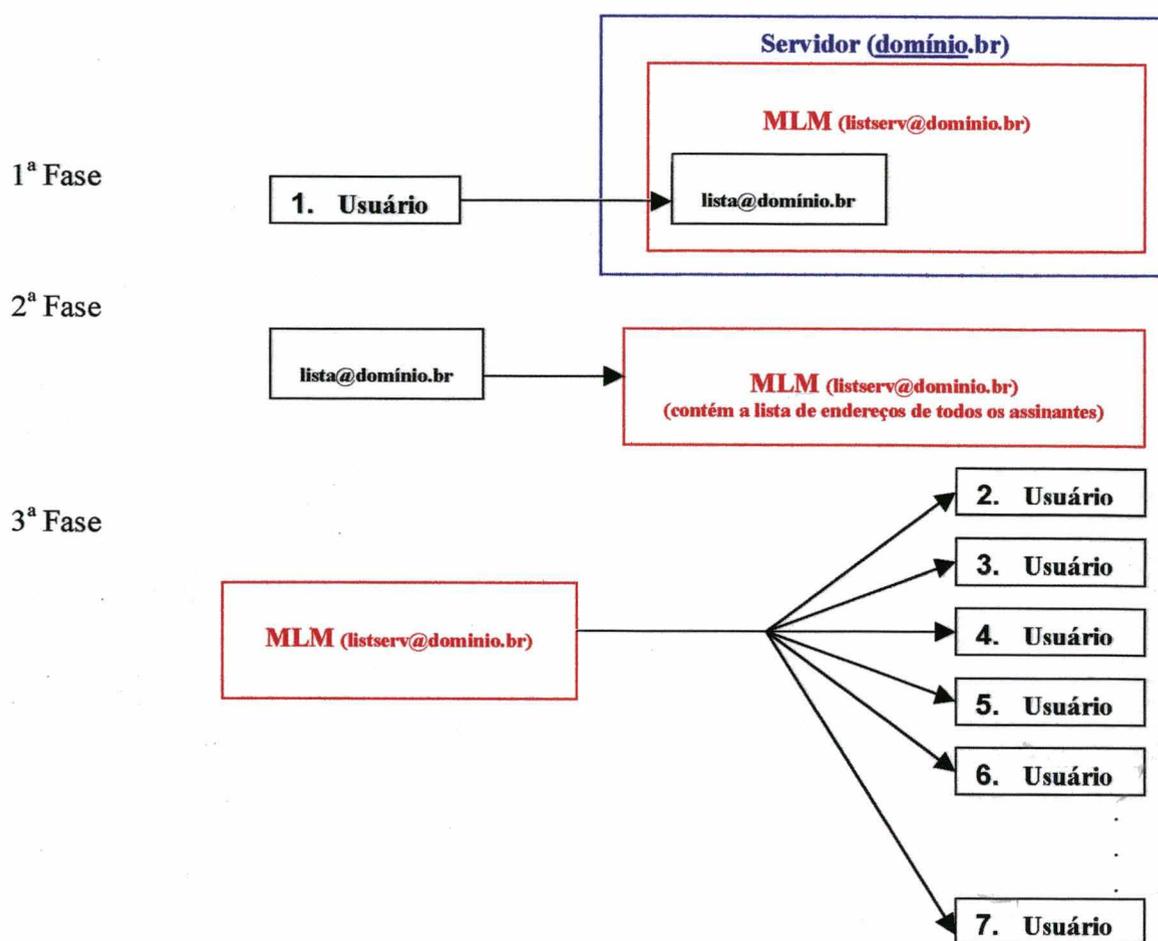


Figura 2: Esquema do funcionamento de uma lista de discussão.

A primeira fase corresponde ao momento em que um dos assinantes de uma lista de discussão decide enviar uma mensagem. Ele a envia para um endereço específico daquela lista, que a diferencia das outras listas hospedadas num mesmo servidor. Na segunda fase, esta mensagem enviada é remetida automaticamente para o endereço do *MLM* que contém a lista dos endereços eletrônicos de todos os participantes da lista de discussão, assim como das outras por ele gerenciadas. Algumas listas são monitoradas pelos *owner* ou por alguém por ele designado e, nesse caso, antes de chegar na terceira fase desse esquema, as mensagens enviadas passam por uma triagem por parte desse monitor, podendo ser descartadas pelo conteúdo (quando este extrapola o tema da lista) ou pelos

“desvios” das normas da “netiqueta” da lista. Durante a pesquisa, não tive a oportunidade de conhecer listas monitoradas, mas a bibliografia revisada afirma sua existência³⁹. Finalmente, na terceira fase, o *MLM* distribui a mensagem enviada a todos os assinantes da lista, inclusive àquele que a enviou.

A dinâmica das listas eletrônicas de discussão varia entre a efemeridade e a permanência e isso depende especialmente dos vínculos sociais criados entre os participantes. A estrutura técnica da Internet permite a criação quase instantânea desses espaços e, ao mesmo tempo, permite que os mesmos deixem de existir na mesma velocidade. Durante a pesquisa, foi possível constatar a existência de listas de discussão que existiram somente por um pequeno período de tempo, de outras que possuem uma dinâmica que oscila entre a intensa atividade e a morosidade, de listas que não “emplacaram” e de listas que permanecem e já completam alguns anos de existência.

Essa variação de dinâmicas não é uma característica exclusiva das listas eletrônicas de discussão, estendendo-se para todas as modalidades de comunicação mediada por computador. Então, como caracterizar esses grupos que se estabelecem na CMC? Constituem “comunidades”? A noção de “comunidade virtual” abarca os critérios necessários para caracterizar tais grupos enquanto “comunidades” nos termos sociológicos? Quais aspectos permitem que sejam chamados de “comunidades”? São questões que instigam vários pesquisadores que estudaram os processos de formação de grupos na comunicação mediada por computador, alguns deles já citados no primeiro capítulo deste trabalho. A maioria pressupõe que esses grupos constituem “comunidades”, uma vez que

³⁹ McCleary (1996) cita, em seu trabalho, algumas listas monitoradas que contam com editores que eliminam mensagens defeituosas ou endereçadas erroneamente antes de redistribuí-las aos participantes. O autor fala também da existência de *MLMs* capazes de filtrar automaticamente algumas mensagens com defeitos ou mal endereçadas.

compartilham códigos de interação próprios, construídos tanto para dar conta da natureza do meio quanto para conduzir as relações sociais entre seus integrantes. Reid (1991), por exemplo, caracteriza os grupos formados no IRC como “comunidades”, tendo por base a noção de “comunidade virtual”. Segundo a autora, ao construir um “sistema de significados que dá sentido aos comportamentos”, cada grupo demonstra possuir uma “cultura” própria, podendo ser entendido enquanto comunidade (ibid, p. 22). Essa “cultura” inclui a construção de códigos de significado textual que superem a ausência de alguns aspectos presentes na comunicação face a face, além de um conjunto de sanções para punir os usuários que desobedecem às regras básicas da “netiqueta”. Para Reid, esse conjunto de códigos e regras marca a existência da “comunidade” (ibid, p.23).

Voltamos à questão que começou a ser discutida no primeiro capítulo deste trabalho: as formações sociais desenvolvidas na comunicação mediada por computador constituem mesmo “comunidades” ou são apenas grupos que, da mesma forma que surgem, desaparecem no “ciberespaço”? Estamos novamente diante da diferenciação que Lemos (1999) faz entre *sociabilidade* e *socialidade*, sob a perspectiva de M. Maffessoli. O argumento de que a “cibercultura” é caracterizada por uma “ciber-socialidade” coloca em discussão seu caráter efêmero e presenteísta. No entanto, muitos estudos nos mostram que o “ciberespaço” também apresenta dimensões institucionalizadas, caracterizadas pela *sociabilidade* (Rifiotis, 2001, p.12). Nestes casos, somos inclinados a pensar na formação de “comunidades” na CMC, cuja criação muitas vezes é condicionada pelas redes de relações sociais entre alguns segmentos de participantes pré-existentes à convivência “on-line”. Por outro lado, a tendência de assumir automaticamente a existência das “comunidades virtuais” revela a ausência de estudos sobre tais grupos e sobre os aspectos que caracterizam suas interações, e a idéia de “virtual” passa a se referir somente ao fato de

essas interações ocorrerem “on-line”, sem que haja discussão sobre sua especificidade (idib, p. 13-14). Além do mais, uma “comunidade virtual” só tem seus contornos definidos através da descrição de seus padrões de comunicação, das regras que articulam as relações sociais, os valores compartilhados e uma linguagem comum (Paccagnella, 1997 *apud* Rifiotis, 2001, p.14).

Nos próximos capítulos, busco demonstrar, através do estudo da lista eletrônica de discussão Cibercultura-L, as formas pelas quais seus participantes produzem, ao longo das interações, laços de sociabilidade num processo de auto-regulação e de compartilhamento de códigos que deve ser analisado na sua dinâmica.

Nesse sentido, o presente trabalho não tem por objetivo pressupor a existência de uma “comunidade” formada pelos participantes da Cibercultura-L, entendendo-se que essa deve ser lida a partir dos códigos compartilhados. Sendo assim, procuro considerar os principais aspectos da dinâmica de interação que conferem características próprias a esse grupo, mas que podem estar relacionados com a dinâmica da interação nas listas de discussão em geral. Posteriormente, procuro analisar tal dinâmica, buscando discutir até que ponto se pode compreender esse grupo enquanto “comunidade”, tendo por base uma abordagem teórica e metodológica específica.

A motivação para tal objetivo surgiu de uma pesquisa preliminar⁴⁰ que buscou descrever padrões comportamentais no uso do correio eletrônico para a cooperação científica através da observação da interação entre os usuários de listas eletrônicas de discussão acadêmica. Sendo assim, foi possível observar que, na apropriação dessas modalidades de comunicação, a possibilidade de cooperação é traduzida em sociabilidade,

⁴⁰ Trata-se de minha pesquisa no Curso de Graduação em Ciências Sociais, já citada na introdução deste trabalho.

além da simples troca de informações e recursos. Devido à relevância desse estudo inicial para a delimitação do recorte da presente pesquisa é que reservo um espaço para, brevemente, discorrer sobre as principais questões que ele suscitou.

2.3. Pesquisa sobre listas eletrônicas de discussão acadêmica

Tendo por objetivo a descrição de modelos comportamentais básicos no uso do correio eletrônico para a cooperação científica, meus estudos iniciais contaram com um trabalho de campo realizado em duas frentes: a observação do uso do correio eletrônico pelos alunos do Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFH) da Universidade Federal de Santa Catarina e da dinâmica de quatro listas eletrônicas de discussão acadêmica.

Em 1996, ano em que a pesquisa se iniciou, a UFSC começava a aderir à Internet através de poucos microcomputadores conectados aos primeiros servidores. O objetivo era verificar como os primeiros usuários estavam se apropriando das modalidades de comunicação possibilitadas pela chegada da rede. Como o acesso era ainda muito restrito, sendo que os poucos computadores conectados à Internet pertenciam, em geral, aos setores administrativos e aos núcleos de pesquisa da universidade, a primeira etapa da pesquisa encontrou dificuldades de ser realizada. Sendo assim, investiu-se na instalação de um microcomputador no prédio do CFH, oferecendo condições mais amplas de acesso para os alunos e, ao mesmo tempo, criando uma espécie de laboratório para a observação do uso que estava se fazendo da Internet naquele momento. Junto do computador foi instalado um

mural, que levou o título de “Navegar é Preciso”⁴¹, apresentando a pesquisa e listando algumas dicas de navegação pelos *sites* da WWW⁴². Além disso, a partir de um projeto de expansão e democratização do acesso à Internet na UFSC apresentado pela reitoria, todos os alunos de graduação estavam adquirindo contas de correio eletrônico nomeadas pelos seus números de matrícula.

O trabalho de campo se constituiu em observar a utilização que os alunos estavam fazendo da Internet no computador instalado no CFH e em realizar entrevistas com eles, muitas vezes participando da navegação. Dessa forma, foi possível verificar a preferência que os usuários davam às modalidades de comunicação mediada por computador, destacando-se a iniciação no uso do correio eletrônico, a participação em *webchats* e “salas” de bate-papo disponíveis em *sites* conhecidos⁴³, em detrimento do acesso ao conteúdo disponibilizado na WWW. Nessa época, o correio eletrônico estava sendo utilizado a partir do sistema UNIX, através de acesso remoto pelo *Pine*. Os recursos oferecidos por esse *software* foram sendo descobertos, e o *talk* era um dos mais utilizados por permitir que dois usuários conversassem em “tempo real”⁴⁴, como numa conversa

⁴¹ Alusão à poesia de Fernando Pessoa, que serve de metáfora para o quadro apresentado pelas tecnologias da comunicação e informática (Rifiotis, 1999: 162). Segundo Negroponte (1995), vivemos os primeiros momentos de uma *era digital*, na qual a informação e a coleta de dados é mediada por computadores, de velocidades cada vez maiores, conectados em redes. A expansão dessa superestrada da informação ou *infovia*, faz com que as tentativas de escapar dos computadores representem, cada vez mais, uma saída artificial (Negroponte, 1995: p.18).

⁴² Para despertar o interesse dos alunos pelo mural, dedicamos uma de suas partes ao tema “sexo virtual” que, naquele momento, era uma novidade que suscitava muitas discussões.

⁴³ O site da Folha de São Paulo que, mais tarde, foi transformado no portal Universo On-line (UOL) disponibilizava canais de bate-papo classificados por grupos etários ou interesses específicos e era o mais utilizado pelos alunos.

⁴⁴ Para que isso fosse possível, vários comandos eram acionados: o primeiro deles, o *finger*, permitia que o usuário verificasse quem estava conectado num determinado servidor naquele momento. Após essa verificação, um convite era remetido através do comando *talk [endereço eletrônico do convidado]*. A pessoa que recebia o convite visualizava na sua tela do *pine* um aviso, às vezes acrescido de um som, contendo a expressão *talk [endereço eletrônico de quem convidara]*. O aceite era efetuado acionando a tecla “y” (de *yes*) e, a partir desse momento, a tela do computador se dividia em duas partes, sendo que na parte superior apareciam as falas do usuário que fizera o convite e, na parte inferior, as falas do que fora convidado.

telefônica. Sem dúvida, a possibilidade de se comunicar em velocidade antes inimaginável exercia um grande fascínio sobre os usuários, que faziam fila ao lado do microcomputador para ler e enviar *e-mails*, conversar pelo *talk* e visitar páginas da WWW.

Com a multiplicação dos computadores conectados à rede no CFH, o uso excessivo do *talk* carregava a transmissão, fazendo com que a velocidade da rede caísse, uma vez que o suporte técnico ainda era precário. Sendo assim, a administração da rede do CFH resolveu impedir o acesso remoto ao servidor, fazendo com que os usuários passassem a utilizar *softwares* de gerenciamento de *e-mails*, anulando a possibilidade de uso do *talk* e do acesso direto ao sistema.

Entretanto, o correio eletrônico continuou entre os recursos mais usados da Internet que se expandia na UFSC. As listas de discussão se apresentavam como mais um meio de interação através do correio eletrônico e começaram a ser criadas pelos grupos e núcleos de pesquisa do CFH. Um exemplo foi a criação da Raiva-L, uma lista de discussão da Rede Aberta de Investigação da Violência⁴⁵, que visava o estreitamento dos contatos e a ampliação de outros canais de troca entre pesquisadores da área de estudos sobre as violências.

Tendo isso em vista é que a segunda etapa da pesquisa preliminar foi realizada, considerando a possibilidade de as listas eletrônicas de discussão constituírem um espaço de cooperação científica criado com base no potencial interativo e no caráter informacional da Internet, na qual as instituições acadêmicas começavam a disponibilizar sua produção científica nas mais diversas áreas. A observação de quatro listas criadas no meio

⁴⁵ A iniciativa de criação da RAIVA, em 1994, partiu do Prof. Theophilos Rifiotis e da Prof. Miriam Pillar Grossi, do Laboratório de Estudos das Violências (LEVIS), com o objetivo básico de mapear as pesquisas sobre as violências e divulgá-las, tendo em vista um conhecimento melhor da área e a ampliação do intercâmbio entre pesquisadores e agentes que atuam nessa área. A RAIVA-L foi implementada em 1995, dando continuidade a esse projeto, e em 1996 a home-page da RAIVA também foi criada (Rifiotis, 1999: 161).

acadêmico, a Capes-L, Cnpq-L⁴⁶, a Raiva-L e a Esocial⁴⁷, tinha por objetivo a identificação de padrões comportamentais básicos que se configuravam na utilização dessa modalidade de cooperação científica.

As primeiras análises mostraram que se tratavam de listas diferentes, cujas dinâmicas eram determinadas pelo tópico (ou ausência de) sugerido para a discussão. Classificadas como “listas gerais”, a Capes-L e a Cnpq-L foram criadas sem o objetivo de proporcionar discussões em torno de um tema específico, caracterizando-se como uma espécie de “balcões de informação”, nos quais os participantes pudessem enviar e receber os mais diversos tipos de anúncios e propagandas acadêmicas: *call for papers*; chamadas para concursos; *folders* de encontros, congressos, simpósios, ciclo de palestras; convites para lançamentos de livros, números de revistas; etc. A expressão *message in a bottle*⁴⁸ serve como metáfora de uma das expectativas criadas em listas de discussão: como mensagens dentro de garrafas jogadas ao mar, certas mensagens ficam circulando na Internet através de listas de discussão em busca de um destinatário ideal, uma pessoa a quem o seu conteúdo possa interessar (Rifiotis, 1999: 165). O envio constante de mensagens comerciais pelo correio eletrônico e de anúncios acadêmicos em listas de discussão ilustra significativamente essa idéia.

Ainda nas listas Capes-L e Cnpq-L, observou-se que o envio de mensagens pessoais, isto é, dirigidas a um único participante, geravam reclamações por parte de alguns. De fato, o envio de mensagens que fogem ao objetivo de uma lista é uma atitude

⁴⁶ CAPES-L e Cnpq-L são listas de discussão criadas pelos respectivos órgãos de fomento à pesquisa no Brasil, sendo que nenhuma delas sugeria algum tópico específico que direcionasse as discussões. Nesse sentido, foram consideradas, na pesquisa, como “listas gerais”.

⁴⁷ Consideradas “listas temáticas”, a RAIVA (Rede Aberta de Investigação da Violência) e a ESOCIAL eram dirigidas, respectivamente, às discussões acadêmicas em torno dos estudos da violência e dos impactos socioculturais da implantação das redes eletrônicas no Brasil.

⁴⁸ Alusão ao título de uma das músicas do grupo *The Police*.

desaconselhada pela “netiqueta” geral da Internet. Entretanto, as situações criadas por esses “equivocos” se caracterizavam pelo diálogo e interação efetiva entre os participantes, apesar de serem marcadas pela “flame”, nome dado às brigas na CMC. Tais situações eram causadas, geralmente, pelo desconhecimento sobre o funcionamento da lista, como na seqüência de mensagens abaixo.

From: XXX
To: Multiple recipients of list <Cnpq-L@listas.ansp.br>

subscribe XXX XXX XXX

From: YYY
To: Multiple recipients of list <Cnpq-L@listas.ansp.br>

Oi, XXX
Para assinar a lista Cnpq-L você deve mandar o subscribe para o servidor da lista e não para a própria lista. Além disto o subscribe deve ser:
subscribe Cnpq-L XXX XXX XXX

From: Administração da lista
Subject: [CNPQ-L] Favor direcionar mensagens

Como já foi pedido anteriormente, será que não se poderia tentar enviar mensagens que são direcionadas a um único usuário, para uma lista de assinantes inteira? Do tipo esta mensagem abaixo, que somente interessa ao Sr. XXX! É só uma questão de cuidado... O que seria uma única mensagem se transforma em centenas, se pensarmos que esta lista do CNPq possui centenas de assinantes, não é verdade? Desculpem a chateação, mas creio que é um pormenor facilmente tratável! Basta colocar o endereço da PESSOA INTERESSADA NA MENSAGEM, e não simplesmente fazer um reply para a lista toda!

Cnpq-L

Ao chamar a atenção para o procedimento correto de inscrição na lista, o participante não respeitou uma regra da “netiqueta” - não enviar mensagens endereçadas a somente uma pessoa, mas para o conjunto de participantes. O “equivoco” foi lembrado pelo próprio *owner* e, pelo visto, não foi a primeira ocorrência. Ele chama a atenção para a apropriação que se costuma fazer do comando *reply* no uso do correio eletrônico e que foi verificado também nessa pesquisa. À medida que a lista se organiza em um espaço de interação, os participantes tendem a esquecer a interface com a qual estão lidando,

automatizando certas práticas como, por exemplo, o uso do *reply*. Esse “automatismo do *reply*” (Rifiotis, 1999) caracteriza o tipo de apropriação que se faz da lista, que passa a ser tratada de acordo com os laços sociais que nela se estabelecem.

Certas atitudes, semelhantes à que gerou a situação acima, pedem que as regras sejam trazidas à tona, mas também podem levar à reflexão sobre o caráter da participação na lista.

Subject: [CNPQ-L] oi!

:-) oi, pessoal... to chegando agora, alguem pode me dar algumas dicas?
abraços, D. .

Subject:[CNPQ-L]

So rindo mesmo ! O que vai dizer de uma mensagem desta colocada na rede ?!
Sem comentarios...

Subject: [CNPQ-L] Pequeno comentário

Ola a todos,

Faz um tempão que estou querendo colocar meu bedelho nesta estória das mensagens “sem sentido” mandadas para a rede, e agora antes de ir pra casa que já é sexta-feira, resolvi achar um tempinho...

Tudo bem que as mensagens pessoais e de pessoas que não tem um conhecimento suficiente do funcionamento de uma lista, atormentem um pouco (cá entre nos, o botão de delete foi feito pra isso). Agora partindo do principio que nenhuma destas pessoas agem intencionalmente, será que não seria melhor lhe enviar uma mail explicando o funcionamento correto da lista e qual o “comportamento” que ela deveria ter em relação a mesma, e não enviar coisa que acabou de criticar???

Alguém já falou, mas acho que a mensagem da listserver que confirma a inscrição deveria vir gritando (EM MAIUSCULA) sobre o funcionamento da lista; talvez isso ajudasse.

Um abraço a todos e bom final de semana,

C.

PS: sei que acabei de fazer o que critiquei, mas fazer o que :-)

Cnpq-L

Em uma lista onde predominavam as mensagens *promocionais*, situações como estas revelaram outro tipo de apropriação desse espaço. A apresentação do participante na lista, pedindo “dicas”, pode ser um indicador da expectativa que se faz da lista enquanto espaço de sociabilidade. A resposta, mesmo que em tom de ironia, pode ser entendida quase como um pedido para que outros também comentem a mensagem: “O que vai dizer de

uma mensagem desta colocada na rede ?!". O último participante retoma as regras que orientam o convívio nesse espaço social de forma bastante particular, ressaltando que os "equivocos", apesar de "atormentarem", não são sempre intencionais e, por isso, não necessitam de reclamações. Nesse caso, o uso do recurso *delete* (apagar) é sugerido no sentido de preservar a convivência na lista. O que se pode observar é que o desconhecimento ou descumprimento da "netiqueta", ao contrário do que parece, acaba gerando situações que evidenciam como os laços sociais existentes entre os participantes são utilizados como justificativa para a atualização do convívio social na lista.

Por outro lado, as listas Raiva-L e Esocial foram classificadas como "listas temáticas", por apresentarem um tema para a discussão. Contavam com um número reduzido de participantes que enviavam mensagens, provavelmente por tratarem de temas bastante restritos, de interesse apenas dos envolvidos com tais campos de estudo. Sendo assim, as discussões aconteciam de forma articulada, caracterizando essas listas como espaços de debate em torno do tópico sugerido. Vários tópicos foram sugeridos na lista, acarretando a participação dos inscritos e evidenciando uma dinâmica distinta daquela observada nas listas anteriores. Em ambas as listas, a maioria das mensagens era enviada pelo próprio *owner*, que aparece como uma espécie de "animador", sugerindo tópicos para serem debatidos pelo grupo e enviando testes, numa tentativa de chamar a atenção dos inscritos para a existência da lista.

McCleary (1996), ao desenvolver um estudo lingüístico da comunicação em listas eletrônicas de discussão, destacou os principais tipos de mensagens encontrados no *corpus* de sua pesquisa. Dentre eles, as mensagens *topicais*, que tratam de levantar um tópico a ser discutido na lista ou contribuir para a discussão de um tópico já em curso. O tópico pode ser representado pelo *subject* das mensagens, que, mesmo sofrendo alguns desvios, em

geral é mantido nas respostas pelo uso do comando *reply*. O autor considera *topical* qualquer mensagem que seja de interesse do grupo, estando ou não de acordo com o tema da lista. Ressalta que, na lista estudada, existia uma discussão perene sobre quais tópicos deveriam ser aceitos e quais deles seriam considerados *ruidos*. Assim, um *fio topical*⁴⁹ é entendido em relação ao desenvolvimento de um tópico em uma cadeia de respostas. “Em geral, o tópico é considerado o conteúdo do fio, que é a cadeia de respostas em si. Como os tópicos pertencem ao universo semântico, e os fios à vida material da lista, um mesmo tópico pode voltar a ser retomado em novos fios” (McCleary, 1996).

As categorias desenvolvidas por McCleary auxiliam na compreensão da dinâmica de listas como a Raiva-L e a Esocial, nas quais a maioria das mensagens acarretava uma seqüência de respostas, configurando *fios topicais*. Pôde-se observar uma expectativa por parte dos participantes dessas listas em fazer delas um canal permanente de contato e discussão em torno de questões e dilemas relativos às suas respectivas áreas de pesquisa. Nesse sentido, os temas adquirem uma importância fundamental na caracterização da lista como um espaço de sociabilidade. Afinal, tratava-se de pesquisadores que provavelmente já mantinham contatos através dos fóruns usuais de colaboração acadêmica e que desejavam ampliar os canais de comunicação e interação.

A criação dessas listas foi, portanto, diretamente condicionada pelos contatos anteriores entre seus participantes, em situações “off-line”. Dessa forma, elas serviam como uma extensão dos contatos pessoais já estabelecidos entre esses sujeitos, o que as caracterizava como atualizações de redes de sociabilidade preexistentes. Esse aspecto provavelmente se estende para outros grupos que se configuram na CMC. Silva (2000), ao

⁴⁹ A categoria *fio topical* é desenvolvida pelo autor a partir da apropriação da categoria nativa *fio*, identificada na lista de discussão que analisou.

analisar as relações de poder e sociabilidade em um canal de IRC, associando-as aos contextos “off-line” dos quais seus integrantes participam, retoma uma série de estudos que apontam para a importância de considerar essa associação. Autores como Kendall (1999), Baym (1995), Jones (1999) e Turkle (1997) argumentam sobre a importância de não considerar os espaços de interação construídos na Internet isoladamente do contexto cultural mais amplo. Consideram que a pesquisa deve ser contextualizada, pois “é importante não apenas estar consciente e tornar-se sensível para a diversidade da experiência ‘on-line’, mas é importante reconhecer que a experiência ‘on-line’ está sempre ancorada de alguma forma na experiência ‘off-line’” (Jones, 1999 *apud* Silva, 2000, p. 33). No caso das listas Raiva-L e Esocial é indispensável considerar essa associação entre as interações “on-line” e os contatos “off-line” que precederam sua criação.

No entanto, o caráter preliminar do estudo da dinâmica dessas listas justifica a ausência de análises mais detalhadas. A importância da experiência relatada aqui está no fato de ela ter trazido à tona questões relativas à apropriação do correio eletrônico e das listas eletrônicas de discussão: a sociabilidade marca a utilização dessas modalidades de CMC.

O compartilhamento de interesses comuns, a expectativa de estabelecer um canal permanente de comunicação, a participação intensa do *owner* na tentativa de estimular as discussões, a apropriação das listas para o contato pessoal e como extensão das redes de *sociabilidade* já existentes, a lembrança de regras que orientam o convívio nesses espaços são os principais aspectos que essa pesquisa preliminar permitiu identificar. Tais aspectos apontam para a *sociabilidade* produzida nesses espaços a partir da interação entre os participantes das listas. Pode-se dizer, portanto, que, mais do que informações e mensagens, na rede circulam atos de linguagem que colocam em jogo a reciprocidade e a negociação

entre atores sociais (Aranha, 1995). Por trás da troca de dados há laços de entendimento, ou seja, há interação.

Esse quadro serviu de base para a delimitação do recorte da presente pesquisa, que procurou identificar os aspectos relativos à interação entre os participantes de uma lista eletrônica de discussão, na tentativa de compreender como eles se articulam de modo a caracterizar a dinâmica do grupo e até que ponto eles constituem aspectos comuns às listas em geral. Optou-se pela lista de discussão Cibercultura-L, que apresentava uma dinâmica consolidada, já que aquelas observadas anteriormente foram reduzindo suas atividades até deixarem de existir⁵⁰. Faltava, entretanto, uma abordagem teórico-metodológica que permitisse analisar o conjunto de aspectos interativos da lista em contribuição com o processo de consolidação do grupo e de definição da sua identidade.

2.4. As listas eletrônicas de discussão sob a perspectiva da Etnografia da Fala

A pesquisa preliminar apresentada aqui demonstrou que a interação caracteriza a comunicação mediada por computador, uma vez que os usuários se apropriam de suas modalidades, fazendo delas verdadeiros espaços de *sociabilidade*. Segundo McCleary (1996), o valor da CMC para o estudo da comunicação e de sua relação com as formas sociais está justamente na facilidade que ela oferece para a configuração de grupos sociais.

⁵⁰ No caso da Raiva-L e da Esocial, o número reduzido de participantes talvez tenha sido determinante para sua curta permanência, pois em 1998 não apresentavam praticamente nenhuma atividade. Já a Capes-L e a Cnpq-L, além de terem reduzido a atividade, não se mostravam relevantes para o objetivo da pesquisa, uma vez que constituíam listas de divulgação científica, apesar de terem apresentado aspectos que apontam para o potencial interativo dessa modalidade de CMC.

Como se trata de modalidades de comunicação nas quais o principal meio de expressão é o texto, essas estratégias são essencialmente discursivas e envolvem sistemas simbólicos de códigos textuais construídos e compartilhados pelos participantes como indicadores de pertença aos grupos. Ou seja, a construção de um sistema de entendimento próprio garante que cada grupo seja entendido como portador de uma “cultura” distinta.

Segundo Reid (1994), a linguagem não é apenas o veículo para a comunicação, ela fornece o contexto da interação. Em cada espaço, dependendo da modalidade na qual se baseiam, os usuários desenvolvem maneiras próprias de usar as palavras, tanto para definir o ambiente quanto para orientar suas relações sociais (ibid., p. 20). Na mesma direção de Reid, MacKinnon (1992) argumenta que o desenvolvimento desses sistemas específicos de linguagem se dá, em parte, para superar a ausência de elementos comumente presentes na comunicação face a face (ibid., p.5). Finalmente, Paccagnella (1997) relaciona a identidade desses grupos a uma *competência linguística* compartilhada pelos seus membros e, nesse sentido, o uso dos “emoticons”, de interjeições e de estilos informais de conversação adquirem importância na construção de uma “comunidade” culturalmente viva e forte (ibid., 8).

Além disso, à medida que se desenvolve a interação entre os participantes, a linguagem produzida na CMC tende a apresentar aspectos de oralidade adaptados ao caráter textual da comunicação (McCleary, 1996). Nas listas eletrônicas de discussão, por exemplo, a troca de mensagens muitas vezes assemelha-se a uma conversação, apontando para os aspectos de oralidade presentes na comunicação a partir dessa modalidade predominantemente escrita (MacElhearn, 1996). Em resumo, esses estudos atestam que nos espaços de *sociabilidade* construídos a partir da CMC, grupos de usuários compartilham sistemas de linguagem específicos, que incluem, além da combinação de características da

oralidade com a escrita, a construção de formas alternativas de expressão, ações e significados. Com base nessa bibliografia, os aspectos identificados nas listas de discussão observadas em meus estudos iniciais também podem ser interpretados como estratégias de linguagem construídas para organizar as relações sociais estabelecidas em cada grupo.

Para a análise da dinâmica de interação da lista de discussão escolhida para esta pesquisa, optou-se por uma abordagem que relacionasse a linguagem aos valores sociais e culturais do grupo estudado. Trata-se da Etnografia da Fala, mais comumente chamada de Etnografia da Comunicação, impulsionada por Dell Hymes na década de 60 e por ele definida da seguinte forma: “A etnografia da fala está preocupada com as situações, os padrões e funções da fala enquanto uma atividade no seu próprio registro”. (Hymes, 1962, p. 101). Ou seja, tal abordagem está preocupada em investigar e compreender os padrões comunicativos e as *maneiras de falar* de um determinado grupo e como eles se inter-relacionam com outros aspectos da cultura. Parte-se do princípio de que qualquer padrão comunicativo estará sempre relacionado com o contexto no qual foi produzido (Saville-Troike, 1982, p.11-12).

Assumir que as diferenças na linguagem compartilham e interagem com as diferenças na visão de mundo é assumir que a função da linguagem na relação com a visão de mundo é em qualquer lugar a mesma. (Hymes, 1972b, p.31).

No nível em que os indivíduos e grupos interagem uns com os outros, as funções da linguagem são diretamente relacionadas com os propósitos e necessidades dos participantes, ao passo que no nível societário ou comunitário a linguagem serve privilegiadamente para criar e reforçar fronteiras, unificando seus falantes em uma *comunidade de fala* singular e excluindo os “de fora” do intragrupo de comunicação (Hymes, 1972 *apud* Saville-Troike, 1982, p. 15).

Essas funções da linguagem podem ser consideradas universais até certo ponto, mas as *maneiras* pelas quais a comunicação opera em qualquer “comunidade” para servir a essas funções são específicas. Entende-se por *maneiras* ou *modos* de fala tudo o que há de regular no comportamento comunicativo dentro de uma “comunidade”. Identificar as *maneiras de fala* de uma “comunidade” específica permite desvendar a *competência* que capacita seus membros a conduzir e interpretar a fala: eis o problema fundamental da etnografia da fala (Hymes, 1972a, p.51-52).

Baseando-se em Hymes, Saville-Troike (1982) define *competência comunicativa* como o conhecimento que envolve códigos de linguagem em torno do “o que falar”, “quando (e para quem) falar” e “como falar” (ibid., 21). Ou seja, o conceito envolve tudo o que se refere ao uso da linguagem e outras dimensões comunicativas em cenários sociais particulares. Sendo assim, a *competência comunicativa* oferece o ponto de interação entre a linguagem e a vida social e, portanto, está diretamente relacionado com a idéia de *competência cultural*, ou seja, com tudo que envolve o conjunto total de conhecimentos e habilidades que os falantes trazem para uma situação. Essa visão é consoante com a abordagem semiótica, que define “cultura como significado” e considera que a etnografia está, na verdade, lidando com símbolos (Geertz, 1973 *apud* Saville-Troike, 1982, p. 22). A partir dessa perspectiva, entende-se que os sistemas simbólicos são padrões de símbolos e a linguagem é somente um dos sistemas simbólicos dessa rede. Interpretar o significado do comportamento comunicativo pede que se considere o conjunto de significados no qual ele está incluído.

A partir dessas considerações é possível compreender que o conceito de *competência comunicativa* se refere aos conhecimentos e práticas comunicativos

compartilhados por um grupo, ao conhecimento e às práticas para o uso e interpretação *contextualmente* apropriados da linguagem em uma comunidade.

Uma *comunidade de fala* é, portanto, definida pela *competência comunicativa* esperada de seus membros, ou seja, pelo compartilhamento de *regras* para conduzir e interpretar a fala (Hymes, 1972a, p.54). Entende-se por *regras* os caminhos pelos quais os falantes associam modos particulares de fala, tópicos ou formas de mensagens com cenários e atividades particulares (idib., p.36). As atividades ou os aspectos de atividades diretamente governados por “regras” para o uso da fala definem *eventos de fala* que podem envolver um ou muitos *atos de fala*. Temos, assim, o conjunto de unidades básicas de análise das situações comunicativas que constituem uma *comunidade de fala*, segundo o modelo proposto por Hymes (ibid., p.57).

Saville-Troike discute o conceito de *comunidade de fala* no contexto das Ciências Sociais tendo por base que grande parte das definições de “comunidade” incluem a dimensão do conhecimento, de possessões e comportamentos compartilhados. Segundo a autora, a predominância do termo “compartilhado” permite usar o conceito de *comunidade de fala* como critério básico de definição de um grupo desde que os padrões de uso e interpretação da linguagem ou as *regras de fala* e as atitudes relativas à linguagem sejam parte do produto das investigações etnográficas (ibid., 17).

Considera-se que um indivíduo possa pertencer a diferentes *comunidades de fala*, mesmo que estas apresentem “regras” distintas de comunicação. Daí vem a noção de *campo de fala* que, aquém da noção de *campo social*, pode ser definido como a extensão total das comunidades dentro das quais o conhecimento das *regras de fala* por uma pessoa potencialmente a capacita a agir comunicativamente. Dentro do *campo de fala*, deve-se distinguir a *rede de fala*, ou seja, o sistema articulado de pessoas dentro do qual se

compartilham variedades e *regras de fala* entre *comunidades* (Hymes, 1972a, p.55). Na articulação entre *comunidade de fala*, *campo de fala* e *rede de fala* é essencial, segundo Hymes, que o objeto de descrição seja uma unidade social integrada.

As análises preliminares da interação em listas eletrônicas de discussão e os aspectos levantados pela bibliografia revisada permitem considerar que as estratégias de linguagem elaboradas pelos participantes da CMC para orientar suas relações sociais podem ser interpretadas em termos de “regras” de padronização da fala compartilhadas pelos membros de cada grupo. A presente pesquisa se apóia, portanto, na tarefa de identificar os códigos construídos na interação entre os participantes da Cibercultura-L, buscando compreender até que ponto eles se enquadram dentro dos critérios que definem uma *comunidade de fala*.

Segundo McElhearn (1996), as listas de discussão podem ser vistas como órgãos comunicativos para pequenas *comunidades de fala*. Retomando a categoria de *fio topical* sugerida por McCleary (1996), cada seqüência de mensagens desencadeada em torno de um tópico pode ser analisada sob a perspectiva de um *evento comunicativo*, constituído por uma unidade básica: a mensagem. Hymes (1972a) coloca que o conceito de *mensagem* subentende uma série de critérios relacionados à *competência comunicativa*, isto é, o compartilhamento de códigos através dos quais a mensagem é inteligível para os participantes, um tópico ou comentário que diga algo sobre alguma coisa, uma forma definida ou modelo para a mensagem e, minimamente, um remetente, um destinatário e um evento constituídos pela transmissão e caracterizado por um *canal*⁵¹ (ibid., p.25) . Em última instância, o conceito de mensagem subentende o “o que falar”, “quando (e para

⁵¹ Como já foi discutido no capítulo 1, para Hymes (1972a, p.58) *canal* é sinônimo do “meio”, enquanto que os *modos* se referem às diversas maneiras de *uso* do canal que, neste trabalho, estão sendo tratados pelo termo *modalidades*.

quem) falar” e “como falar”, ou seja, pressupõe o compartilhamento de *modos de fala* que são construídos nos termos de uma lógica inerente ao *meio* de comunicação.

Considerando que o objeto da descrição etnográfica para a etnografia da comunicação é sempre uma *unidade social integrada*, Hymes aponta para a importância da dimensão geral *participante* (Hymes, 1972b, p.58). Referindo-se à díade *falante-ouvinte*, Hymes a considera insuficiente para constituir um modelo de análise dos *eventos de fala*, uma vez que muitas “regras” requerem especificações de mais de dois participantes, sejam eles *remetente, destinatário e ouvinte (audiência), fonte, mensageiro e remetentes*, com mais de dois ouvintes e audiência, etc.

Entendendo que é justamente nas interações entre os *participantes* da lista que as estratégias de linguagem construídas e compartilhadas se tornam evidentes, considera-se que é na análise das *mensagens* por eles trocadas que se encontram os critérios que podem caracterizar a Cibercultura-L enquanto *comunidade de fala* e que contribuem para a realização e atualização da dinâmica de interação do grupo. Esse caráter “comunitário” da Cibercultura-L coloca-nos novamente diante de questionamentos em torno da constituição do grupo: O grupo cria a lista ou é na lista que se constitui o grupo? Pode-se dizer que a criação da lista foi certamente condicionada pelas relações sociais já existentes entre alguns participantes e que esse fato confere algumas especificidades à sua dinâmica de interação, e esse aspecto será aprofundado no próximo capítulo. Por outro lado, a observação das interações cotidianas *na* lista evidencia as regularidades e os padrões de comunicação construídos e compartilhados pelos participantes, permitindo pensá-la enquanto grupo. Isso quer dizer que a existência social da lista está diretamente relacionada com os padrões culturais construídos pelos seus participantes nos processos cotidianos de sua dinâmica.

Segundo Geertz (1989), os padrões culturais de um grupo social são *modelos*, no sentido de que constituem conjuntos de símbolos cujas relações uns com os outros *modelam* as relações entre as entidades, os processos, ou o que quer que seja, no sistema social ou psicológico, físico ou orgânico do grupo. No entanto, esses padrões culturais, enquanto *modelos*, têm um aspecto duplo e intrínseco – ao mesmo tempo que dão o significado, isto é, que fornecem uma forma conceptual à realidade social do grupo (*modelo para*), modelando-se em conformidade a ela, modelam-se a si mesmos (*modelo de*), contornando a cultura do grupo (ibid, p.106-108). Isso quer dizer que os símbolos de uma cultura não são apenas expressões da existência biológica, psicológica e social de seus membros, são também pré-requisitos da cultura: “sem os homens não haveria cultura, mas, de forma semelhante e muito significativamente, sem cultura não haveria homens” (ibid, p. 61).

No caso desta pesquisa, a identificação de *regras* relativas ao “como”, “quando” e “o quê” falar na Cibercultura-L evidenciou a existência de padrões comunicativos que apontam para uma cultura própria do grupo, conferindo-lhe contornos de *comunidade*. A existência dessas *regras* é lembrada e reforçada em situações específicas, caracterizando processos de auto-regulação do grupo e de busca por uma identidade que o diferencie de outros grupos consolidados em outras listas de discussão. Fazendo analogia com a abordagem de Geertz (1989) sobre a cultura, pode-se dizer que esses padrões culturais construídos e compartilhados na Cibercultura-L, ao mesmo tempo que *informam* sobre a comunidade, fornecendo *modelos da* cultura, também *formam* a comunidade, fornecendo *modelos para* essa cultura.

CAPÍTULO 3

A LISTA DE DISCUSSÃO CIBERCULTURA-L COMO UM ESPAÇO DE SOCIABILIDADE

O presente trabalho consiste na análise da dinâmica de interação da Cibercultura-L, feita através da observação das mensagens trocadas entre seus participantes. Esta lista correspondeu, desde cedo, aos objetivos da pesquisa por apresentar um processo de consolidação através das interações continuadas entre seus participantes que a caracterizam enquanto um espaço de sociabilidade.

Nesse sentido, busca-se descrever os padrões e regras comunicativos compartilhados nesse espaço que marcam a sociabilidade nele produzida, analisando-os sob a perspectiva da Etnografia da Fala. Os códigos construídos no decorrer das interações apontam para o compartilhamento de *regras de fala* que, em certos aspectos, dão conta da natureza do *meio*, além de conferir características próprias ao grupo. Sendo o texto o principal veículo de expressão na lista, essas estratégias comunicativas podem ser explicitadas pela análise das mensagens trocadas. O caráter assíncronico da modalidade de CMC escolhida contribuiu para a opção metodológica, uma vez que, ao contrário da comunicação síncrona, minha presença enquanto interlocutora não foi necessária para ter acesso às mensagens, tendo em vista o recorte da pesquisa.

As mensagens chegam à minha caixa postal eletrônica desde 1998, ano em que passei a assinar a lista. Ao optar por tomá-la como cenário de minhas observações, apresentei-me como pesquisadora, explicitando os objetivos da pesquisa. Houve apenas um comentário à minha mensagem, o que, inicialmente, causou-me uma certa preocupação, tendo em vista a importância ética dessa apresentação enquanto pesquisadora⁵².

⁵² De acordo com os princípios éticos da pesquisa, decidi por usar apenas as iniciais dos nomes dos participantes, uma vez que, para fins descritivos, é necessário que se tenha um indicador de suas identidades para tornar compreensível alguns aspectos da dinâmica de interação na lista Cibercultura-L. Os outros elementos que identificam os participantes, como o endereço eletrônico, serão substituídos por variáveis.

Date: Thu, 18 May 2000 23:23:45 -0300
 From: R.da C.R.<xxx@zaz.com.br>
 To: Maria Elisa Máximo memaximo@cfh.ufsc.br
 Subject: Re: apresentação!

OIS ELISA!!

Que genial!! Eu pretendia fazer, em meu trabalho, algo muito semelhante ao seu, incluindo a discussão sobre a aplicabilidade do termo "comunidades virtuais" ou não! A única coisa é que eu ainda estou indefinida sobre a abordagem que darei... Minha área favorita é o IRC, mas pretendia estender a teorização a todos os protocolos comunicativos. :)

...

Bem, quanto à abordagem etnográfica, estou fazendo um curso com James Lull, um americano que estuda a fundo a aplicabilidade deste método para estudos qualitativos de recepção e tive oportunidade de conversar brevemente com ele. E ele disse que acha muito complicado utilizar o método etnográfico para descrever ambientes virtuais porque estes seriam apenas "representações" da realidade. E disse também que tem vários colegas/alunos tentando fazer isso lá nos EUA, mas aparentemente, ninguém tem obtido sucesso. ://

Bom, eu gostaria muito de olhar seu trabalho de graduação!! Podes me enviar??

Um grande abraço
 R.

.....
CIBERCULTURA-L, 05/2000.

Já que minha presença enquanto pesquisadora foi pouco comentada, procurei estabelecer contato com um dos *owners*, que demonstrou interesse pelo trabalho e contribuiu com o envio de um artigo sobre a lista Cibercultura-L, escrito por uma bolsista sob sua orientação⁵³.

From: Maria Elisa Máximo <memaximo@cfh.ufsc.br>
 To: A.L. <xxx@svn.com.br>
 February 01, 2001 5:20 PM
 Subject: estudando a CIBERCULTURA

Prezado A.L.,

Sou assinante da lista Cibercultura há mais de dois anos. Além do que, sou aluna do Programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina, pertenço ao Grupo de Estudos em Ciberantropologia (GrupCiber) ... e estou desenvolvendo minha pesquisa cujo foco central é a sociabilidade no ciberespaço, especialmente nas listas eletrônicas de discussão.

E como tenho acompanhado durante este tempo as discussões que aparecem na Cibercultura, escolhi por tomá-la como objeto de minhas investigações. (...).

Sem mais para o momento, aguardo breve retorno,
 Um abraço, Maria Elisa Máximo

.....
⁵³ "As comunidades virtuais e a lista Cibercultura", 1998. Por se tratar de um texto escrito por participantes da lista, não estarei citando sua referência completa, pois isso implicaria revelar o nome dos autores. Sendo assim, refiro-me ao artigo como mais um dado que o trabalho de campo possibilitou coletar e que trouxe elementos significativos para a descrição e análise da dinâmica de interação da Cibercultura-L.

Date: Thu, 1 Feb 2001 17:55:50 -0200
From: "A.L." <xxx@svn.com.br>
Subject: Re: estudando a CIBERCULTURA

certo, para ajudar, vou mandar em breve um estudo que fizemos sobre comunidades virtuais analisando a lista cibercultura e a lista facom. Pode ser de alguma valia. vc esta fazendo mestrado ou doutorado? sinta-se a vontade e estamos disponiveis.
A.

CIBERCULTURA-L, 02/2001.

Esses contatos iniciais formalizaram minha condição de pesquisadora diante dos participantes da lista. Algum tempo depois outro participante, interessado em saber mais da pesquisa e em estabelecer uma relação de troca, entrou em contato, visto que também estava desenvolvendo um trabalho sobre a comunicação em listas eletrônicas de discussão.

Essa quase ausência de reações à minha apresentação pode apontar um tipo específico de grupo que, pelo menos em parte, está diretamente envolvido com situações de pesquisa semelhantes a esta. Não quero com isso generalizar o caráter acadêmico da Cibercultura-L, até mesmo porque este trabalho vai demonstrar que se trata de um grupo heterogêneo, formado por participantes envolvidos com várias áreas, acadêmicas ou não. Pode-se afirmar apenas que um pequeno, mas significativo segmento de participantes da lista está intimamente envolvido em pesquisas cujos temas são correlatos ao do presente trabalho.

O trabalho de campo consistiu, portanto, na análise das mensagens trocadas entre os participantes da lista, e contou com o auxílio do software QSR NUD*IST⁵⁴, um banco de dados especializado para análises qualitativas. Projetado para lidar com dados não numéricos e não estruturados, esse software permitiu o armazenamento e a sistematização das mensagens da lista Cibercultura-L através de processos de indexação pela cronologia,

⁵⁴ O nome do programa é uma sigla de *Non-numeric and Unstructured Data - Index, Searching and Theorizing*, ou seja, dados não numéricos e não estruturados – Indexar, Buscar e Teorizar. O programa é projetado de modo a permitir o armazenamento e a exploração dos dados e idéias sobre os dados (Silva, 2001).

pelos autores, pelas seqüências de respostas em torno de cada tópico (*fiões topicais*) e de acordo com os aspectos da dinâmica de interação da lista que foram sendo identificados. As notas de campo foram feitas no decorrer desse processo, sendo também arquivadas e indexadas no mesmo banco de dados. Além disso, o programa permitiu explorar os dados através de buscas, gerando relatórios e tabelas de acordo com as categorias criadas para a indexação.

Neste capítulo apresento a Cibercultura-L como *locus* da pesquisa, destacando seu “ato fundador”, seus primeiros participantes e os primeiros aspectos relativos à sua dinâmica de interação. O conjunto desses aspectos foi interpretado como indicador de uma espécie de estrutura de comunicação na lista que aponta para a sociabilidade engendrada nesse espaço.

3.1. A gênese da lista de discussão Cibercultura-L

Criada para viabilizar a discussão em torno das particularidades da “cibercultura” no Brasil e no mundo, a lista eletrônica de discussão Cibercultura-L teve sua atividade iniciada em 1997, por iniciativa do Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura – o Ciberpesquisa – integrado à Linha de Pesquisa em Cibercultura do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea da Faculdade de Comunicação (FACOM) na Universidade Federal da Bahia (UFBA). Desde 1996, o Ciberpesquisa desenvolve projetos de pesquisa sobre a “cibercultura” e seus desdobramentos, entre eles

“jornalismo on-line”, “comunidades virtuais”, “ciberespaço”, “ciberpolítica”, “arte eletrônica”, “ciberpunks”, “comércio eletrônico” e vários outros⁵⁵.

A Cibercultura-L⁵⁶ constitui um espaço de expressão e diálogo não só entre pesquisadores, mas também entre os diversos atores da “cibercultura”, como os *webmasters*, *ravers*, *dj's*, *ciberpunks*, “micreiros” e “internautas”, possibilitando a discussão das diversas manifestações culturais e aprimoramentos técnicos no contexto de expansão das novas tecnologias da comunicação e informação. Trata-se de uma lista não-monitorada, o que significa a ausência de mecanismos de filtragem das mensagens enviadas antes que estas sejam repassadas a todos os assinantes. De forma semelhante à Raiva-L e à Esocial, observadas na pesquisa preliminar, a motivação para a criação da Cibercultura-L parece ter sido também a constituição de um canal permanente de contato entre os diversos pesquisadores interessados no tema da “cibercultura” e a ampliação das discussões para além das fronteiras acadêmicas.

Apesar de não-monitorada, a Cibercultura-L possui dois *owners* incumbidos da função de orientar a participação quanto ao funcionamento e ao caráter da lista, além de estimular as discussões. No artigo⁵⁷ escrito sobre a lista, a função dos *owners* foi definida assim:

Ela (a lista) não é mediada, porém possui coordenadores que orientam as dúvidas quanto ao seu funcionamento teórico ou técnico, e que também lançam questões quando a lista 'esfria' (gíria que designa momentos de uma lista de discussão que não acontecem debates).

Entretanto, a atuação de um deles nessa função mostrou-se mais significativa em relação à do outro e, nesse sentido, é a ele que me refiro enquanto *owner* da lista neste

⁵⁵ <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/oq.htm>.

⁵⁶ A lista Cibercultura-L é gerenciada pelo MLM Listproc e abrigada no servidor “ufba.br”.

⁵⁷ Refiro-me novamente ao artigo *As comunidades virtuais e a lista Cibercultura*, 1998.

trabalho. Na Cibercultura-L, o papel do *owner* como animador da lista, evidenciado na observação da Raiva-L e da Esocial, é explicitado pelos próprios participantes. Mesmo entendendo-se que a “não-mediação” foi estabelecida em favor de uma “liberdade de expressão” defendida na Internet, ficou evidente que em momentos de “desordem” o *owner* assume uma certa responsabilidade de lembrar a existência de *regras* que orientam o convívio no grupo.

A lista, que nos primeiros meses de atividade contava com 19 participantes, atualmente conta com 256 endereços inscritos⁵⁸. Sua atividade iniciou-se em julho de 1996, e as primeiras mensagens evidenciaram a expectativa dos “fundadores” de ver a lista funcionando. Nessa ocasião, o *owner* fez sua primeira intervenção dando satisfações sobre os problemas técnicos que dificultavam o início das atividades da lista. O tópico dessa discussão é significativo para representar o “ato fundador” da lista: “Primeiros contatos”. Vejam como as primeiras mensagens trocadas explicitam a expectativa dos participantes de ver a lista em atividade, buscando, inclusive, tornar a ausência de novas inscrições um tópico a ser discutido. Os primeiros problemas técnicos levam, também, à participação do *owner* na sua função de administrador a lista, agindo no sentido de garantir seu funcionamento.

Date: Mon, 1 Jul 1996 16:29:25 -0300
From: CC <xxx@svn.com.br>
Subject: Primeiros contatos

Alo galera da cibercultura!
Ai' vai meu primeiro Hi!, so' pra abrir os contatos!
C.

Date: Mon, 1 Jul 1996 17:29:49 -0300 (GRNLNDST)
From: M.G.B. <xxx@ufba.br>
Subject: Re: [CIBERCULTURA:1] Primeiros contatos

⁵⁸ Não é possível precisar o número de participantes pelos “endereços inscritos” na lista, uma vez que alguns deles assinam a partir de mais de um endereço. Considerando que muitos dados contidos nas listagens obtidas não coincidem, a contagem exata do número de participantes ficou prejudicada. De qualquer forma, é certo que estamos falando de uma lista de discussão que conta com mais de 200 participantes.

primeiro assunto para discussao:

por que ninguem assinou a lista ainda? morosidade tecnologica?

[reply da mensagem "Primeiros contatos"]

.....
 Date: Fri, 5 Jul 1996 06:30:14 -0300 (GRNLNDST)
 From: M.S.P. <xxx@ufba.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:2] Re: Primeiros contatos

eu ja assinei, recebi resposta positiva e nao consto da lista

[reply da mensagem Re: [CIBERCULTURA:1] Primeiros contatos]

.....
 Date: Fri, 5 Jul 1996 09:28:55 -0300
 From: A.L. <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:4] Re: Primeiros contatos

Estamos com alguns problemas. Escrevi um texto introdutorio que deveria ser enviado a todos aqueles que assinam a lista. Isso nao esta acontecendo. Já contactamos o CPD para acertar, mas ainda nao temos resposta. Decidimos parar a divulgacao da lista at=E9 resolvermos esse pequeno problema. Paciencia, please. O problema deve estar solucionado at=E9 o a semana que vem.

Gracias,
 A.

[reply da mensagem Re: [CIBERCULTURA:2] Re: Primeiros contatos]

.....
CIBERCULTURA-L, 07/1996.

Após essa intervenção, as interações cessaram por cerca de um mês, até que a lista retomou a atividade em setembro de 1996. O *owner* re-impulsionou a lista enviando a relação dos primeiros 19 inscritos e solicitando sua divulgação. Os primeiros participantes eram, em sua maioria, da UFBA⁵⁹. Destes, sete eram integrantes do Ciberpesquisa.

Nesse primeiro momento, as iniciativas para estimular as discussões partiram principalmente dos *owners*, que enviavam mensagens relacionadas com o tema da lista. Foi assim com o primeiro *fio topical* desenvolvido na lista, sobre "privacidade na rede". Em resumo, a mensagem do *owner* procurava abrir a discussão, comentando a aprovação de uma lei, em julho de 1996, que permitia a interceptação, por parte da polícia, das

⁵⁹ Foi possível identificar a exatidão desse número através dos domínios de cada endereço eletrônico, presentes junto aos nomes dos participantes na lista de inscritos.

comunicações telefônicas e telemáticas a partir da aceitação do juiz⁶⁰. Destacava, também, a reação da ANUI (Associação Nacional de Usuários da Internet) com o lançamento de um abaixo-assinado defendendo a privacidade na rede.

Isso mostra, na verdade, que o conteúdo dessa mensagem não é tão significativo quanto o papel que ela desempenhou no momento de “fundação” da lista. Através dela, o *owner* declaradamente procurou abrir o debate, buscando promover a interação entre os participantes. Tal iniciativa não se restringiu a essa atitude, pois o *owner* procurou dar continuidade às interações iniciadas em torno desse tópico, como poderá ser visto adiante.

Date: Tue, 10 Sep 1996 18:26:33 -0300
From: A.L. <xxx@svn.com.br>
Subject: Privacidade

Caros amigos,
Gostaria de come=E7ar as discussoes da Cibercultura com um assunto quente: a privacidade no ciberespaco.=20
O Presidente Fernando Henrique Cardoso sancionou a LEI No. 9.296 , DE 24 DE JULHO DE 1996 que permite a policia de interceptar comunicacoes telefônicas ou telematicas com uma simples aceitacao verbal de um juiz. (...)
Gostaria de fazer uma pequena retrospectiva das guerras pelas quais ja' passou (e ainda passa) o ciberespaco, no que concerne a luta pela defesa da privacidade.=20
A primeira guerra do ciberespaco (...).
A segunda guerra, que ainda nao acabou, (...).
A terceira guerra (...).
A cada tentativa de censura ou controle da Rede surgiram formas de reações espontaneas, tentando garantir a liberdade individual e o livre fluxo de informacoes no ciberespaco. O movimento de defesa dos direitos dos "netizens" e' planetario. E no Brasil?
A lei aprovada no Brasil (...). Algumas reacoes surgiram na Internet (como a ANUI - Associacao Nacional dos Utilizadores da Internet, algumas listas de discussao e newsgroups) contra a forma como foi passada a Lei, isto e', sem nenhuma consulta ou debate com os usuarios. (...).
A integra da Lei esta disponivel em=20
<http://www.cinemabrazil.com/ANUI.br/privacidade.htm>

O debate esta' aberto.

Grande abraço,
A. L.

CIBERCULTURA-L, 10/09/1996.

A mensagem de A.L. abriu realmente a primeira discussão na Cibercultura-L. A participação, no entanto, restringiu-se aos “fundadores” da lista, integrantes do

⁶⁰ Trata-se da lei no 9.296, de 24 de julho de 1996, sancionada pelo Presidente Fernando Henrique Cardoso.

Ciberpesquisa ou ligados à FACOM/UFBA. Isso quer dizer que a consolidação da lista foi, sem dúvida, condicionada pelos contatos já existentes entre os participantes. Essa condição se reflete no desenvolvimento da dinâmica da lista, uma vez que as relações sociais estabelecidas entre esses “fundadores” estiveram sempre em evidência.

A partir de então, algumas mensagens deram continuidade ao *fio topical* iniciado pelo *owner*, chamando a atenção para a densidade que a discussão adquire à medida que as opiniões são apresentadas e, de certa forma, confrontadas. Isso se deve, em parte, ao fato de se tratar de uma lista criada por pesquisadores que estão envolvidos com o tema e, portanto, já possuem opiniões formadas a respeito de muitos tópicos levantados. Tal característica pode apontar para uma especificidade das listas de discussão acadêmicas.

A participação diferenciada do *owner*, explicitada já neste primeiro momento, é mantida durante todo o período da pesquisa, caracterizando a figura do “animador”. Além de enviar mensagens procurando gerar discussões, ele intervém sempre numa tentativa de não deixar a lista “esfriar”. Especialmente nessa fase de “fundação” da lista, a especificidade da participação do *owner* aponta para uma forma de divulgá-la. Já é possível perceber também a forma pela qual as discussões costumam se desenvolver na Cibercultura-L, permitindo uma primeira aproximação com os aspectos relativos à sua dinâmica de interação. Na seqüência de mensagens que constituíram o *fio* sobre “privacidade na rede”, pode-se constatar, por exemplo, uma certa regularidade no modo de usar o *reply*, geralmente intercalando a resposta aos trechos da mensagem original⁶¹.

Date: Thu, 12 Sep 1996 07:34:23 -0300
From: xxx@ax.apc.org (by way of M.P. <xxx@ax.apc.org>)
Subject: Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

⁶¹ A presença dos códigos permeando o texto das mensagens se deve a questões de incompatibilidade entre alguns *softwares* gerenciadores de *e-mails* que acarretam problemas na decodificação dos acentos gráficos e de alguns sinais de ortografia. Trata-se de uma característica marcante na comunicação pelo *e-mail* que será detalhada adiante na continuidade da descrição da Cibercultura-L.

Estou enviando para a lista esta informacao sobre o abaixo-assinado contra a lei da intromissao na Internet. Acvho a ideia de uma fita verde-amarela interessante. O. faz ?????

>na pagina "boca no trombone" ha' um link pra campanha da tarja azul (blue ribbon)
>da Eletronic Frontier Foundation e inumeras outras entidades, a que todos devem
>estar familiarizados, e ao lado, ha' outro link: abaixo assinado pela privacidade; a url
>completa e': <http://www.cinemabrazil.com/ANUI.br/privacidade.html> (...).

A prop=3DF3sito, acho que essa discuss=3DE3o sobre a privacidade deveria ter= a=3D mesma import=3DE2ncia que tiveram o debate sobre o habeas-data (direito de acesso==3D aos dados armazenados pelos =3DF3rg=3DE3os de seguran=3DE7a do regime militar=sobre=3D pessoas consideradas "suspeitas" ou inimigas) nos anos 80 e a recente quest=3DE3o da liberdade de express=3DE3o na Internet. Algu=3DE9m que domine as Ferramentas gr=3DE1ficas de computador poderia at=3DE9 criar uma vers=3DE3o= "verde-amarela" da=3D "fita azul".

["carimbo" do participante]

.....
Date: Thu, 12 Sep 1996 07:35:37 -0300
From: A.M.J.<xxx@ax.apc.org> (by way of M. P. <xxx@ufba.br>)
Subject: Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

M., S. e ALL

Achei genial a ideia da S. de criar a fita verde-amarela, acrescentando da minha parte que o botao deveria ter o slogan "Privacidade JA", com link para o abaixo-assinado da ANUI (onde deveria ter um texto inicial, generico, ao Presidente da Republica, solicitando a revogacao da lei). Este texto realmente nao existe, e deveria estar 'a mostra, antes do usuario enviar o mail.

Achei genial porque a ideia da fita esta' virando padrao, e porque não utilizar na nossa bandeira tupiniquim?

Tentei colorir a fita que ja' existe, mas ficou muito amadora. Alguem se habilita? Se a ANUI nao topa, por gentileza, informe rapidamente porque arrumarei outra forma e colocarei a fita, pelo menos, nas homepages que tenho como incluir.

Abracos. M.

[citação da mensagem anterior]

["carimbo do participante"]

.....
Date: Tue, 12 Sep 1996 11:01:00 -0300
From: A.L. <xxx@svn.com.br>
Subject: Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

Acho interessante a fita verde-amarela. Seria interessante tb discutirmos a propria lei em questao e, de preferencia, com a opiniao de quem entende de leis. Ela e' constitucional? Se ela e' contitucional, o uso da critografia sera', efetivamente uma solucao. Mas a criptografia esta' regulamentada no pais? Qual a posicao do governo em relacao a isso?

Acho que seria legal discutirmos um pouco a questao da privacidade em si. Para provocar: nao existiria uma contradicao entre a "filosofia hacker" da liberdade total de circulacao da informacao e a luta pela privacidade na rede?

(...)

No entanto, numa lista como a cibercultura deveriamos tb tratar desse tipo de questao, digamos, de fundo. Isso me lembra um debate que participei com hackers na Holanda (...).

So' para dar mais um exemplo, o movimento negro pediu a censura de uma musica do Tiririca mas ninguem censurou o Gabriel O Pensador pela sua "Loura burra".

O abaixo assinado ja e' uma reacao importante.

Grande abraço,

A. L.

[citação da mensagem anterior]

Aqui, cabe uma consideração a respeito dessa última intervenção do *owner* que redirecionou a discussão que se desenvolvia. Até então, os participantes comentavam e se engajavam na iniciativa de criar uma versão brasileira da campanha lançada internacionalmente pela ANUI em reação às tentativas de implementar mecanismos jurídicos de regulamentação dos conteúdos que circulam na Internet. A mensagem de A.L. trouxe novos elementos para a discussão, mostrando-se bastante significativa em termos de sua função de *owner*. Ele apóia a iniciativa de criação da “fita verde-amarela”, mas enfatiza a necessidade de direcionar a discussão para a questão da “privacidade na rede” em si, tendo em vista o caráter da Cibercultura-L. Além de promover a continuidade da discussão, sutilmente ele chama a atenção dos participantes para *maneiras* de direcionar a discussão, de modo que ela mantenha sua relação com o tema central da lista. Com esta atitude, o *owner* nos oferece as primeiras pistas que permitem identificar os *códigos* que determinam a pertinência de um tópico em detrimento de outros na dinâmica de interação na lista. Sua iniciativa foi contemplada por um dos participantes, conforme a mensagem abaixo.

Date: Fri, 13 Sep 1996 16:34:01 -0300 (EST)
 From: E.D.G.<xxx@elogica.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:12] Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

O fato eh que essa questao filosofica de fundo levantada por A. L. leva inevitavelmente a pensar que todo novo meio implora por uma regulamentacao. Pede a construcao de uma etica. Mas como regulamentar uma coisa onde temos uma vaga ideia da extensao de usas leis internas? A questao nao eh simplesmente ser a favor da privacidade, fazer baixo assinado, tentar derrubar leis, isso a primeira vista eh muito adolescente, como o próprio uso da internet hoje no Brasil e a maior parte do seu publico.

(...)

Apesar da deliciosa contradicao tropical do nosso povo nao podemos insistir em sermos a favor por um lado da rebeldia hacker e por outro contra a regulamentacao oficial da rede. Antes de qualquer coisa que tal discutirmos os artigos da lei, ponto por ponto, enquanto que paralelamente analisamos algumas situacoes de contravencao. So assim teriamos alguma coisa amadurecida para oferecer enquanto contraproposta.

(...)

Um grande abraço a todos.

OBS: Amigos, por favor! Escrevam sem acentuar e sem o cedilha, porque vocês podem ler naturalmente enquanto escrevem mas a mensagem quando chega vem com todas as letras acentuadas e cedilhas substituídas por números, e a comunicação fica truncada. Obrigado pela compreensão.

Como se pode ver, a discussão ganhou outro rumo após a intervenção do *owner*.

Nesta mensagem, E.D.G. continua sugerindo pontos para serem debatidos em relação à lei sancionada pelo Governo brasileiro. Caracteriza-se, com isso, uma espécie de negociação em torno do “o que falar”, no sentido de limitar-se aos tópicos que são pertinentes em relação ao tema da lista e das *maneiras* de torná-lo relevante. No entanto, a resposta de A.L. encerra esse *fi*o e cessa a discussão sobre a “privacidade na rede”.

Date: Wed, 18 Sep 1996 21:57:08 -0300
 From: A.L.<xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:13] Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

>O fato é que essa questão filosófica de fundo levantada por A. L. leva
 >inevitavelmente a pensar que todo novo meio implora por uma regulamentação.
 >Pede a construção de uma ética. Mas como regulamentar uma coisa onde temos
 >uma vaga ideia da extensão de suas leis internas? A questão não é simplesmente
 >ser a favor da privacidade, fazer baixo assinado, tentar derrubar leis, isso a primeira
 >vista é muito adolescente, como o próprio uso da internet hoje no Brasil e a maior
 >parte do seu público.

Caro E., não acho que a questão seja de adolescência. Não acho tb que deva haver algum tipo de regulamentação externa na Internet. O que vemos hoje é que grupos que se formam na Rede criam éticas próprias (Netiqueta), nascidas espontaneamente. Devemos estar atentos a toda e qualquer tentativa de “controlar” a Internet, principalmente no Brasil. A ideia não é de derrubar ou não a lei (aliás acho ser difícil derrubá-la pois ela é constitucional - vejam o artigo 5.XII da Constituição Federal) mas chamar a atenção para o fato de como ela foi passada e pelas derivações futuras possíveis.

(...).

>Apesar da deliciosa contradição tropical do nosso povo não podemos insistir em
 >sermos a favor por um lado da rebeldia hacker e por outro contra a regulamentação
 >oficial da rede.
 >Antes de qualquer coisa que tal discutirmos os artigos da lei, ponto por ponto,
 >enquanto que paralelamente analisamos algumas situações de contravenção. So
 >assim teríamos alguma coisa amadurecida para oferecer enquanto contraproposta.

Acho que devemos dar a César o que é de César. Os hackers (os verdadeiros) foram os responsáveis pela revolução da micro-informática, pela democratização da internet, pela privacidade eletrônica, pelo voluntarismo em disponibilizar programas, textos, imagens livremente na rede, etc. Acho que devemos ser pela “rebeldia” hacker e pela não regulamentação oficial da rede, se quisermos escapar a um controle tecnocrático nesse ambiente vivo que é a Net. Uma questão; procurei em vários sites informações sobre uma provável regulamentação da criptografia no país

e nao achei nada. Alguem sabe alguma coisa a respeito? Alguma lei nos proibe de criptar mensagens com PGP, por exemplo?

Grande abraço a todos,

A. L.

CIBERCULTURA-L, 09/1996.

O tópico “privacidade na rede” é retomado, sob diversos aspectos, em vários outros momentos. Faz parte de um conjunto temático privilegiado nas discussões e que contribui para a definição do tema da lista. Apesar de a “netiqueta” da lista solicitar que não sejam enviadas mensagens que extrapolem o tema escolhido, sua definição é, de fato, efetivada nas discussões no decorrer das interações entre os participantes, nas quais alguns tópicos são aceitos e outros rejeitados. Isso quer dizer que o tema “cibercultura” é às vezes amplo demais para dar conta do que realmente é discutido pelo grupo e aceito como tópico da lista.

A “netiqueta” da Cibercultura-L

Muitas listas eletrônicas de discussão mantêm *sites* na WWW que permitem a inscrição direta dos interessados através de *links* para o endereço do servidor; além disso, publicam as relações de participantes, às vezes disponibilizam os arquivos das mensagens e, principalmente, listam as regras básicas de suas “netiquetas”. No caso da Cibercultura-L, atualmente não existe um *site*, mas cada participante recebe no ato da inscrição uma mensagem de “boas vindas” listando os principais comandos de contato com o MLM e as principais dicas sobre sua “netiqueta”.

“Ser objetivo, pensando que todos recebem vários e-mails por dia”; “mensagens com alertas⁶², pedidos de ajuda e outros assuntos similares não devem ser postados publicamente na lista”; “ser paciente com os novatos da lista”; “são proibidas mensagens comerciais na lista” - estas eram as recomendações feitas na mensagem inicial que recebi em 1998, ano em que assinei a lista. São recomendações gerais, muito comuns em listas de discussão temáticas como a Cibercultura-L.

A “netiqueta” de cada grupo é, na verdade, construída no decorrer das interações, num processo constante de negociação das *regras* e das *normas de interação* entre os participantes. Esse processo de negociação das *regras* que orientam o convívio social na lista será especialmente tratado no capítulo 4 deste trabalho, mas já é possível adiantar que em determinadas situações, geralmente motivadas por um “desvio” dos *códigos* que caracterizam a lista enquanto “comunidade”, essa negociação se torna mais intensa.

As recomendações iniciais nem sempre são seguidas e muitas vezes nem são efetivamente conhecidas pelos participantes. Por exemplo, não se pode dizer que há “objetividade” nas mensagens trocadas, tendo em vista a densidade das discussões, como na primeira discussão da lista citada anteriormente, que se caracterizou por longas mensagens, permeadas de citações, nas quais os participantes pareciam dizer tudo o que sabiam e pensavam sobre o tópico em questão.

Com relação às “mensagens de alerta”, essas raramente aparecem na Cibercultura-L, mas quando aparecem não são necessariamente alvos de críticas. O mesmo acontece com as “mensagens comerciais”: não são freqüentes, mas dificilmente são rejeitadas. Ao contrário, o envio dessas mensagens às vezes leva ao desenvolvimento de um

⁶² Refere-se, provavelmente, aos alertas sobre novos vírus que nem sempre são verdadeiros sendo, portanto, chamados *hoaxes*. Por *hoaxes* os internautas denominam as “mentiras” que circulam na Internet via correio eletrônico.

fio topical, já que o anúncio de novos softwares ou novos recursos relacionados à Internet ou à informática em geral chama a atenção de alguns participantes. O mesmo acontece com mensagens promocionais, de livros ou de eventos relacionados ao tema da lista.

Finalmente, atitudes de “paciência” com os “novatos” são freqüentes e muitas vezes entram em contradição com a recomendação de evitar os “pedidos de ajuda”. Os “novatos” costumam solicitar auxílio sobre o funcionamento da lista e principalmente sobre como sair dela. Outras vezes eles expressam suas dúvidas ou solicitam referências sobre algum tópico relacionado ao tema central da Cibercultura-L. No caso de auxílio, o *owner* ou outros participantes mais “ativos” da lista geralmente respondem às mensagens; no caso de questões relacionadas ao tema da lista, as mensagens podem, inclusive, dar origem a *firos topicais* que se desenvolvem em torno do tópico que as motivaram.

De fato, é à medida que as questões vão surgindo que a “netiqueta” da lista vai sendo construída. Trata-se de *códigos* e de *regras* construídas e negociadas constantemente pelos participantes na dinâmica de interação do grupo.

Os problemas relativos à acentuação, por exemplo, levaram à negociação explícita sobre como resolvê-lo, já que o fluxo da comunicação estava sendo prejudicado. Devido à incompatibilidade entre alguns softwares gerenciadores de *e-mail*, os caracteres de acentuação ou de ortografia (como a cedilha) nem sempre são corretamente codificados, fazendo com que algumas mensagens cheguem para muitos usuários permeadas de códigos que dificultam a leitura. O trecho de uma das mensagens que constituiu o *fio* sobre “privacidade na rede” ilustra o problema da acentuação.

A prop=3DF3sito, acho que essa discuss=3DE3o sobre a privacidade deveria ter= a=3D mesma import=3DE2ncia que tiveram o debate sobre o habeas-data (direito de acesso==3D aos dados armazenados pelos =3DF3rg=3DE3os de seguran=3DE7a do regime militar=sobre=3D pessoas consideradas "suspeitas" ou inimigas) nos anos 80 e a recente quest=3DE3o da liberdade de express=3DE3o na Internet.

Alguém que domine as Ferramentas gráficas de computador poderia criar uma versão "verde-amarela" da "fita azul".

CIBERCULTURA-L, 12/09/1996.

Assim, muitas mensagens acentuadas foram e ainda são alvo de reclamações, já que freqüentemente alguém solicita que não acentuem as palavras nem façam uso da cedilha. Na fase de "fundação" da lista, o problema se tornou tópico de discussões entre os participantes.

Date: Sun, 22 Sep 1996 01:56:38 -0200
 From: f.v. <xxx@fapeal.br>
 Subject: Acentos em mensagens

Caros amigos,
 Venho percebendo o uso de acentuacao e cedilha em muitas mensagens nesta area. Esses caracteres infelizmente nao sao reconhecidos, e os editores jogam em seus lugares caracteres extranhos desorganizando os textos que as vezes ficam ilegíveis. Seria interessante abolirmos esses caracteres.
 Grande abraço,
 F.

Date: Sun, 22 Sep 1996 13:17:26 -0300
 From: A.L. <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:20] Acentos em mensagens

Sugiro a todos que nao mais acentuem seus e-mails para evitar esse problema. Ciberabraços a todos,
 A. L.
 [citação da mensagem original]

Date: Sun, 22 Sep 1996 14:12:34 -0300 (EST)
 From: E.D.G. <xxx@elogica.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:20] Acentos em mensagens

Reforço o mesmo apelo feito pelo F.. Apesar de usar o Eudora Light, que por indicacao de M.P. eliminaria esse problema, no meu caso a dificuldade persiste.
 Abraço a todos.
 E.
 [citação da mensagem original]

CIBERCULTURA-L, 09/1996.

No período em que a Cibercultura-L surgiu, o problema da acentuação era típico do correio eletrônico, estendendo-se para as listas eletrônicas de discussão e *newsgroups*. Isso levou à adoção de estratégias que contornassem a ausência dos acentos quando fossem imprescindíveis para o entendimento da mensagem, dando origem a uma forma de escrita

específica. Entre as mais comuns, está a substituição do acento agudo pela letra “h” (por exemplo: *é* passa a ser *eh*; *está* passa a ser *estah*; etc.), do acento grave no “a” por um segundo “a” (*aa*) e o acento circunflexo, quando não excluído, pode ser colocado após a letra (voce[^]).

Date: Thu, 5 Jun 1997 13:51:26
 From: "M.J.L.G.J." <xxx@vortex.ufrgs.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:368] Re: Sobre o excesso de informação
 (...).

Com certeza, o ciberespaco **eh** mais um dos inumeros temas contemporaneos que exigem uma abordagem interdisciplinar. **Soh** temos que tomar cuidado para manter o senso critico e nao nos maravilharmos com a coisa. Digo isto com minha mao na consciencia, pois reconheco que isto **eh** bem dificil. Claro que nao se trata da ilusao positivista da eliminacao da subjetividade do pesquisador no produto da pesquisa, mas manter um pouco o "**peh** atraz".(...).

CIBERCULTURA-L, 05/06/1997.

Não se pode precisar sobre quem efetivamente elaborou tais estratégias, uma vez que elas também são, em parte, adotadas pelos usuários das modalidades sincrônicas de CMC. Nesse caso, a velocidade esperada na comunicação sincrônica leva à abolição dos acentos ou à utilização dessas alternativas, evitando os procedimentos usuais de acentuação no teclado que exigem que o usuário acione duas teclas ao mesmo tempo, tornando a digitação mais lenta. Como se pode ver no trecho da mensagem citada, a adoção dessas estratégias na Cibercultura-L vem combinada com a abolição dos outros acentos ou sinais gráficos como o *til* (~). A solução do problema pode estar também na abolição completa da acentuação, sem fazer uso dessas alternativas.

Com o aperfeiçoamento dos *softwares* gerenciadores de *e-mail*, os problemas de incompatibilidade entre linguagens de programação foram sendo, em parte, contornados. No entanto, as práticas relativas à acentuação continuaram sendo adotadas por alguns participantes como numa tentativa de demonstrar o quanto são “antigos” na lista ou na rede como um todo. Sendo assim, a adoção dessas práticas pode ser interpretada atualmente

como um aspecto diferencial entre os participantes, como algo que lhes conferem um *status* diferenciado perante o grupo.

No entanto, a evolução desses *softwares*, ao mesmo tempo que representou a solução para alguns problemas, colocou em cena outros desafios, como é o caso dos *e-mails* no formato HTML, usado tipicamente na construção das *páginas* da WWW. Enquanto alguns *softwares* passaram a oferecer recursos de edição das mensagens baseados nesse formato, outros não o fizeram, gerando novamente problemas de incompatibilidade. Assim, muitos *e-mails* enviados no formato HTML chegavam para usuários de *softwares* diferentes cheios de chaves e marcações específicas dessa linguagem, já que não eram decodificados corretamente. Nesse caso, não houve a possibilidade de elaboração de estratégias, a não ser a solicitação constante para que não fossem enviadas mensagens nesse formato⁶³.

Outro conjunto de *códigos* está relacionado aos contornos do tema da lista “cibercultura”. Não se pode dizer que há consenso entre os participantes sobre o que realmente define esse tema; no entanto, essa definição é constantemente negociada nas interações, dando origem a uma série de *códigos* e de *regras* que auxiliam no reconhecimento do que é ou não pertinente de ser discutido na lista. O envio de mensagens que não contemplem esses *códigos*, consideradas “off-topics”, pode gerar reações por parte dos demais participantes, caracterizando as “flames”. As “flames” são situações marcadas pelo conflito e ocasionadas pela transgressão de alguma *norma* de convívio na lista. Nelas se intensificam as negociações em torno dos *códigos* que orientam as relações sociais estabelecidas nesse espaço, além de serem momentos nos quais o sentimento de “comunidade”, compartilhado pelos participantes, torna-se evidente, constituindo-se em

⁶³ Todos os *softwares* que disponibilizam recursos para a edição de mensagens do formato HTML permitem que o usuário opte por configurar sua *mailbox* de modo a não enviar *e-mails* nesse formato, evitando qualquer equívoco.

momentos significativos para a análise da dinâmica de interação do grupo e serão tratados especialmente no capítulo 4.

Pode-se dizer, portanto, que existem duas dimensões da “netiqueta”. A primeira é geral e geralmente explicitada em diversas instâncias da Internet, buscando listar regras básicas para o convívio nos espaços de interação construídos na comunicação mediada por computador. A outra dimensão da “netiqueta” é aquela construída pelos membros de cada grupo, conferindo-lhe características próprias e constituindo um aspecto importante de sua dinâmica. Essa dimensão é a que mais interessa a este trabalho. A construção da “netiqueta” da Cibercultura-L se dá num processo de negociação constante entre os participantes, dando origem a um conjunto de *códigos* e *regras* que orientam o convívio social do grupo. Retomando a abordagem de Geertz (1989) sobre a cultura, pode-se dizer que a “netiqueta” *forma e informa* sobre a cultura compartilhada na Cibercultura-L, pois ao mesmo tempo que deve ser apreendida como sinal de *pertença* ao grupo, ela fornece a percepção de aspectos relativos aos padrões comunicativos do grupo, evidenciando os contornos da “comunidade”.

3.2. A Consolidação da Cibercultura-L

Em geral, a dinâmica da lista é caracterizada pela alternância entre momentos de muita ou quase nenhuma atividade. No seu período de “fundação”, essa oscilação ficou bastante evidente. Em julho de 1996, mês em que a lista foi criada, somente os “primeiros contatos” foram feitos, e em seguida ficou praticamente desativada para solução de

problemas técnicos. Em setembro, o *owner* que impulsionou a primeira discussão sobre a polêmica em torno da “privacidade na rede” efetuou sua “re-inauguração”. As participações aumentaram até que a lista sofreu uma segunda baixa no mês de novembro para, em dezembro, ter sua atividade retomada.

Dessa vez não foi o *owner* quem retomou o movimento da lista. A iniciativa, que foi de um participante que nem mesmo pertencia ao grupo de “fundadores”, apontava para uma nova dimensão que esse espaço de sociabilidade começaria a ganhar. Como alguém que acabava de se inscrever na lista, A.M.P. demonstrou sua expectativa em relação à dinâmica do espaço, questionando se havia alguma discussão em curso e sinalizando tópicos de sua preferência.

Date: Tue, 3 Dec 1996 14:01:26 -0300 (GRNLNDST)
 From: A.M.P. <xxx@ufba.br>
 Subject: hello!

hello all -
 1) o que acontece aqui? alguma discussao em processo? alguem interessado em discutir inteligencia artificial? ou o que ha de cibernetica no cyber-qualquer coisa?

am⁶⁴

Em resposta, o *owner* explicitou o momento em que a lista se encontrava e aproveitou para impulsionar a discussão provocando o participante a propor tópicos para o grupo. Além disso, referiu-se ao assunto proposto numa tentativa de dar continuidade à interação. Mais uma vez, a intervenção do *owner* foi fundamental no sentido de movimentar a lista num momento de “morosidade”, como ele mesmo denominou.

Date: Tue, 3 Dec 1996 21:24:16 -0200
 From: A.L. <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:54] hello!

O periodo e' de uma certa morosidade. Ja rolaram algumas discussões interessantes. Agora, sinta-se a vontade para propor algo. Quais sao suas

⁶⁴ Aqui, o próprio participante assinou somente com as iniciais de seu nome.

inquietacoes em relacao a IA? Hubert Dreyfus (What computers can't do: A critique of Artificial Reason, N.Y., Harper&Row, 1972) escreveu que os pesquisadores em IA sao "the last metaphysicians". O que voce acha?

Abraco,
A.L.

[reply da mensagem anterior]

.....
Date: Wed, 4 Dec 1996 08:57:01 -0300 (GRNLNDST)
From: A.M.P.<xxx@ufba.br>
Subject: Re: [CIBERCULTURA:55] Re: hello! [+cyberpunk]

ola L.⁶⁵ and everybody -

On Tue, 3 Dec 1996, A.L. wrote:

> O periodo e' de uma certa morosidade. Ja rolaram algumas discussões
>interessantes. Agora, sinta-se a vontade para propor algo.

1) uma outra linha de discussao que poderia ser interessante e sobre cyberpunk. sei que voce, lemos, ja trabalhou com isso: ha um paper seu na revista textos, da facom/ufba, que e uma revisao de literatura e uma proposta de leitura do movimento em sua expressao local. eu poderia reve-lo pra gente discutir mais, se houver interesse.

(...)

> Quais sao suas inquietacoes em relacao a IA? Hubert Dreyfus (What computers
>can't do: A critique of Artificial Reason, N.Y., Harper&Row, 1972) escreveu que os
>pesquisadores em IA sao "the last metaphysicians". O que voce acha?

2) oh, sim, ia. um de meus temas favoritos como, creio, voce ja sabe. pois bem acho que os esforcos de naturalizar a epistemologia que sao contemporaneos do nascimento da ia enquanto um projeto "praticavel" sao as tentativas tardias de resguardar uma epistemologia mais dura. isso da muito pano pra manga, no minimo porque partindo de uma mesma matriz - a tal "primeira cibernetica", de wiener e von neumann - voce tem trabalhos muito diversos, uns levando a um elogio e favorecimento da ia, outros levando a uma critica e mesmo a um questionamento de sua possibilidade.

li um outro texto do dreyfus, mas nao esse livro. neste outro texto, ele apela para a nocao de "corporificacao" como um ponto chave da diferenca entre a inteligencia natural e a ia.

depois, com mais tempo, exploro mais o assunto. pode esticar a corda.
hasta luego,
am

.....
CIBERCULTURA-L 1, 12/1996.

Mesmo que a discussão tenha se restringido a dois participantes, a movimentação chamou a atenção de outros participantes para outras discussões. Esses primeiros meses parecem ter sido determinantes para a consolidação da lista. A partir de 1997, sua atividade

⁶⁵ Aqui, A.M.P. se refere pelo sobrenome ao *owner* da lista.

se manteve constante, sem que houvesse baixas totais, com oscilações menos discrepantes na intensidade das participações.

Segundo McCleary (1996), o trabalho de organização das discussões é uma necessidade do grupo e, portanto, é um fato público e colaborativo, envolvendo recursos de software (o uso do *reply*, por exemplo) e compartilhamento de convenções discursivas. O *fio topical* representa a unidade básica de organização da discussão em uma lista e consiste em um conjunto de mensagens que se inter-relacionam em torno de um tópico, geralmente identificado pelo *subject*. Via de regra, um tópico é iniciado por uma mensagem cujo *subject* é descritivo de seu conteúdo. Outra mensagem segue respondendo à primeira e, pelo uso do *reply*, levará o mesmo *subject* precedido pelo sinal *Re.*:

É comum que os tópicos sofram processos de desvio. Pelo uso automatizado do *reply* e pelo desenrolar da discussão, muitas vezes o *subject* continua igual, mas não reflete mais o tópico. Outras vezes é o *subject* que muda, sem que tenha ocorrido mudança de tópico. Nesse caso, o participante não utiliza os dispositivos de resposta automática de seu software e, mesmo que o faça, edita o *subject* sugerindo o conteúdo de sua resposta. Segundo McCleary, qualquer mudança no *subject* implica em outro fio, do ponto de vista do agrupamento automático de respostas.

No entanto, a tendência é que os *fios* não sigam uma linearidade. Cada mensagem pode vir respondendo a uma ou a várias outras mensagens que a precederam, como se começou a fazer na discussão citada acima. Cria-se então uma árvore de respostas, na qual nenhuma tentativa de ordenação linear das mensagens é capaz de captar o desenvolvimento do tópico, independentemente dos *subjects*.

Cada mensagem pode ser vista como um pacote de potencialidades topicais, todas capazes de detonar uma resposta dentro da comunidade de leitores, iniciando, assim, 'n' números de reações em cadeia (McCleary, 1996).

A linearidade do tópico não pode ser garantida, pois nunca se sabe qual ou quais de seus aspectos podem ser abordados em uma resposta. Sendo assim, não são só novos *firos* que nascem na discussão sobre um mesmo tópico, mas novos tópicos também poderão nascer dentro dos *firos*.

A questão temporal é, em parte, determinante nesse processo. Pelo fato de ser assíncrona, não há necessidade de responder às mensagens em ordem cronológica. Além disso, cada *mailbox* pode ordenar as mensagens de maneiras distintas, de acordo com as possibilidades do *software* e com a preferência do usuário. Assim, o fato de cada participante ter acesso às mensagens em tempos diferentes e ordená-las de formas distintas influencia ainda mais na não-linearidade dos *firos*.

Tomando o caso de uma discussão ocorrida na Cibercultura-L em 1997, é possível demonstrar a dinâmica de um *fio* e, conseqüentemente, a formação da árvore de respostas através dos desvios sofridos pelo tópico, mesmo que isso não implique a mudança do *subject*. A mensagem enviada pelo *owner* em 13 de janeiro de 1997 desencadeou seqüências de reações representadas em vários *firos*, relacionados ou não relacionados com o tópico original. Tratava da invasão ao *site* da Biblioteca Nacional por um grupo de *hackers* (BN), que o transformou num *site* de referência da maconha. O fato foi revertido em menos de um dia, aguçando a curiosidade dos muitos que não chegaram a acessar o *site* logo após a invasão. Foi essa curiosidade que movimentou, inicialmente, a discussão na Cibercultura-L.

Date: Mon, 13 Jan 1997 09:33:15
From: A.L. <xxx@svn.com.br>
Subject: hacker

Ataque de hackers na Home Page da Biblioteca Nacional. A pagina ainda esta' la' pra quem quiser ver. A BN virou um site de referencia da maconha!

Date: Tue, 14 Jan 1997 10:42:55 -0800
 From: M.A.D.C. <xxx@ccard.com.br>
 Subject: www.bn.br

Tentei acessar o www.bn.br, mas o servidor tah fora do ar!!!
 Sacanagem ... ainda nao foi dessa vez q eu vih o trabalho dos hackers ...
 Ateh agora acho que o melhor foi o que fizeram com a pagina da CIA ...

Abracos,

.....
 Date: Tue, 14 Jan 1997 16:50:44 -0200
 From: A.L. <lemos@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:76] www.bn.br

Pois e' :((

Quem deu sorte de ver a pagina (pude ver na segunda de manha e nao mais na segunda a tarde), ela era um site simples de referencia sobre a maconha, composta de varios links sobre o assunto e autodenominado "Comando Maconha Brasil". A textura, e' obvio, era da folha da cannabis. No pe' da pagina, dois enderecos electronicos: um clicavel num icone animado de um envelope, e o outro clicavel nas seguintes questoes: "D=FAvidas? Amea=E7as de Morte?"

Vou tentar contato com um forward, pois tenho varias curiosidades: porque a BN?, O que e' o "Comando Maconha Brasil", uma organizacao pela legalização da maconha?, como foi feito o hacking?...

.....
 Date: Wed, 15 Jan 1997 02:26:19 -0300
 From: "M.G.B." <messias@ufba.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:76] www.bn.br

eu salvei a pagina em disco; se vc quiser....

[citação da mensagem www.bn.br]

As duas últimas mensagens vieram em resposta à segunda, na qual o participante se penalizava por não ter conseguido acessar a “página *hacker*”. Elas desencadearam, cada uma, *firos topicais* independentes, que, por sua vez, também foram sendo desviados, formando outros *firos*. Um dos *firos* desenvolvidos a partir de uma dessas mensagens mostra a interação entre A.L. e M.A.D.C. em torno da invasão no *site* da BN e das tentativas do *owner* de estabelecer contato com os *hackers* responsáveis, sob o argumento de que a lista é um espaço para que estes “atores da cibercultura” também possam se manifestar. A segunda mensagem deu início a vários outros *firos* envolvendo participantes interessados em ter acesso à “página *hacker*”.

A movimentação que uma discussão como esta causa na lista chama a atenção dos participantes em vários sentidos, seja para salientar aspectos específicos do tópico em questão, seja para provocar o desinteresse de alguns, a ponto de solicitarem sua retirada da lista. No caso abordado acima, mensagens relativas a novos tópicos vieram atreladas ao *subject* da discussão, fato muito comum, que se deve, em parte, ao já comentado “automatismo do *reply*”.

A árvore de mensagens vai sendo construída, então, a partir das ramificações de cada *fio*, até que se perca o controle sobre o tópico que efetivamente motivou a discussão. O diagrama procura ilustrar essa dinâmica, tendo em vista os vários *fios* que foram se formando no decorrer das interações. As mensagens foram numeradas de acordo com o fluxo cronológico de chegada a minha *mailbox*⁶⁶ e ordenadas conforme sua relação com as outras mensagens no desenvolvimento dos *fios topicais*. Cada um deles corresponde a uma seqüência de respostas que se traduz, muitas vezes, na interação entre dois participantes em torno de uma especificidade do tópico em questão. As caixas grifadas em vermelho representam aquelas mensagens que efetivamente tratam de outro tópico, mantendo, no entanto, os *subjects* que caracterizam os *fios* da discussão sobre a invasão *hacker* na BN.

⁶⁶ É possível notar que a posição de algumas mensagens nos *fios* não está de acordo com o horário de sua chegada, o que pode apontar para eventuais atrasos no seu envio por parte do *MLM* da lista.

DIAGRAMA ILUSTRATIVO DA DISCUSSÃO SOBRE A INVASÃO HACKER NA BN

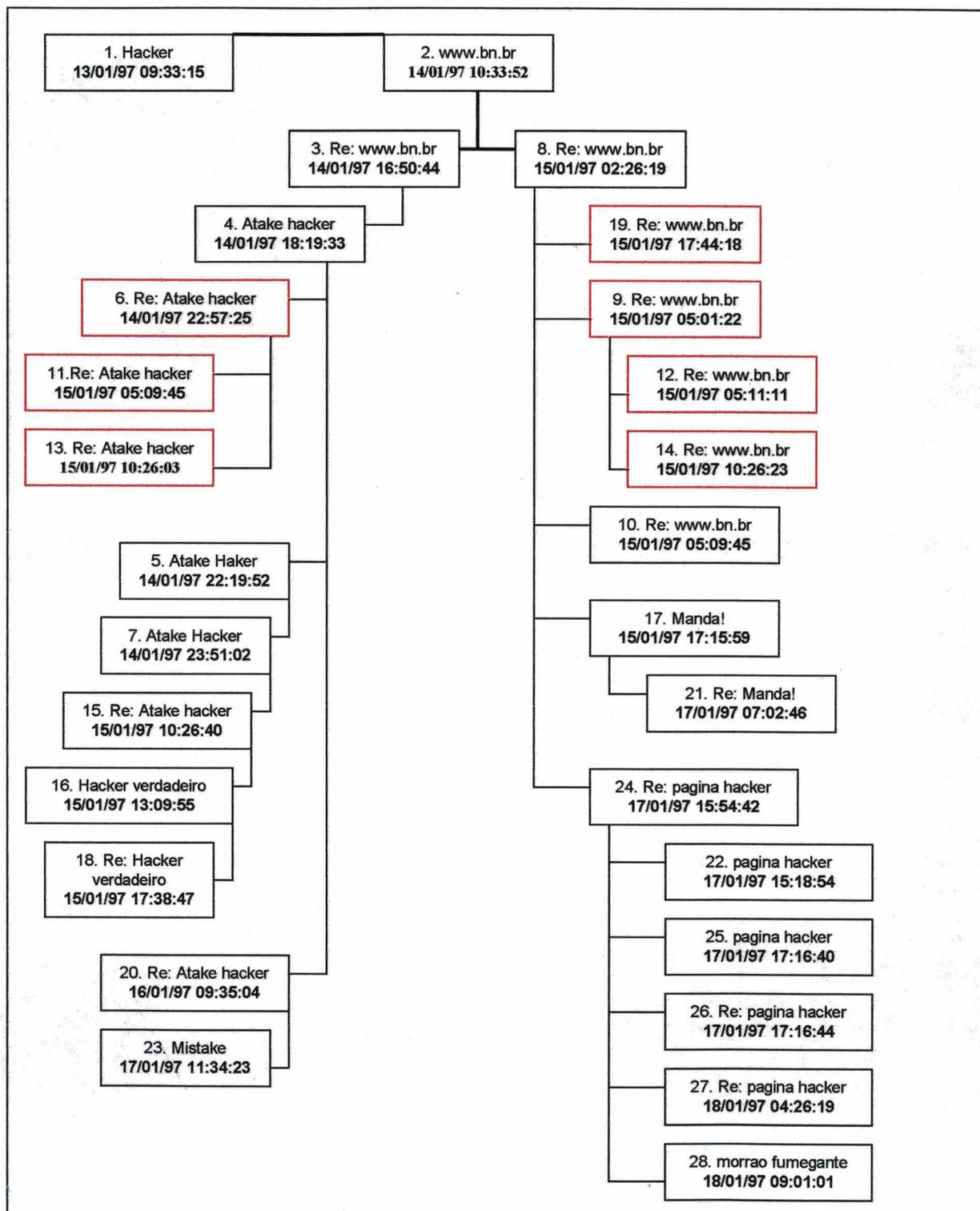


Diagrama 1: CIBERCULTURA, 01/1997.

Esse diagrama permite visualizar também a dinâmica temporal da lista diante da intensidade do envio das mensagens numa discussão como essa. A movimentação causada na lista faz com que, em alguns momentos, a comunicação se torne quase sincrônica.

Tendo em vista os processos de ramificação dos *firos*, McCleary abordou uma terceira categoria, a de *teia topical*. A *teia topical* consiste num conjunto de *firos* relacionados entre si pelas ligações coesivas entre as mensagens. O autor admite que o conceito de *teia* pode, às vezes, parecer tão amplo que acabe englobando toda a produção textual de um fórum. Coloca que isso de fato não acontece, pois a dinâmica de uma lista é sempre distribuída em várias *teias topicais* autônomas, que se iniciam, se desenvolvem e se esgotam independentemente, sem nenhum laço aparente. Uma vez que os tópicos, em geral, pertencem ao universo semântico da lista, eles são retomados em outros *firos*, o que não significa a continuidade da mesma *teia*.

Retomo as categorias desenvolvidas por McCleary porque elas auxiliam a compreensão dos aspectos relativos à dinâmica da lista Cibercultura-L e de seus eventos comunicativos, que serão detalhados no capítulo 4. No estudo preliminar apresentado no capítulo anterior, as listas observadas apresentaram dinâmicas menos complexas, porquanto as poucas discussões desenroladas podiam ser entendidas apenas do ponto de vista de *firos topicais*. Na Cibercultura-L, ao contrário, as discussões ocorrem com mais densidade, fazendo com que a categoria de *teia topical* se torne mais adequada para a descrição do aspecto estrutural de sua dinâmica de interação, que será abordado no capítulo 4.

3.3. A dinâmica da participação na Cibercultura-L

À medida que a lista ia sendo consolidada enquanto um espaço de interação, alguns aspectos relativos à sua dinâmica de participação iam se tornando evidentes. Foi possível perceber diferentes níveis de participação apontando para um grau de heterogeneidade do conjunto de participantes da lista. Era visível que um pequeno grupo de participantes, formado principalmente pelos “fundadores” e com destaque para os *owners*, era o que realmente contribuía com as discussões. Em seguida, estavam aqueles que participavam esporadicamente, em momentos específicos. Finalmente, tinha-se conhecimento de um grande número de assinantes da lista que não se manifestavam e ficavam apenas acompanhando as discussões, chamados de “lurkers”⁶⁷. Um dos desdobramentos da análise da dinâmica de interação na lista foi, portanto, a investigação dessa dinâmica de participação, considerando sua importância para a definição do caráter do grupo.

A utilização do NUD*IST permitiu a criação de uma tabela que agrupou as mensagens enviadas por cada participante em *nós* identificados pelos nomes. Assim, foi possível classificar os participantes de acordo com o número de mensagens enviadas por cada um, criando grupos de participação: aqueles que enviaram apenas uma mensagem, os que enviaram de 2 a 10 mensagens, de 11-30, de 31 a 50, de 51 a 100 e mais de 100.

Parte dessa classificação coincidiu com as observações iniciais em torno da participação: os “fundadores” da lista são os que realmente enviaram mais mensagens, totalizando aproximadamente 30% do total das mensagens que constituem o corpus da

⁶⁷ O termo “lurker” é derivado da palavra inglesa *lurk*, que designa aquele que fica escondido, de tocaia (Marques, Amadeu. Dicionário Inglês/Português, 1988).

pesquisa. São quatro participantes, sendo todos integrantes do Ciberpesquisa. A participação mais intensa é a do *owner* A.L., que enviou 258 mensagens desde que a lista foi fundada, o que pode ser interpretado como um dado confirmatório do que já havia sido dito a respeito de sua participação enquanto “animador”, levantando tópicos para serem discutidos e intervindo sempre no sentido de movimentar a lista. Os outros três, E.D.G., M.G.B. e M.P., enviaram, respectivamente, 123, 131 e 172 mensagens, sendo o segundo deles também considerado *owner* da lista. Como consta no artigo enviado por A.L., esses participantes são considerados “os *hosts* naturais da lista” e, portanto, configuram um fenômeno de participação à parte na lista. Eles são seguidos por outros seis, que enviaram entre 60 e 70 mensagens cada um, representando 18% das mensagens analisadas. Desde que entraram na lista, esses seis participam ativamente, intervindo em muitas discussões e contribuindo com sugestões de tópicos. Entre eles também há integrantes das linhas de pesquisa da Faculdade de Comunicação da UFBA, reforçando a importância que os contatos anteriores à criação da lista exercem na sua dinâmica de interação⁶⁸.

A partir daí, os dados gerados pelo NUD*IST possibilitaram repensar aqueles participantes que raramente enviaram mensagens para a lista. Entre os participantes que enviaram de 11 a 30 e de 31 a 50 mensagens, verificou-se a existência de dois níveis diferenciados de participação. O primeiro nível inclui aqueles que, mesmo não pertencendo aos mais “ativos”, participam geralmente motivados por interesses específicos contemplados pelo tema da lista. Determinados tópicos despertam a atenção desses participantes, levando-os a se manifestar. Em alguns momentos, eles também procuram

⁶⁸ No site da FACOM/UFBA é possível encontrar detalhes sobre os trabalhos que estão sendo desenvolvidos pelas linhas de pesquisa e sobre seus respectivos pesquisadores. Comparando a lista de assinantes da Cibercultura-L com os dados relatados nesse site, é possível saber quais participantes da lista fazem parte desses grupos de pesquisa.

levantar tópicos para a discussão, de acordo com esses interesses. Um exemplo clássico a respeito dessa dinâmica de participação em torno de tópicos específicos envolve aqueles que se interessam pela temática *rave*⁶⁹. O tópico é muitas vezes apontado como “off-topic”, mas alguns participantes, inclusive os “fundadores” da lista, insistem em justificar sua relação com a “cibercultura”⁷⁰. Frente a um questionamento sobre a relevância do tópico para a lista, um participante fez a seguinte consideração a respeito das *raves*:

*prezada L. . o ravers assim como tantas outras tribos que produzem cibercultura, por conta de sua conexao entre arte, informacao, comportamento, tecnologia e ciberespaco sao temas da cibercultura, sim. infelizmente o tema ravers eh pouco discutido aqui na lista ainda.

...

acredito q o que dar qualidade ao ciberespaco eh a interferencia das tribos, das comunidades, que sempre giram em tomo de temas e de expressões artisticas e comportamento (no caso dos ravers e da cultura rave), pois sao esses agrupamentos que difundem suas infos, seus conceitos mais auteticos, contribuindo para uma net com mais vida e menos ...comercio.

...

.....
CIBERCULTURA-L, 09/1999.

Assim como as *raves*, outros assuntos mobilizam outros grupos de participantes.

No segundo nível estão aqueles que simplesmente participaram apenas esporadicamente na lista. Alguns foram motivados pelas “flames”, situações nas quais a dinâmica de participação, em geral, é intensificada. Essas situações também causaram a participação daqueles que enviaram de 2 a 10 mensagens, sendo muitas delas provenientes de “lurkers”, que ficavam observando o desenrolar das discussões e raramente, sentiam-se motivados a intervir.

⁶⁹ A palavra inglesa *rave* significa delirar, esbravejar. As *raves* são festas comandadas por DJ's e são realizadas, geralmente, em lugares abertos⁶⁹. Constituem momentos de produção e demonstração pública das músicas eletrônicas, nas quais músicos, *deejays* e freqüentadores das *raves* compartilham o sentido de uma “comunidade” mais ou menos efêmera (Lévy, 1999, p.142). Assim, o universo *rave* se caracteriza por uma espécie de movimento em torno de temas como a integração, paz e amor.

⁷⁰ Idealizadas originalmente na Inglaterra, as *raves* surgiram por volta de 1988 e são, tanto na Europa como nos EUA, consideradas ilegais. Por esse motivo, o “ciberespaço” constituiu um espaço fundamental para a divulgação da produção musical e dos ideais *rave*. Assim, os *ravers* são tidos por muitos como uma das tribos que constituem a “cibercultura”.

No último nível de participação estão aqueles que enviaram apenas uma mensagem para a lista, totalizando 80 mensagens do *corpus* analisado. Esses participantes são os próprios “lurkers” e constituem uma espécie de “platéia” da lista. Muitos assinam a lista, observam sua dinâmica e perdem o interesse, pedindo seu desligamento geralmente em momentos de intensa atividade⁷¹. Outros, ao contrário, intervêm quando há alguma alteração no cotidiano da lista, como, por exemplo, numa “flame”.

Oi=E1 para todos!!!

At=E9 hoje nunca me manifestei, e fico sempre a apreciar as saud=E1veis =contribui=E7=F5es de todos....mesmo as chamadas "off-topics"...Mas, agora acho que essa discuss=E3o j=E1 passou dos limites. Explico...Venho recebendo in=FAmeras mensagens da lista nos =FAltimos dias apenas sobre "desculpas", justificativas, etc... Por favor gente, vamos voltar =a discutir a Cibercultura e assuntos afins (off-topics ou n=E3o), ao =inv=E9s de ficarmos nos dirigindo =E0 pessoa deste ou daquele =participante?!?!?!?

J=E1 n=E3o vejo a hora de voltar a recebe artigos, not=EDcias, etc.....

Obrigado,
R. J. F.

.....
CIBERCULTURA-L, 09/1999.

Essa foi a única mensagem enviada pelo participante, que se mostrou incomodado com a “flame” que tomava conta da lista. Das 80 participações únicas, 36 vieram contribuir com alguma discussão em curso. Alguns enviaram uma mensagem de apresentação e depois permaneceram como “lurkers”, como foi o caso de oito participantes da Cibercultura-L. Essas mensagens foram geralmente respondidas pelo *owner*, que procurou dar boas-vindas aos participantes que se apresentaram na lista. Existem também aquelas participações motivadas pela necessidade de alguma informação específica relacionada ao tema da lista, como foi possível observar em sete mensagens. Essas também foram respondidas, inclusive por participantes que nunca antes haviam se manifestado.

⁷¹ A chegada de muitas mensagens é um motivo para alguns pedirem sua saída da lista.

A identificação desses níveis de participação aponta para a heterogeneidade do grupo que interage no espaço engendrado pela lista Cibercultura-L. O fato de que quase 50% das mensagens foram enviadas por apenas dez participantes entre os 256 inscritos no período da pesquisa indica a presença de um grupo diferenciado, cujas relações sociais em parte são anteriores ao surgimento da lista. Isso se tornará mais evidente na análise dos aspectos que caracterizam a dinâmica de interação na lista, que serão abordados no capítulo 4.

De qualquer forma, cabe lembrar que se trata de níveis de participação flexíveis e que o número de mensagens enviadas não é determinante na definição dos grupos. Existem participantes que, mesmo tendo enviado um número menor de mensagens, podem ser classificados no primeiro nível, uma vez que estão entre os “fundadores” da lista. Outros se encontram realmente no primeiro nível, mas sua participação é, em grande parte, motivada por tópicos específicos.

A importância de se atentar para esses níveis diferenciados de participação está em considerar que, de acordo com as relações sociais estabelecidas entre os participantes e com os interesses específicos que motivam a intervenção na lista são criadas fronteiras simbólicas e permeáveis, apontando para a complexidade desse grupo que se caracteriza pelo compartilhamento de códigos e regras próprias de interação.

CAPÍTULO 4

COMPARTILHANDO REGRAS DE FALA NA LISTA ELETRÔNICA DE DISCUSSÃO CIBERCULTURA-L

Ao definir *teia topical* pelas mensagens referenciadas, McCleary buscou operacionalizar a análise da produção discursiva de uma lista eletrônica de discussão entendendo que a categoria “limita o universo de discurso que possa fornecer elementos de contexto”. A construção das *teias topicais* depende de marcas de inter-relacionamento colocadas nas mensagens. O autor chama essas marcas de *marcas de coesão*, entendendo por coesão⁷² “o processo responsável pelo agrupamento de elementos lingüísticos em todos os níveis, até o da *teia topical*, ou seja, o nível da intertextualidade⁷³” (McCleary, 1996).

Seguindo sua argumentação, o fluxo cronológico das mensagens em uma lista de discussão não apresenta coesão, oferecendo para os leitores um fluxo discursivo em que partes de vários textos se misturam. Cada mensagem é um pedaço de um texto maior, o *fio*. Sendo assim, a observação das interações na Cibercultura-L evidencia o compartilhamento de elementos lingüísticos que fornecem essa coesão, tendo em vista o desenvolvimento dos *fios* e, conseqüentemente, das *teias topicais*. Na prosa escrita, por exemplo, espaçamentos, mudanças de fonte, inserção de títulos, começo e fim são *marcas coesivas*. Já na conversação, as *marcas de coesão* envolvem compassos de fala, pausas, trocas de turno, abertura e fechamento.

Na análise dos *fios topicais* desenvolvidos na lista de discussão Cibercultura-L, alguns aspectos podem ser interpretados, desse ponto de vista, como *marcas de coesão* entre as mensagens que compõem cada discussão. O caráter assíncronico e a predominância do texto nessa modalidade de CMC levam os participantes à elaboração de formas de

⁷² McCleary faz uma revisão aprimorada do modelo de Halliday e Hasan (1976, *apud* McCleary, 1996) de coesão. Para esses autores, a *coesão* de um texto depende do encadeamento de suas preposições, de uma linearidade, como uma *textura* na qual diversos fenômenos lingüísticos fazem o texto progredir (Maingueneau, 2000, p. 24/25).

⁷³ O termo remete “ao conjunto de relações implícitas e explícitas que um texto mantém com outros textos”. Portanto, a intertextualidade pressupõe a existência de um texto em outro, um *intertexto*, e consiste em regras implícitas que subentendem esse *intertexto* (Maingueneau, 2000, p. 87/88).

“atuar” na lista que facilitem o entendimento entre eles no desenrolar das discussões. São, na verdade, *códigos* de interação que, somados às *regras* implícitas e explícitas da “netiqueta” da lista, imprimem especificidade à interação nesse espaço. Considerando que estou falando de uma lista que apresenta diferentes níveis de participação, é possível arriscar que o aprendizado desses códigos seja indicador de pertencimento ao grupo hegemônico, ou seja, ao conjunto de participantes que movimenta a lista, “dando o tom” de grande parte das discussões.

Trata-se de aspectos que foram identificados na análise dos *fiões topicais* desenvolvidos na lista, com o auxílio imprescindível do NUD*IST, que possibilitou a operacionalização da análise, permitindo a indexação do *corpus* de acordo com as categorias que estavam sendo pensadas em relação a ele. Uma vez que esse *software* permitiu a classificação das mensagens de acordo com os *fiões topicais* aos quais elas se referiam, foi possível identificar esses aspectos – a saudação, a citação e a assinatura – que compõem uma espécie de padrão comunicativo da lista. Retomando McCleary (1996), pode-se dizer que são elementos lingüísticos que marcam a coesão entre as mensagens de um determinado *fio topical*, evidenciam a *intertextualidade* como uma característica peculiar dessa modalidade de comunicação e, ao mesmo tempo, explicitam as redes de relações sociais que se estabelecem na lista.

4.1. O padrão de comunicação na Cibercultura-L: saudação, citação e assinatura

Por saudação, chamei as formas pelas quais os participantes iniciam e endereçam suas mensagens, ou seja, pelas quais indicam a quem se dirigem. Foi possível perceber uma variação quase sistemática entre as formas pelas quais as mensagens são endereçadas no desenvolvimento de um *filho topical* e, conseqüentemente, de uma *teia*. Inúmeras expressões são usadas para se dirigir à lista Cibercultura-L como um todo, considerando o conjunto total de participantes. Entre as mais utilizadas estão “Alo PessoALL”, “Caros Cibers”, “Alo a todos”, “Caros amigos da lista”, “All”, “Gente”, “Salve!”, “Cibergalera”, etc. Esse tipo de saudação é utilizada, geralmente, para iniciar ou sugerir um tópico para ser discutido na lista, chamando a atenção de todos. A relação que se estabelece com a lista também é caracterizada pelo uso dessas expressões que vinculam o grupo ao universo temático envolvido.

À medida que a *teia topical* se desenvolve, a tendência é que cada mensagem venha endereçada àquele(s) a quem se está respondendo. A prática se torna tanto mais evidente quanto mais intensa for a discussão e quanto maior for o número de participantes envolvidos. É um tratamento pessoal, diferenciado daquele observado nas listas Capes-L e Cnpq-L observadas na pesquisa preliminar, que gerava reclamações ou até “flames”. O conteúdo não é pessoal, mas sim a relação que se estabelece. Algumas vezes, os participantes saúdam aquele a quem se dirigem sem deixar de lado o grupo. Outras vezes não se utiliza saudação, cuja ausência pode ser interpretada como um aspecto de oralidade presente na CMC assíncronica, já que nas situações de interação face a face não se precisa lembrar sempre para quem se está falando, tendo em vista as regras usuais de alternância de

turno das conversações (gestos, direcionamento do olhar, pausas, etc.). Vejamos a utilização da saudação na *teia topical* sobre “privacidade na rede” - a primeira discussão ocorrida na lista e citada no capítulo 3.

Date: Tue, 10 Sep 1996 18:26:33
 From: **A.L.** <xxx@svn.com.br>
 Subject: Privacidade

Caros amigos,

.....
 Date: Thu, 12 Sep 1996 07:34:23
 From: S. xxx@ax.apc.org
 Subject: Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

Estou enviando para a lista (...)

.....
 Date: Thu, 12 Sep 1996 07:35:37
 From: A.M.J.<xxx@ax.apc.org>
 Subject: Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

M.P, S. E ALL

Achei genial a ideia da S. de criar a fita verde-amarela (...)

.....
 Date: Tue, 12 Sep 1996 11:01:00
 From: **A.L.** <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: ATENCAO – PRIVACIDADE

Acho interessante a fita verde-amarela. Seria interessante tb discutirmos (...)

.....
 Date: Fri, 13 Sep 1996 16:34:01
 From: E.D.G.<xxx@elogica.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:12] Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

O fato eh que essa questao filosofica de fundo levantada por A. (...)

.....
 Date: Wed, 18 Sep 1996 21:57:08
 From: **A.L.** <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:13] Re: ATENCAO - PRIVACIDADE

[citação]

Caro E., nao acho que a questao seja de adolescencia. (...)

.....
CIBERCULTURA-L, 09/1996.

Para facilitar a visualização da prática da saudação nesse exemplo em que todas as possibilidades estão contempladas, estão em **negrito** todas as referências aos participantes. À medida que a discussão sobre um tópico se intensifica, as saudações vão evidenciando a dinâmica de construção da *teia*. Os *fiões* se desenvolvem a partir da interação entre dois

participantes em torno do tópico inicial, caracterizando seus desvios. O diagrama ilustrativo da discussão sobre a invasão *hacker* na BN, apresentado no capítulo anterior, já permitiu uma primeira aproximação a esse aspecto da dinâmica da lista.

A dinâmica pode ser ilustrada através de outro diagrama contendo as referências aos remetentes, os *subjects* e as saudações ou indicações sobre o endereçamento das mensagens que constituíram uma *teia topical*, comentada detalhadamente adiante, na descrição dos outros aspectos relativos ao padrão de comunicação na lista. As mensagens em que não há saudação ou referência direta aos participantes foram situadas no contexto do *fio* de acordo com o próximo aspecto a ser abordado, a citação. Observe como em cada *fio* ocorre uma espécie de diálogo entre participantes em torno de um desvio temático do tópico, evidenciando as relações sociais que se estabelecem na lista.

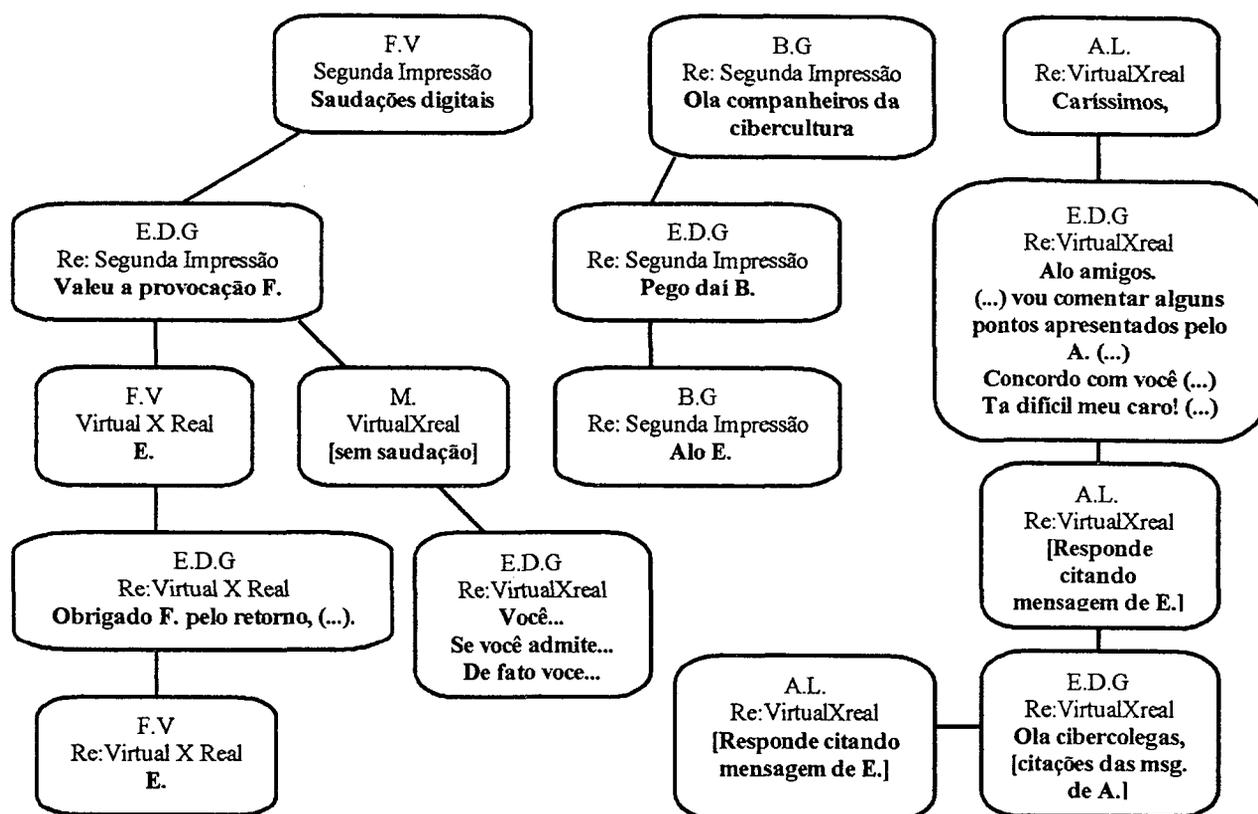


Diagrama 1 - Os fios topicais da discussão "virtualXreal"

As saudações e as referências que os participantes fazem uns aos outros no decorrer de cada discussão constituem, portanto, um aspecto fundamental a ser identificado na análise da dinâmica da lista, pois evidenciam, em parte, as redes de sociabilidade que vão sendo tecidas no cotidiano das interações. Do ponto de vista apresentado por McCleary (1996), podem ser interpretadas como uma primeira *marca de coesão* no desenvolvimento dos *fios topicais*, tendo em vista que o fluxo cronológico das mensagens não apresenta coesão.

Diretamente associado às saudações está o outro aspecto observado dentro dos padrões de comunicação na lista - a citação, isto é, a referência a alguns trechos da mensagem que se está respondendo. Ao utilizar um dos mecanismos automáticos de resposta (como o *reply*), o participante pode editar a mensagem que está sendo respondida,

mantendo apenas aqueles trechos aos quais vai se referir diretamente; ou manter a mensagem inteira no começo ou final de seu *e-mail*. Devido ao “automatismo do *reply*” (Rifiotis, 1999, p.164), muitos usuários de *e-mail* mantêm a íntegra dessa cópia em suas mensagens sem a intenção aparente de citá-la. Ocorre que, a cada *reply* dado em uma mensagem, maior será o volume anexado, fazendo com que seqüências de mensagens passem a circular na lista⁷⁴. Isso se deve, em parte, ao fato de que, à medida que o correio eletrônico passa a ser utilizado para a interação, tende-se a esquecer a interface com a qual se está lidando. Nesses casos, nem sempre o conteúdo da mensagem está relacionado àquela anexada, gerando o que os participantes da Ciberultura-L já chamaram de “excesso de informação”.

Date: Wed, 29 Jan 1997 20:57:49 -0300
 From: F. V. <xxx@pobox.com>
 Subject: Sobre Quotes e Acentos

Senhores e senhoras cibiters:
 Desculpem pelos acentos - nao sabia que a lista os explodia. Aproveitando a deixa, deixo de queixa outra, sujeito, sugestão,

0001.01 Vamos quotiar os comentarios.

V. quotiar: eliminar informacoess desnecessarias de uma correspondencia eletronica respondida, ou repassada para outrem no ciberespaco.

00010. Bitcambio, atchau,
 Fervil

PS: Quem estiver interessado em *Excesso de Informa=E7=E3o*, me avise,=20 que entupo de letras sua mente.

.....
CIBERCULTURA-L, 01/1997.

Date: Mon, 12 May 1997 18:40:03 -0300
 From: "C.A.T"
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:309] << quotes imeeensos >>
 (...)

Ah sim, a prop'osito. Com a permiss~ao dos estimados colegas de lista, gostaria de sugerir que otimiz'assemos o tamanho dos quotes. Como se sabe, um quote 'e aquele peda,co da mensagem a que respondemos, que fazemos quest~ao de repetir para que n~ao se perca o fio da meada. Assim, n~ao h'a necessidade de se reproduzir num quote trechos inteiros de mensagens Mime em formato de armadura ascii padr~ao base64, como tem ocorrido ultimamente.

Deixo ent~ao o meu boa tarde e os melhores votos a esse povo.

⁷⁴ Cada *reply* usado em uma mensagem é indicado pelo acréscimo de um “>”. Portanto, se uso o *reply* em uma mensagem que já contém uma cópia, a terceira mensagem virá sinalizada com “>>”, e assim por diante.

- c.a.t.

CIBERCULTURA-L, 05/1997.

Entretanto, quando utilizado intencionalmente, tendo em vista a contextualização da mensagem no desenvolvimento de um *fio topical*, tem-se caracterizada a citação como mais um aspecto relativo ao padrão de comunicação na lista. Geralmente, os trechos citados vêm intercalados à mensagem, identificados pelo sinal “>” que marca o *reply*. Vejamos como isso ocorre na Ciberultura-L, voltando à discussão a partir da qual as saudações foram abordadas⁷⁵. Estão citados apenas alguns trechos da discussão, para possibilitar a compreensão da dinâmica criada pela prática da citação, para depois poder analisá-la no contexto de interação da lista. As referências necessárias para identificar os participantes estão em negrito.

Ola companheiros da cibercultura,

modestamente, o que tenho a dizer eh que as fronteiras entre real e virtual sao ao meu ver cada vez mais tenuous. numerosos grupos politicos utilizam a rede como um novo forum politico.

para estes grupos, a rede constitui um espaco privilegiado. diferente das demais mídias, na grande rede, eles nao tem suas palavras editadas ou sujeitas a distorcoes.

(...)

Abracos,

B. G.

xxx@openlink.com.br

>modestamente, o que tenho a dizer eh que as fronteiras entre real e virtual sao ao >meu ver cada vez mais tenuous. numerosos grupos politicos utilizam a rede como >um novo forum politico.

>para estes grupos, a rede constitui um espaco privilegiado. diferente das demais >mídias, na grande rede, eles nao tem suas palavras editadas ou sujeitas a >distorcoes.

Pego dai B.,

Ontem refletia sobre essa questao dos grupos politicos que se utilizam da rede, conforme voce citou. E pensava: quais sao esses grupos politicos? Sera que de fato vivemos a tecnodemocracia, onde, se nao todos, mas pelo menos muitos grupos, politicamente marginais ou integrados, ja tem acesso a dizer o que de fato pensam os seus discursos?

(...)

Mas as questoes entre o virtual e o real continuam abertas.

⁷⁵ Diagrama 2 – Os *fios topicais* da discussão “virtualXreal”. Ciberultura-L, 02/1997.

Abraco a todos,
E.D. .

Nesta seqüência inicial de mensagens já se pode perceber a articulação entre a citação e a saudação. O trecho citado foi diretamente vinculado à mensagem pela expressão “Pego daí B.”, numa busca em estabelecer uma relação direta com o participante e com o assunto que ele está abordando. Vejamos como essa prática vai se intensificando na continuidade do *fio*.

> Pego dai Bruno,
>Ontem refletia sobre essa questao dos grupos politicos que se utilizam da rede,
>conforme voce citou. E pensava: quais sao esses grupos politicos? Sera que de fato
>vivemos a tecnodemocracia, onde, se nao todos, mas pelo menos muitos grupos,
>politicamente marginais ou integrados, ja tem acesso a dizer o que de fato pensam
>os seus discursoss?
(...)

Alo E. ,

estou de acordo com **voce**, principalmente no que tange a se estabelecer um perfil do usuario da web.
eh muito dificil determinar quem eh e o que faz. a rede eh utilizada de formas as mais distintas. existem aqueles que navegam de bobeira, os que usam para trabalho, os viRCiados, e os que congregam todas essas caracteristicas.
quanto aas suas indagacoes sobre os grupos politicos. os sites que citei são de grupos que vivem aa margem, quando nao totalmente excluidos do cenário político.
vale a pena visitah-los, ateh pelos seus variados links. para quem nao pegou, alguns enderecos sao: <http://www.igc.apc.org> ; <http://burn.ucsd.edu> ;
<http://www.actlab.utexas/~zapatistas> ; <http://www.calyx.net>

Abracos,
B.G.
xxx@openlink.com.br

Nas próximas mensagens, os participantes se prendem a outros aspectos elucidados por E.G.D., explicitados nos trechos citados, caracterizando desvios do *fio* inicial. A *teia topical* vai sendo construída e a *coesão* entre as mensagens que constituem os diferentes *fios* vai sendo efetivada na retomada constante das falas e pelas saudações que endereçam diretamente cada mensagem.

E.,
Ja' li seu anteprojeto, depois vou enviar minhas consideracoes.

Sobre a 'ponte' entre o virtual e o real, a ser construída pelos 'humanos digitais' digamos assim, recomendo a leitura dos livros da socio'loga/psico'loga Sherley Turkle, do Mit. (na Amazon deve ter...)

O próximo livro dela será justamente sobre este tema, conforme ela nos declarou em uma entrevista exclusiva. Estou aqui em mãos com uma matéria em português sobre ela, mas só vai sair a partir de maio.

É o que posso adiantar sobre a questão. []s F.

>Esse texto talvez ilustre um pouco das preocupações que coloquei no meu >anteprojeto. De fato temos uma divisão entre o real e o virtual? Muitas pessoas >dizem que essas fronteiras já caíram, ou estão caindo, mas até que ponto para >entender o específico, ou melhor a contribuição específica de cada meio não seria >melhor entendê-los na sua individualidade? Semana passada participei de uma >discussão interessante sobre esse assunto na UFPE em que se perguntava se a >melhor maneira de conhecer o virtual seria englobando-o no real, ou admitir seu >universo próprio?

>Eu acredito numa individualidade que troca referências simbólicas constantemente >com o real auxiliados pela dimensão do imaginário.

>Bem... discordo quando ele diz que a internet joga essa realidade na cara de quem >entra. Penso que a experiência real de conhecimento do mundo jamais poderá ser >comparada a experiência virtual. Na frente do monitor o mundo continua a existir na >sua virtualidade, e não na realidade.

(...)

F.

>Semana passada participei de uma discussão interessante sobre esse assunto na >UFPE em que se perguntava se a melhor maneira de conhecer o virtual seria >englobando-o no real, ou admitir seu universo próprio?

Eu não acredito em mundo virtual ... e muito menos em um universo próprio para a virtualidade ... atrás de cada máquina ligada na grande rede, está uma pessoa com cabeça, braço, perna, coração, sentimentos, emoções ... o que isso tem de virtual?! E de real?!

(...)

————> M.

As respostas às últimas mensagens vêm justamente do participante a quem estas

se referiam, evidenciando o estabelecimento do diálogo entre E.D.G e os dois participantes

no desenvolvimento de *fiões tópicos* independentes.

>Eu não acredito em mundo virtual ... e muito menos em um universo próprio para a >virtualidade ...

Voce não acredita numa coisa que tem um nome, e, não fui eu que inventei a expressão, fala-se de um mundo virtual. Ou seja, de alguma forma alguma coisa existe que não é real. E o que é? O fato do ar está que respiramos já está tão integrado a nossa vida que sequer pensamos nele nos permite não acreditar no mundo de microorganismos que ele carrega?

>atrás de cada máquina ligada na grande rede, está uma pessoa com cabeça, braço, >perna, coração, sentimentos, emoções ... o que isso tem de virtual?! E de real?!

Se voce admite que existe algo por trás, implicitamente admite que existe algo também pela frente, já estamos tratando aí de duas dimensões.

>Vai da maneira que cada um vê e utiliza a rede ... no meu caso, e acredito que no >caso de muitos, já está mais que englobada ao mundo real ...

De fato, voce tem razao. Vai depender muito da maneira pessoal como cada um se resolve com sua maquina. QUando penso nessa divisao nao e' de maneira categorica, talvez ate racionalize demais a historia.

Grande abraço,
E. D..

.....
>Sobre a 'ponte' entre o virtual e o real, a ser construída pelos 'humanos digitais',
>digamos assim, recomendo a leitura dos livros da socio'loga/psico'loga Sherley
>Turkle, do Mit (na Amazon deve ter...)
>O pro'ximo livro dela sera' justamente sobre este tema, conforme ela nos declarou
>em uma entrevista exclusiva. Estou aqui em maos com uma mate'ria em portugues
>sobre ela, mas so' vai sair a partir de maio.

1- **Obrigado F.** pelo retorno, mas diga-nos, por favor, onde esta materia vai sair e onde ja saiu em portugues. E quem sabe voce ja poderia lancar algumas ideias apresentadas por essa pesquisadora para aticar nossos ciberdebates?

2- **Gostaria que os amigos** visitassem um outro servidor que significou uma conquista fundamental para os trabalhos interdisciplinares aqui na UFPE. Finalmente, com a queda do muro de Berlin do dogmatismo os cursos de Comunicacao Visual, Biblioteconomia e Comunicacao Social entraram em parceria para botar esse servidor rede. A coisa ainda ta timida, mas promete.
<http://www.cac.ufpe.br>

Abraco,
E. D. .

.....
From: F. V. <xxx@pobox.com>

E. ,

.>>..

>1- Obrigado F. pelo retorno, mas diga-nos, por favor, onde esta materia vai sair e >onde ja saiu em portugues.

E' material ine'dito. Desenvolvido por uma jornalista do JBOOnLine,que acabou ano passado um trabalho academico em cima disso.

Vc ira'saber aonde saira', em breve.
.....

Como se pode ver com a última mensagem, um dos *fios* tem sua continuação até que a mensagem enviada por A.L., o *owner* da lista, proporciona um novo desvio temático do tópico em discussão. Tal desvio se torna mais significativo tendo em vista que o participante não se refere a ninguém em especial, simplesmente procura alimentar o debate com novos argumentos, reforçando o fato de que o *owner* tem uma atuação fundamental na continuidade e motivação das discussões. Por outro lado, a profundidade que o tópico atinge com essa intervenção parece inibir as participações que vinham ocorrendo. A *teia*, marcada pelo conflito de argumentos, defendidos um a um com o uso da citação, encerrou-

se na interação do *owner* com E.G.D., que já centralizava o desenvolvimento dos *firos* anteriores. Uma discussão nesse nível provavelmente tenha sido motivada pelo envolvimento acadêmico dos participantes com o tema e facilitada pela relação que eles mantêm entre si em contextos “off-line”. Vejamos algumas mensagens que constituíram este *fio*.

Caríssimos,

Vou pegar uma carona nesse debate sobre real-virtual que não acompanhei do início pois estava off-line.

O que me chama a atenção é o fato de não se precisar o que seja o virtual e o real. A partir daí fica difícil chegarmos a algum acordo.

(...)

Acho que devemos superar essa falsa questão entre o real e o virtual no universo da informática. Com isso, no entanto não estou dizendo que as relações IRL e as relações on-line são de mesma ordem. O espaço onde está o corpo não é o mesmo onde somos apenas anjos (ou demônios) de bits.

Abraciao,

A.L.

Ola amigos,

Pelo que vejo nossa conversa sobre o real e o virtual pegou mesmo, o que mostra que ela não é uma questão falsa, e muito menos superada. Vou dividir essa participação em duas partes. Na primeira **vou comentar alguns pontos apresentados pelo A.**, e no próximo mail mando umas sugestões.

>A física quântica, principalmente com a experiência do gato de Schrodinger pode
>nos ajudar (ao menos, a complicar um pouco as coisas). Resumindo: existe um
>gato dentro de uma caixa preta e um mecanismo aleatório injeta um gás mortal. Ao
>observador externo, que não pode ver o que acontece dentro da caixa preta, o gato
>está em um estado virtual “vivo-morto” (o físico associa o gato às partículas sub-
>atômicas que, em determinados momentos, estão num estado “partícula-onda”).
>Quando o observador abre a caixa, uma das possibilidades (virtual) se atualiza
>(agora sabemos se o gato está “realmente” vivo ou morto). Assim o real (a
>experiência deu um nó na concepção clássica do observador neutro, pois a
>partícula aparece, como onda ou partícula, a partir do observador) é uma
>atualização do virtual.

Alguma coisa aqui nesse paralelo tá complicada demais pro meu juízo.

Quando me coloco na posição do observador e tenho a informação de que o gato está dentro de uma caixa, onde será injetado um gás letal, só neste momento é que o gato é um vivo-morto. Ainda sou capaz de vê-lo vivo, mas sobre ele já pesa o signo da morte (é a mesma ideia, mas em sentido contrário do que diz Roland Barthes com relação a fotografia de alguém que morreu: nela vejo os sinais de vida de alguém que não existe mais, é um vivo-morto).

(...)

>Na informática o virtual é associado à transformação do mundo em bits, ou seja, ao
>que chamo de “requisição digital do mundo” para fazer uma reverência a
>Heidegger. O virtual tem assim um âncora na simulação e na desmaterialização do
>mundo. Acho que quando estamos numa relação on-line, essa não tem nada de
>virtual, no sentido amplo da palavra. Ela revela uma relação que está acontecendo
>realmente (mesmo se não temos certeza das “verdades” do nosso interlocutor).

>Quando entramos num universo virtual (luvas, capacetes, etc...) o mesmo acontece:
 >temos uma "experiencia" (real), mesmo que esse mundo seja apenas
 >uma simulacao do mundo fisico.

Concordo com voce. Percebo que e' nesse momento que o virtual assume uma proposta conceitual que entra em choque com o conceito antigo, vou falar sobre isso no proximo mail.

(...)

>Acho que devemos superar essa falsa questao entre o real e o virtual no universo
 >da informatica.

Ta dificil, meu caro! Como querer superar questoes que fazem parte dos embates principais sobre o mundo ciberneticamente? Apocalipticos e integrados se digladiam sobre as influencias negativas e positivas do novo meio sobre o real, e nao acho que o debate esteja perto do fim. Nao acho que seja tao facil considerar a questao como falsa e pronto, superemos.

A filosofia, as ciencias sociais revisitam os conceitos e questoes todas as vezes que se precisa construir alguma ideia nova sobre os assuntos. As questoes sao sempre recorrentes porque nao se chega a respostas definitivas sobre elas (ainda bem!).

Voila...vou parando por aqui. Mas, seguem brevemente mais algumas sugestoes ainda sobre o tema.

O Incendio se alastra.

Grande abraço,

E. .

.....
 At 15:34 28/02/1997 -0300, E.D.G. wrote:

>Alguma coisa aqui nesse paralelo ta complicada demais pro meu juizo. Quando me
 >coloco na posicao do observador e tenho a informacao de que o gato esta dentro de
 >uma caixa, onde sera injetado um gas letal, so neste momento e'que o gato e' um
 >vivo-morto. Ainda sou capaz de ve-lo vivo, mas sobre ele ja pesa o signo da morte
 >(e' a mesma ideia, mas em sentido contrario do que diz Roland Barthes com
 >relacao a fotografia de alguem que morreu: nela vejo os sinais de vida de alguem
 >que nao existe mais, e' um vivo-morto).

Quando se fecha a caixa preta com o gato e o gas aleatorio, voce pode pensar o que quiser, mas voce nao tem como ter certeza se ele esta vivo ou morto. E' por isso que o gato esta num estado "vivo-morto"

(...)

>Ta dificil, meu caro! Como querer superar questoes que fazem parte dos embates
 >principais sobre o mundo ciberneticamente? Apocalipticos e integrados se
 >digladiam sobre as influencias negativas e positivas do novo meio sobre o real, e
 >nao acho que o debate esteja perto do fim. Nao acho que seja tao facil considerar
 >questao como falsa e pronto, superemos.

E' justamente por isso. Temos coisas mais importantes a discutir do que o sexo dos anjos. E' um falso debate reduzir o problema a valoracoes (negativo, positivo, apocaliptico, integrado), que nada mais sao (para continuar com o gato de Schrodinger) que construoções de um observador. Chegar a conclusao de que algo e' positivo ou negativo nos leva ao fim do caminho?

(...)

Grande abraço,

A.

Através das citações, as falas dos participantes são constantemente retomadas, dando origem a um *intertexto* resultado da ação colaborativa do grupo. Por outro lado, essa prática faz com que as discussões na lista se aproximem de conversações típicas de situações face a face, como se os *falantes* estivessem articulando suas falas em turnos, através de *códigos* específicos construídos no seu próprio registro. Sendo assim, as citações, articuladas ou não com as saudações, imprimem um caráter de diálogo às discussões, podendo ser interpretadas como uma tentativa de reproduzir, na lista, a oralidade das interações face a face. Retomando a perspectiva apresentada por McCleary (1996) abordada anteriormente, *maneiras escritas e maneiras orais* misturam-se, aqui, em uma mesma *modalidade*: a lista eletrônica de discussão.

McElhearn (1996), em sua análise dos *eventos de fala* em uma lista de discussão sob a perspectiva da Etnografia da Fala, também destaca o caráter híbrido dessa modalidade de CMC predominantemente escrita, mas que no desenvolvimento das discussões adquire características de oralidade. Assim, ao mesmo tempo que apresentam elementos que as aproximam das cartas tradicionais, as mensagens das listas podem ser comparadas a um “ato conversacional” (Goffman, 1981 *apud* McElhearn, 1996, p. 9).

A prática da citação cria, portanto, uma *intertextualidade* própria dessa modalidade de CMC que capacita os participantes da lista a seguirem o fluxo do *fio topical*⁷⁶ (ibid., p. 46). Segundo Goffman (1998), ao nos envolvermos em conversa original, ou seja, na formulação extemporânea e fluente de um texto sob a expectativa de uma resposta, não é possível afirmar que sempre falamos nossas próprias palavras e que assumimos, nós próprios, a posição atestada por elas (ibid., p.88). Assim, a produção de um

⁷⁶ McElhearn (1996) também utiliza a categoria de *fio* em sua análise dos eventos de fala de uma lista eletrônica de discussão.

fio topical, na medida em que se assemelha a uma conversação, envolve uma atividade colaborativa entre um número de participantes, cujo produto é um texto complexo, permeado de várias falas, constantemente retomadas e ressignificadas num processo interativo.

McElhearn caracteriza a dinâmica de uma lista de discussão como um *multi-diálogo*, baseando-se em Shank (1993).

Uma vez iniciado o fio, o remetente deixa de ter controle sobre ele. Isso porque o mecanismo de resposta na Net não requer alternância de turno. Do lado oral, é como se todos que estivessem interessados em falar e pudessem todos pular suas vezes, mas suas vozes ainda poderiam ser claramente ouvidas. Do lado escrito, é como se alguém que tivesse começado a escrever uma peça, fosse depois para longe, e as pessoas que lá estivessem magicamente adicionassem, corrigissem, mudassem e estendessem a peça. Portanto, o que temos é uma discussão 'quase escrita' que têm o potencial de usar as estratégias de cada forma. Uma vez que o sentimento da comunicação na Net é ainda oral, penso que é melhor chamar esta forma de comunicação de 'multi-diálogo', para manter o vínculo com esta herança oral (ibid, p. 56/57)

O *multi-diálogo* é a própria *intertextualidade* que surge com a prática da citação e que pode ser entendida como mais uma *marca de coesão* da comunicação na lista Cibercultura-L, com base em McCleary e McElhearn. Este último autor define a citação como uma forma de "coesão léxica", pois fornece o ponto de contato com o que veio antes no desenvolvimento dos *fios topicais*, tomando por base a categoria de McCleary. Sendo assim, trata-se de mais um *código* compartilhado pelos participantes da lista e confere especificidade à dinâmica de interação nesse espaço.

Um último aspecto relativo ao padrão de comunicação na lista Cibercultura-L consiste na forma pela qual os participantes assinam suas mensagens: pelo nome (somente o prenome, o apelido ou o nome completo) ou pelo uso do "carimbo", como está sendo chamada a assinatura eletrônica que alguns softwares gerenciadores de *e-mail* permitem criar, anexando-a automaticamente ao final de cada mensagem enviada.

Não se observou uma variação sistemática no uso dessas duas formas de assinatura. Pode-se dizer que cada uma delas remete para características distintas da dinâmica de interação na lista. O uso do nome ou do apelido aponta para a informalidade das relações sociais estabelecidas entre os participantes da lista. Geralmente vêm precedidos de expressões que lembram tanto os encerramentos de conversas telefônicas, como os das cartas escritas - “Um abraço”, “Abraços”, “Abraços a todos”, “Saudações”, “Um beijo grande” – que podem também vir representados pelos “emoticons” como “[]”, “[]’s” (plural) ou “:-*”. Em pedidos de ajuda ou de informação são utilizadas muitas vezes expressões de agradecimento antes da assinatura. É comum também que essa assinatura seja constituída somente pelas iniciais do nome do participante. Vejamos alguns exemplos dessas formas de assinatura praticadas na Cibercultura-L:

hasta luego,
am

.....
CIBERCULTURA-L, 04/12/1996.

Gratissima
V. C.

.....
CIBERCULTURA-L, 22/12/1997.

□
@@@

.....
CIBERCULTURA-L, 11/02/1998.

Um abraços
A.

.....
CIBERCULTURA-L, 24/08/1999.

Beijoca,
ß.

.....
CIBERCULTURA-L, 06/07/2000.

Com exceção da segunda e da quarta, onde os nomes foram abreviados, as demais assinaturas apareceram desta forma na lista Cibercultura-L - apenas as iniciais - que

às vezes são substituídas por caracteres do teclado (nestes casos o β e o @), prática que pode ser interpretada como uma tentativa de caracterizar a interação na lista através de elementos próprios do *meio*.

Nos carimbos, por outro lado, os participantes têm a possibilidade de publicar informações profissionais, como a instituição ou entidade na qual ou para qual trabalham, além de números de telefones e fax, endereços de sites, outros *e-mails*, etc. Podem adorná-los com figuras e faixas elaboradas a partir de caracteres do próprio teclado, incluindo frases ou palavras de efeito, muitas vezes, envolvendo o universo da “cibercultura”.

```

-----
M.J.L.G.J.
Universidade Federal de XXX XXX - UFXX
Mestrado em XXX
xxx@cfh.ufsc.br
http://www.cfh.ufsc.br/~xxx
ICQ#: -----
"Omnia mea mecum porto" (Bias)
-----
/\
\\ CAMPANHA DA FITA ASCII - CONTRA MAIL HTM
X ASCII RIBBON CAMPAIGN - AGAINST HTML MAIL
/\

```

```

*****
A.L.
http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/xxx
"...when old technologies were new..." (Carolyn Marvin)
"La Toile c'est souvent le World Wild Wait." (Le Petit Bouquet)
*****

```

```

—
[]'s
c.m.
paz, amor, tecnologia e groove!
http://www.pragatecno.al.org.br
http://www.transmidia.al.org.br

```

O uso do “carimbo”⁷⁷ não significa que o participante deixe de assinar suas mensagens na primeira forma abordada, já que é muito comum o uso concomitante de ambas as formas. Tal fato pode ser interpretado, a meu ver, sob duas perspectivas. A primeira delas considera que a presença do “carimbo”, criado para ser anexado em todos os *e-mails* enviados pelo participante, tende a ser esquecida na medida em que a lista de discussão é apropriada enquanto espaço de interação, fazendo com que a informalidade das relações sociais seja privilegiada. Sob a segunda perspectiva, entende-se o “carimbo” como um artifício técnico através do qual o participante da lista de discussão tem a possibilidade de deixar claro para o grupo o “lugar” de onde está falando. No caso específico da lista Cibercultura-L, em meio à informalidade cultivada no decorrer das interações, o “carimbo” é o lugar para o “sabe com quem está falando?” (DaMatta, 1997), ou seja, para a definição dos “lugares” simbólicos aos quais cada participante pertence. Kendall (1999) argumenta que a interação “on-line” não pode ser divorciada dos demais contextos sociais e políticos que os participantes vivenciam em seu cotidiano. Segundo a autora, vários aspectos desses contextos caracterizam a atuação de cada participante nos diversos espaços engendrados pela CMC, ou seja, as posições e as visões de mundo adquiridas nas experiências “off-line” servem, muitas vezes, como base para que eles negociem e interpretem suas interações “on-line” (ibid., p.58). Retomando um trecho da discussão citada anteriormente, num determinado momento a interação entre os participantes envolve as posições ocupadas em contextos “off-line”, que se tomam explícitas no “carimbo”.

⁷⁷ O *slogan* do primeiro “carimbo” se refere a uma campanha geral da Internet para acabar com o envio de e-mails em formato HTML (formato em que são construídas as páginas da WEB), uma vez que nem todos os programas leitores de e-mail decodificam essa linguagem, causando diversos problemas para quem os recebe; o mesmo problema acontece com a acentuação. No terceiro carimbo, a expressão *groove* se refere à sensação produzida pela música eletrônica (*rave*), que possui uma forte ligação com a “cibercultura”, segundo os participantes da lista.

E., (...).

Sobre a 'ponte' entre o virtual e o real, a ser construída pelos 'humanos digitais' digamos assim, recomendo a leitura dos livros da socio'loga/psico'loga Sherley Turkle, do Mit. (na Amazon deve ter...)

O pro'ximo livro dela sera' justamente sobre este tema, conforme ela nos declarou em uma entrevista exclusiva. Estou aqui em maos com uma mate'ria em portugues sobre ela, mas so' vai sair a partir de maio.

E' o que posso adiantar sobre a questao. [Js F.

(...).

```

      _____
      ! F.V.!          \O/
      Utopia ! _____ ! M
      Fervil ! xxx@pobox.com !/\
      ! _____ ! ((-<(x)->))
  
```

internet.br - www.ediouro.com.br/internet.br

(...).

1- Obrigado F. pelo retorno, mas diga-nos, por favor, onde esta materia vai sair e onde ja saiu em portugues. E quem sabe voce ja poderia lancar algumas ideias apresentadas por essa pesquisadora para aticar nossos ciberdebates?

(...).

(...)

E' material ine'dito. Desenvolvido por uma jornalista do JBOOnline, que acabou ano passado um trabalho academico em cima disso.

Vc ira'saber aonde saira', em breve.

CIBERCULTURA-L, 02/1997.

Como se pode ver, F.V. joga com a expectativa dos participantes em relação a um material que só ele tem, por trabalhar em uma determinada revista sobre a Internet. Muitas vezes, esses “lugares” vão ser trazidos à tona nas falas, mas, através dos “carimbos”, são lembrados constantemente nas mensagens dos participantes. Além disso, a presença de frases ou *slogans* no “carimbo” aponta, na maioria das vezes, para a relação ou o tipo de envolvimento que alguns participantes mantêm com o universo da “cibercultura”, caracterizando uma espécie de militância em favor ou contra determinados aspectos a ela relacionados.

A prática regular da saudação, das citações e das assinaturas remetem para um certo padrão de comunicação próprio da lista Cibercultura-L, trazendo à tona aspectos reveladores da dinâmica de interação nesse espaço. São estratégias construídas e

negociadas pelos participantes da lista que permitem o entendimento entre eles no desenvolvimento dos *fiões* e, portanto, na construção das *teias topicais*, podendo ser interpretadas como *marcas de coesão* entre os pedaços de um intertexto - as mensagens (McCleary, 1996). Essa intertextualidade aproxima as *teias topicais* da estrutura de uma conversação, permitindo que sejam analisadas do ponto de vista de um *evento de fala* ou, como optei chamá-lo aqui, *evento comunicativo* (McElhearn, 1996).

4.2. Topic e off-topic: negociando a identidade da lista

Considerando que a construção de uma *teia topical* está sendo relacionada aqui ao desenvolvimento de um *evento comunicativo*, este se define pela discussão em torno de um tópico que se desdobra em vários *fiões*. Cada discussão que ocorre na Cibercultura-L configura um *evento comunicativo* no qual os participantes compartilham de *códigos* e *regras de fala* específicas envolvendo o conjunto de aspectos levantados anteriormente e que se desenvolve em torno de um tópico. Além disso, um outro importante conjunto desses *códigos* está relacionado ao tema da lista Cibercultura-L e à necessidade de estabelecer o que é ou não é pertinente ao tema discutido.

A análise das discussões ocorridas na Cibercultura-L levou à idéia de que “discutir as particularidades da cibercultura no Brasil e no mundo”⁷⁸ parece ser uma definição muito genérica e pouco suficiente para informar o que é e pode realmente ser discutido ou publicado na lista. Além disso, os participantes assinam a lista movidos por

⁷⁸ Definição da lista Cibercultura-L apresentada no site da FACOM/UFBA, <www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lista.htm>.

diversos interesses específicos dentro do que cada um deles entende por “cibercultura”. Logo, a pertinência dos tópicos é negociada pelos participantes da lista no decorrer das interações. Nem tudo o que é abordado nas discussões está relacionado ao tema da lista, mesmo considerando a amplitude da noção de “cibercultura”. No entanto, nem tudo que foge deste tema é também questionado. Sendo assim, pode-se dizer que no decorrer do desenvolvimento dos *eventos comunicativos* são negociados *códigos* que permitem situar as mensagens quanto ao conteúdo, tendo em vista o contexto de interação da lista. Esses códigos são como *pistas de contextualização*, cujos significados são transmitidos como parte do processo interativo (Gumperz, 1998b, p.100). Elas fornecem o *enquadre*⁷⁹ no qual o sentido implícito das mensagens deve estar situado (Goffman, 1998, p. 70). Dentro do *enquadre*, portanto, as mensagens são consideradas “topics” e, quando extrapolam esse limite, são consideradas “off-topics”.

“A única exigência da lista é que seu tema não seja desviado, porém isso não é algo espartano: os off-topics, assuntos fora do âmbito da discussão proposta, nesse caso a cibercultura, **são aceitos quando anteriormente ligados a um pedido de desculpa**. Na lista, durante o tempo analisado, tivemos dois off-topics justificados, atitude simpática e que faz com que as pessoas tenham interesse em ler estas mensagens. Isso prova que certas concessões que fazemos na convivência cotidiana também encontram atitudes semelhantes no ciberespaço. Por exemplo, profissionais que trabalham em grupo não conversam somente sobre os temas suscitados por seus ofícios” (A.L e A. de L., 1998, p. 5, grifo dos autores).

Os próprios participantes consideram a possibilidade de desvio do tema da lista, tendo em vista a definição acima. O “pedido de desculpa” raramente é realizado, o que não implica uma não-aceitação de todos os “off-topics”. A afirmação - no “ciberespaço” são feitas “concessões”, assim como na vida social cotidiana - aponta para o caráter *sociável* da lista, que vai além de qualquer limite imposto pelo tema; ou seja, na medida em que a lista

⁷⁹ O conceito de *enquadre (frame)* foi introduzido nas Ciências Sociais por Bateson (1972) e foi desenvolvido por Erving Goffman em sua obra *Frame Analysis* (1974). “O *enquadre situa a metagem contida em todo o enunciado, indicando como sinalizamos o que dizemos ou fazemos ou sobre como interpretamos o que é dito e feito*” (Ribeiro e Garcez, 1998, p.70). Para a presente análise, utilizo o conceito de forma mais restrita, como um conjunto de elementos que organiza o discurso e orienta os participantes com relação à situação interacional (ibid., p.70).

é apropriada enquanto espaço de *sociabilidade*, as relações sociais que os participantes estabelecem passam para primeiro plano, num processo de “esquecimento” do que realmente os levou a participar: o tema.

Simmel (1983) aborda a *sociabilidade* como a forma mais lúdica de *sociação* (ibid., p.168), entendendo por *sociação* a “forma pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses” (ibid., p.166). A especificidade da *sociabilidade* em relação às outras formas de *sociação* é que nela os propósitos e conteúdos objetivos são abandonados e o momento sociável se define apenas pelo desejo do “estar-junto”. De outra forma, o objetivo da *sociabilidade* é, em si, o momento *sociável*. Mesmo que haja o propósito de formar uma unidade, na *sociabilidade*, segundo Simmel, a interação se libera de todos os laços com os conteúdos, não buscando outra coisa senão o próprio momento da conversa (ibid, p. 168).

Dessa forma é possível compreender as interações na Cibercultura-L do ponto de vista da *sociabilidade*, uma vez que uma das motivações dos participantes é, simplesmente, “estar ali”. Essa característica também pode aproximar a lista da idéia de *socialidade*, apresentada por Lemos (1999). No entanto, por mais que sua dinâmica apresente, em alguns momentos, o caráter “presenteísta” e circunstancial que marca a *socialidade*, na verdade o que existe é uma tentativa constante de construção de uma unidade social em torno de interesses compartilhados. A observação das interações na Cibercultura-L permite perceber os esforços dos participantes na construção, negociação e compartilhamento de *códigos sociais* que delineiam os contornos de uma “comunidade”, caracterizando-a como um espaço de *sociabilidade*.

Em meio às interações, os tópicos vão sendo discutidos e negociados nesse espaço. Como se trata de um processo que passa muitas vezes despercebido, um resultado

possível é o envio de “off-topics” ou de mensagens pessoais, como aquelas identificadas nas listas Cnpq-L e Capes-L. Um caso desse tipo aconteceu na Cibercultura-L durante uma discussão sobre “Jornalismo on-line”. Vejam como os participantes se apropriaram da lista como espaço para a realização de relações pessoais estabelecidas talvez em outros contextos.

Date: Mon, 17 Apr 2000 19:19:23 -0200
 From: "Y.T." <xxx@aquí.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2937] Re: Jornalismo online

> além do site da facom, alguém conhece outros endereços sobre curso ou pesquisa
 > sobre jornalismo online?
 > estudo jornalismo e estou fazendo uma pesquisa para montar um seminário sobre
 > jornalismo online. se alguém puder me indicar algum endereço, eu agradeceria.

Ola paulo, da uma olhada em <http://www.jornalistasdaweб.com.br/poynter.htm>

e um relatório que analisa como é a linguagem utilizada na internet

espero que te ajude :-)

abrc Y.

Date: Tue, 18 Apr 2000 01:01:31 -0200
 From: L.S. <xxx@ruralrj.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2940] Re: Jornalismo online

Y.
 Que prazer ler um e-mail seu.
 Como vai seu trabalho?

Um grande abraço
 [citação da mensagem anterior]

Date: Thu, 20 Apr 2000 19:08:45 -0200
 From: "Y.T." <xxx@aquí.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2950] =?iso-8859-1?B?RbQgYSBZYW1p?=-

[citação da mensagem anterior]

oi lu, estou em fase de adaptacao ainda :-) consegui alugar um ap pertinho da abril e tem MUITO trabalho para ser feito por aqui. ainda bem ;-p meu tel aqui na abril (11) YYY-YYYY

bjim Y.

Date: Fri, 21 Apr 2000 01:27:50 -0200
 From: L. S. <xxx@ruralrj.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2951] =?iso-8859-1?Q?Re:_E=B4_a_YamiW1p?=-

Y.

Acabo de participar de uma reuniao com o Mauro e foi super positiva. Te ligo para contar as novidades.

Fico aqui torcendo demais para vc.=20

Um beijinho

CIBERCULTURA-L, 04/2000.

A relação existente entre os dois participantes extrapola os limites da lista, mas o fato não causou nenhum constrangimento no grupo, nem mesmo interrompeu a discussão, que continuou em outro *filio*. Em momentos como esse, a *sociabilidade*, da forma como é definida por Simmel (1983), fica mais evidente. O desejo de “estar-junto” é colocado em primeiro plano, acarretando o desligamento dos interesses objetivos que motivam a presença nesse espaço.

Por outro lado, situações semelhantes a essa podem também ser interrompidas por participantes que percebem a ocorrência da transgressão das *normas de interação* compartilhadas no grupo. Um exemplo disso foi a situação gerada pelo envio de um convite para a festa de aniversário de um dos participantes. O primeiro a reagir positivamente ao convite foi o *owner*, agradecendo e comentando a festa que aconteceria “off-line”, em um bar de Salvador. Houve também aqueles que, por não poderem estar presentes, cogitaram a possibilidade de a festa ser transmitida pelo IRC. A situação perdurou até que o próprio *owner* interveio, lembrando que o espaço da lista não era apropriado para esse tipo de convite.

Date: Mon, 27 Jan 1997 15:37:31 -0200
From: C.C. <xxx@svn.com.br>
Subject: Festa!

Oi Pessoal,

Nesta quarta, dia 29/01, estarei comemorando meu anivers=E1rio a partir das 21:00 no "Vicious", o novo bar/club que fica no local onde antes era o "Berro D'agua", bem na esquina da rua Barao de Sergy, na pracinha dos Tamarindeiros, na Barra.

Vou deixar seus nomes na entrada, OK? Espero todos la' pra gente se=divertir!

Venham!
C.

Date: Mon, 27 Jan 1997 16:33:31 -0200
From: A.L. <xxx@svn.com.br>
Subject: Re: [CIBERCULTURA:139] Festa!

Valeu o convite. Estarei la' para beber uma "cyber-roska".
No entanto, a lista nao e' o lugar apropriado para esse tipo de convite.

Grande abraço,
A.

Date: Mon, 27 Jan 1997 19:09:28 -0800
From: M. <xxx@ccard.com.br>
Subject: Re: [CIBERCULTURA:139] Festa!

[reply da mensagem "Festa"]

Se eu puder participar pelo IRC avisem! ;-) Estarei no canal #vicious atraves da BrasilNet! ;-) ahahahaa

Abracos, M.

Date: Tue, 28 Jan 1997 06:00:36 -0200
From: xxx@ft.com.br (C.E.G.d.S.)
Subject: Re: [CIBERCULTURA:144] Re: Festa!

Se for possivel participar pelo mIRC, me mande melhores informa=E7==F5es, pois eu tamb=E9m gostaria de participar estando on-line.

E me satisfa=E7a uma perguntinha, qtos anos o aniverssariante estar=E1comemorando. ?

Valeu, ;-) espero que eu consiga entrar na festa pelo m-IRC... :-D=

□

;-) Sem mais, tchau... :-D :-) mas estou aguardando o retorno de= vcs.

Em tempo, no meu aniverssario, estarei as 23 horas, do dia 6 de fevereiro, no mIRC. Servidor: irc.ft.com.br e canal #eduardo com o nick= CEduGS

E chamem as gatas, para estarem la, pois vai ser super legal.

Sem mais para o momento, fico esperando os contatos.

(...)

Date: Tue, 28 Jan 1997 14:15:51 -0200
From: A.L.<xxx@svn.com.br>
Subject: Re: [CIBERCULTURA:145] Re: Festa!

Acho tudo isso muito legal, mas a lista NAO E' O LUGAR ADEQUADO para esse tipo de encontro ou convite. Se quisermos fazer um IRC para discutirmos algo referente a cibercultura, ok. Mas convites para aniversarios ou similares devem ser postados em mails pessoais, nao?

Se a coisa pegar estamos fritos...

A.L.

Após também ter se envolvido no momento *sociável* gerado pelo envio do convite, o A.L. retoma sua função de *owner* demonstrando que é ele que, efetivamente, possui habilidade para “bater o martelo” quando uma situação como essa ganha dimensões maiores. Ele funciona como uma espécie de *guardião da tradição*, lembrando e reforçando a existência das *regras*. A eficácia de sua intervenção leva o participante que enviou o convite a se redimir perante o grupo.

Date: Thu, 30 Jan 1997 19:32:24 -0200
From: C.C. <xxx@svn.com.br>
Subject: Desculpas!

Colegas da lista Cibercultura,

Quero pedir desculpas a todos pelo convite via-lista Cibercultura. Na verdade cometi um equívoco: no lugar de enviar a mensagem para o grupo Cyberpesquisa, enviei para a lista Cibercultura.
Mais uma vez, peço que perdoem meu deslize na netiqueta.

Saudacoes,
C.

.....
CIBERCULTURA-L, 01/1997.

Por outro lado, essa situação leva novamente a pensar o quanto a dinâmica de interação na lista é impulsionada pelas relações sociais estabelecidas entre alguns participantes em contextos “off-line”. Segundo C.C., o que houve foi uma confusão entre listas de discussão: ele mandou o convite para a Cibercultura-L pensando que havia mandado para a lista do Cyberpesquisa, grupo de pesquisa do qual fazem parte os “fundadores” da lista. A confusão não aconteceu por acaso: considerando-se que na “lista Cyberpesquisa” devem participar muitos daqueles que integram também o primeiro nível de participação na Cibercultura-L, pode-se pensar que, em parte, são a mesma coisa, pois constituem espaços de atualização das relações sociais entre os mesmos sujeitos. O que quero dizer é que a relação que se estabelece entre esses participantes é a mesma em qualquer espaço onde elas possam se realizar e, por isso, a confusão que ocorreu é possível.

Uma vez percebido, busca-se solucionar o impasse, tendo em vista a garantia da especificidade de cada espaço de interação que, no caso da Cibercultura-L, é também definida pela temática.

No entanto, ocorrem situações nas quais o caráter de um “off-topic” é intensamente discutido pelo grupo. São situações-limite em que os desvios são nitidamente percebidos e explicitados, tornando manifesto o processo de negociação em torno do que deve ou não deve ser publicado na lista. São *eventos* marcados pelo confronto de opiniões entre os participantes, caracterizados pelo conflito e comumente chamados de “flames”.

“Flames”

A palavra inglesa “flame” designa aquilo que arde, flameja, que está em chamas. Não por acaso, foi utilizada para denominar as discussões marcadas pelo conflito entre os participantes. As “flames” são desencadeadas quando alguém não reage a alguma das *pistas de contextualização* compartilhadas pelo grupo, gerando reações em termos de atitude. Nesse caso, a *competência comunicativa* envolve, também, a capacidade de reconhecer o que deve ou não ser abordado no tópico na lista.

Nas listas Capes-L e na Cnpq-L, por exemplo, qualquer assunto que fosse de interesse de apenas um participante era, potencialmente, motivo para uma reação, que gerava outras reações, configurando uma “flame”. Na Cibercultura-L, mensagens com conteúdos pessoais dificilmente causam reações que se transformem em “flames”, como nos exemplos citados acima. O que realmente é considerado “off-topic” nessa lista são as mensagens que abordam assuntos que competem com o universo temático da lista.

Sendo assim, pode-se dizer que na Cibercultura-L existe um conjunto de *pistas de contextualização* que sinalizam os conteúdos que podem ser publicados na lista e, como

veremos adiante, algumas *maneiras* de abordar esses conteúdos, contribuindo então para a definição do *enquadre* dentro do qual as mensagens devem estar situadas. Essas *pistas* precisam ser negociadas quando não há consenso sobre a pertinência de um determinado tópico, e as “flames” constituem momentos em que essa negociação se torna explícita e intensa. Configuram-se, assim, *eventos comunicativos* marcados pelo conflito de opiniões sobre o tema da lista, mas que podem culminar com a discussão sobre o caráter do grupo.

Nesse sentido, um exemplo clássico de “flame” ocorrida na Cibercultura-L é a que denomino de “o caso do *call for papers*”, que mobilizou a lista no período de 7 de julho a 4 de agosto de 1997, configurando uma *teia topical* formada por 35 mensagens.

O CASO DO “CALL FOR PAPERS”

O envio de uma chamada para publicação de artigos (*call for papers*) em um dos volumes de uma revista da área de Comunicação foi o que ocasionou uma das primeiras “flames” ocorridas na Cibercultura-L. As críticas à atitude foram, inicialmente, enviadas em particular para a responsável, mas num determinado momento um dos participantes trouxe a discussão para a lista, dando início à “flame”.

Date: Mon, 07 Jul 1997 00:04:58 -0700
 From: R.C. <xxx@guarany.cpd.unb.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:381] Re: comunicacao&politica - call for

Acho absolutamente ridiculo criticar o call for papers feito pela E.R.⁸⁰ atraves da cibercultura alegando ser esta uma lista de discussão. O que me diz entao das insistentes e sucessivas divulgacoes de raves em Salvador feitas atraves desta lista. Trata-se de discussão?

CIBERCULTURA-L, 07/1997.

Seria possível pensar que a “chegada” da discussão à lista possa ter sido causada pelo já citado “automatismo do *reply*”, mas a abordagem do participante permite dizer que

⁸⁰ Refere-se à participante que enviou o *call for papers*.

a atitude foi intencional. Literalmente ele instiga a discussão, rejeitando as críticas que estavam sendo feitas e trazendo outros temas que, segundo ele, poderiam também ser considerados “off-topics”. Trata-se do tópico *rave*, que, como já foi falado no capítulo 2, não é visto por todos como parte do universo da “cibercultura”. Inicia-se, assim, um processo de negociação em relação ao que é realmente pertinente ao conteúdo da lista.

A mensagem do *owner* é um exemplo típico de sua intervenção em situações semelhantes. Ele procura reforçar que, de fato, existem listas de discussão exclusivas para o envio de mensagens de divulgação como essa, entre as quais as listas Capes-L e Cnpq-L constituem um exemplo já citado neste trabalho. Por outro lado, ele rejeita a crítica em torno das *raves* e sua relação com a “cibercultura”, retomando uma discussão clássica nesta lista.

Date: Thu, 17 Jul 1997 21:56:36 -0300
 From: A.L. <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:433] Re: comunicacao&politica - call for

Para nao entrar em polemica, pois e' mais um(a) que nao entende o que a Rave tem a ver com a cibercultura (ainda bem que sao poucos(as) na lista), a unica observacao que gostaria de fazer e' que existem listas para esse tipo de divulgacao. Cara R., a lista esta' aberta para que voce possa fazer algum comentario sobre a cibercultura. Flame e' facil!

.....
CIBERCULTURA-L, 07/1997.

Explicitamente, o papel do *owner* é o de “orientar as dúvidas quanto ao seu funcionamento *teórico* ou técnico”⁸¹, como se a expectativa em relação à sua participação fosse a de uma certa neutralidade. Ao contrário, sua participação em momentos como este costuma ser no sentido de contribuir na definição do caráter da lista, daquilo que é ou não pertinente a ela. No entanto, para muitos a figura do participante, mais um entre os tantos da lista, não é desconectada da figura do *owner*, fazendo com que intervenções desse tipo

⁸¹ Refiro-me, novamente, ao artigo escrito pelos participantes da lista “As comunidades virtuais e a lista Cibercultura”, 1998 (grifo meu).

sejam interpretadas no nível da censura ou da imposição. A resposta do participante à mensagem do *owner* foi nesse sentido:

Date: Wed, 30 Jul 1997 02:37:15 -0700
 From: R.C. <xxx@guarany.cpd.unb.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:434] Re: comunicacao&politica - call for

Nao se trata de polemizar, meu caro A. L., mas de atentar para o bom senso. Se esse negocio de festa rave eh um assunto que hoje faz parte do universo da cibercultura, entao que se faça presente nesta lista. Em momento algum havia me sentido compelido a criticar esses anuncios de festas e comentarios tipo day after, apesar de recebe-los sempre com uma sensacao de que so servem para entulhar minha mail box.

No entanto, me surpreendi com a censura que voce fez a mensagem da B.⁸² e ai a questao mudou de figura. Se voce acha que eh relevante para as discussoes acerca da cibercultura divulgar festas raves, entao tenha o bom senso de nao se colocar na posicao de critico de quem utiliza a lista da forma como fez a B.. Se nao, alem de resvalar na falta de polidez, fica parecendo que voce eh o dono da lista.

Em tempo, peco perdao pela barbeiragem cibernetica, ja que na verdade quem escreve esta mensagem e a anterior a que voce replicou chama-se C., e nao R..

CIBERCULTURA-L, 07/1997.

C., retificando que seu nome não era o mesmo que constava no cabeçalho de sua mensagem anterior, faz uma comparação entre a divulgação de festas *raves* e a divulgação do *call for papers*, alertando o *owner* para que não aceite uma e critique outra. Em seguida, outra intervenção do *owner*, assumindo sua tentativa de manter a lista dentro de seu “objeto”. Ao mesmo tempo lembra o caráter “não moderado” da lista, deixando de lado qualquer possibilidade de “censura”, aponta para sua participação na criação da lista e reforça os objetivos que a motivaram.

Date: Thu, 31 Jul 1997 09:11:40 -0300
 From: A.L. <xxx@svn.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:466] Re: comunicacao&politica - call for

Caro C.M.,

Obrigado por ter retomado essa discussao. Acho que nao aproveitamos, enquanto lista, sua potencialidade. Limitamo-nos a esbravejar uns com os outro. Voce e a B. pelo suposto direito de colocar o que quiser na lista e eu pela necessidade (suposta) de mantermo-nos no objeto da lista. Para mim, o tema da Cibercultura e' o motivo dessa agregacao, e foi o ponto de partida para a criacao da lista. Nao falo de fronteiras rigidias, e' claro, mas de balizas: estou afim de participar de uma lista onde tudo pode ser dito, mas nao onde tudo possa ser dito sobre tudo. Ficamos, eu, voce e a B. (alem do Eduardo que entrou e saiu) numa conversa de surdos. Nao

⁸² Refere-se ao apelido da participante que enviou o *call for papers*.

chegamos a nenhum consenso (oh, pobre Habermas). Celulas que esquecem do organismo.

Mas a lista tambem nos esqueceu. O silencio e' absoluto.=20

Algumas discussoes foram feitas em privado, respeitando o espaco da lista. Creio que foi um erro: se o problema e' de funcionamento, ele deve ser resolvido no ambito da lista, nao? Para mim a questao e': o que pensa a lista "cibercultura" sobre essa polemica - aceitamos qualquer tipo de informacao ou devemos optar por um limite?=20

Quanto 'a polemica em si, C. , ja' mandei outras replicas para a B. R. em privado. Veja com ela, pois la' eu tento explicar tudo e não cabe aqui recomeca-la. Existe um exagero da parte de voces. Nao fiz nenhuma censura, nao sou moderador da lista (ela nao tem nenhum). Criei-a, junto com o M. , sem moderacao para evitar exatamente a centralizacao em uma so' pessoa. Embora seja assim, acho que toda lista precisa de uma= "auto-moderacao".=20

No caso em questao, coloquei apenas a minha opiniao. Nao disse que era proibido, nao pedi para que fosse retirada da lista, nao pedi para que vocês deixassem a lista. Apenas opinei (gentilmente). Foi isso o que escrevi:

>Por favor, existem listas mais apropriadas para esse tipo de divulgacao.
>A cibercultura e' uma lista de discussao e nao de "call for papers".

E foi so'. Nao censurei nada e nem fui agressivo. Afinal, NAO SOU DONO DE NADA, e luto mesmo por isso. Apenas me pronunciei, que isso fique claro. Acho que voce poderia ter se pronunciado tambem contra a divulgacao das raves. Acho tambem, que em certo ponto vc tem razao: as vezes fica so' nisso. Outras pessoas tambem divulgam informacoes que, na minha opiniao, não teem nada a ver com o assunto. Eu poderia tambem ter opinado mais e outras vezes, com outros; mas isso cansa. Se ninguem se pronuncia...=20

Bom, mas o que importa aqui e' o silencio dos outros. O que importa e' Saber se essa questao interessa ao restante da lista. O que voces pensam sobre isso? Nao vejo melhor forma de conhecermos o que quer a lista, e nao n=F3s, simples celulas.=20

Deixo assim aos outros participantes o espaco para se pronunciarem. Talvez a minha opiniao seja a de uma minoria. Simplemente nao sabemos. Gostaria sinceramente de ouvir os outros (devemos aceitar sumarios, call for papers, e informacoes as mais diversas sem relacao com a cibercultura?).

Com a palavra os outros..,

A.

.....
CIBERCULTURA-L, 07/1997.

A.L. grifa o fato de não ser “dono da lista” e chama atenção dos outros participantes para opinarem sobre a questão. O “silêncio” realmente foi rompido. A convocação do *owner* fez com que mais nove participantes se pronunciassem e foram todos devidamente respondidos.

Date: Thu, 31 Jul 1997 16:04:46 -0300

From: E.D. <xxx@elogica.com.br>
 Subject: Re: [CIBERCULTURA:468] Re: comunicacao&politica - call for

>Gostaria sinceramente de ouvir os outros (devemos aceitar sumarios, call
 >for papers,
 >e informacoes as mais diversas sem relacao com a cibercultura?).
 >Com a palavra os outros..

Se cada um desses informes ja possui seu espaco especifico noutras listas, demos, entao, a cibercultura o que eh da cibercultura sem misturar as estacoes. Mas retomo a pergunta ja feita noutras mensagens: pra chegarmos a uma conclusao da pergunta feita pelo A. nao devemos compartilhar de uma ideia geral sobre cibercultura, afim de sabermos o que lhe cabe ou nao? Como sabermos o que excluir se nao compartilhamos da ideia do que incluir?

E. .

Date: Fri, 1 Aug 1997 18:09:01 GMT-03:00
 From: "M.J.L.G.J.." <xxx@vortex.ufrgs.br>
 Subject: Polemica sobre o uso da lista

Oi pessoal.

Bom, jah que foi solicitada, aqui vai minha opiniao a respeito da polemica atual na lista, apesar da mesma nao acrescentar muito ao que jah foi dito.

Jah assinei outras listas e acho que o que ocorreu com a ciber nao eh (ainda) tao grave assim. Claro que temos que comecar a discutir, conforme o E. tem falado, o que eh, afinal, cibercultura. Seria otimo se a lista fervilhasse de discussoes o tempo todo, mas enquanto isso nao ocorre, acho otimo que sejam veiculados por ela informes que digam respeito ao tema. Varios deles jah me levaram a lugares interessantes para meu projeto de pesquisa, e tambem provocaram discussoes bem legais (lembra do papo sobre o excesso de informacao?).

Em suma, desde que as pessoas que postem mensagens sejam CLARAS no subject, nao eh nada tao terrivel ou trabalhoso apertar o "delete" para coisas que nao interessem.

Bom, e o que, realmente, interessa? Esta repostasoh serah alcançada quando soubermos, afinal, o que eh "esta tal de cibercultura". Voltamos, entao, aa questao do E. ... De fato, eh um termo bastante amplo. Imaginem uma lista sobre "cultura"... O que estah acontecendo com a sedimentacao do cyberspace eh que nao podemos mais considera-lo de uma forma totalizante. Na medida em que o mesmo se constitui em um espaco/tempo proprios, no seu interior desenvolvem-se inumeras atividades e processos de relacoes e de sociabilidade, de forma que cada vez mais eh dificil falar de uma "cultura do cyberspace". Jah estamos em um ponto em que o cyberspace, da mesma forma que a vida "real" tem suas provincias de significado (aa la Geertz). Puxa, o que era uma opiniao acabou virando um ponto para discussao! :-)

Quem sabe a gente nao se acalma um pouco, toma um chazinho de camomila e recomeca a falar sobre os nossos assuntos em comum?

Um grande abraço:

M.G.

CIBERCULTURA-L, 08/1997.

No desenvolvimento desse *evento*, a discussão sofre um desvio significativo, chegando a um ponto em que não mais o envio do *call for papers* estava sendo julgado. O que entra em jogo é a própria idéia de "cibercultura", o que ela inclui e deixa de incluir,

enfim, é descobrir do que a lista está tratando efetivamente. Afinal, em se tratando de uma lista criada por pesquisadores da área de Comunicação Social, por que um *call for papers* para um número não temático de uma revista sobre comunicação e política foi rejeitado? Um anúncio como este não poderia ser de interesse de pelo menos parte dos participantes da lista? E se era, por que gerou tantas críticas?

Certamente, não é possível responder efetivamente a essas perguntas, mas elas nos remetem para o *enquadre* definido pelo grupo em relação ao caráter da lista. Em primeiro lugar, pode-se dizer que se trata de uma lista interacional e não promocional, ou seja, que foi criada com a finalidade de proporcionar a discussão em torno de questões relativas à “cibercultura”. Em segundo lugar, mesmo que o *call for papers* pudesse ter alguma relação com a “cibercultura”, essa relação não foi explicitada, fazendo com que a mensagem fosse identificada como um “off-topic”. Nesse sentido, é possível pensar em *maneiras de falar* que tornem uma mensagem “topic”, isto é, em formas de apresentar um assunto que, mesmo não tendo relação efetiva com a temática da lista, possibilitem sua aceitação. Assumir que se trata de uma mensagem “off-topic” por meio de um “pedido de desculpas” pode ser uma dessas *maneiras de falar*. Existem outras *maneiras* de tornar uma mensagem “topic”, mesmo que ela não esteja tratando de questões relativas à “cibercultura”. Isso será visto mais adiante.

As mesmas perguntas podem apontar para um quarto aspecto, talvez o mais importante. Uma mensagem como esse *call for papers* suscita dúvidas sobre a definição de “cibercultura”, que é, justamente, o aspecto que confere especificidade à lista. Quero dizer que, entre todos os códigos e regras que caracterizam a interação na lista, o tema está entre aqueles que conferem uma identidade ao grupo. A seguir, relato mais uma “flame” que

culminou numa discussão semelhante, trazendo à tona outras questões em torno na importância de situações como essa na dinâmica de interação da Cibercultura-L.

O CASO “OFF-TOPICS”

Agosto de 1999. Uma mensagem chega à Cibercultura-L com o *subject* “Re: a mente imortal”. Parecia estar seguindo uma discussão sobre certa tecnologia que, supostamente, estava sendo desenvolvida a ponto de simular a atividade elétrica do sistema nervoso humano, permitindo que os sentimentos e pensamentos fossem preservados. No entanto, a mensagem repassava um artigo do Jornal O Dia, do Rio de Janeiro, publicado naquele mesmo dia, que tinha como título “Justiça castiga racismo contra judeu”. Relatava a condenação de um bancário brasileiro por ter cometido atitudes racistas contra judeus. Da mesma forma que no “caso do *call for papers*”, parece que a discussão chegou à lista após ter sido iniciada em *e-mails* privados⁸³.

O envio do artigo foi inicialmente criticado pelo *owner* e pelo participante M.P., um dos “fundadores” da lista, pelo fato de tratar de um assunto “off-topic”. As críticas em relação ao conteúdo abordado na mensagem chegavam em meio às atitudes defensivas de quem a enviou. Vejam como a participante não só se defende das críticas, mas insiste na relevância que, segundo ela, o tema abordado tem, mesmo não estando vinculado ao tema central da lista. Desculpa-se perante o *owner* e M.P., mas justifica sua atitude por entender que, como jornalista, tem o dever de divulgar questões como essa, abordada em sua mensagem considerada “off-topic”.

Se vcs acham que falar sobre este tema nao faz parte de nada, fico no meu cantinho assistindo os belos discursos de vcs. Mas acho que vivemos numa democracia, nao sou ingenua. Sei muito bem o proposito desta lista. Mas volto a dizer que este

⁸³ Devido a problemas técnicos não identificados, algumas mensagens da lista neste período não chegaram ao meu *mailbox*, portanto, não tomei conhecimento sobre como e quando a discussão foi iniciada.

assunto deveria interessar a todos judeus ou nao. Nao sou judia, mas considero importante falar deste assunto. A nao ser que alguns companheiros sejam anti-semitas e nao gostem que este tipo de assunto seja abordado.

Peco desculpas aos Professores P. e A. pela minha colocacao tao veemente, mas como Jornalista me sinto no dever de informa-los sobre qualquer assunto que va de encontro aos Direitos Humanos, apesar de fazermos parte de uma lista denominada Cibercultura.
(...).

CIBERCULTURA-L, 27/08/1999.

A contestação da atitude da participante prosseguiu e entre as mensagens que chegavam uma delas sugeriu formas de tomar o assunto relevante em relação ao tema da Cibercultura-L. O participante procura mediar a situação, mostrando a L.S. que o assunto que ela abordou pode ser considerado “topic” desde que “situado no âmbito da cibercultura”, mas, ao mesmo tempo, faz uma provocação, chamando-a de “esquentadinha” diante das suas reações defensivas na “flame”.

L., é que o que você mandou foi totalmente off-topic. Esse é o problema. Mas pode-se falar sobre racismo aqui, se o caso de racismo estiver situado dentro do âmbito da cibercultura. Por exemplo:

E-mail nazista quer 'mapear' judeus (Ag Estado)
<http://www.agemado.com.br/especial/noticias/internet/htm/573.htm>

São Paulo - Está em curso na Internet uma campanha, de cunho nazista, com objetivo de mapear a atuação dos judeus e simpatizantes do judaísmo no Brasil. O movimento é anônimo e pede aos "colaboradores nacionalistas" que enviem para um endereço eletrônico, cadastrado no Hotmail (serviço de correio eletrônico), informações como nome, profissão e local de trabalho sobre judeus.

O que torna o manifesto mais preocupante, na opinião de especialistas, é o fato de apontar nominalmente os supostos "inimigos do Brasil" e de pedir colaboração para a ampliação da lista. No mais, o texto é igual ao do mais famoso site de inspiração nazista brasileiro, mantido no provedor Geocities há até alguns meses, quando foi retirado do ar. Desde então, seu conteúdo começou a ser enviado por e-mail.

O cientista político Tulio Khan, da Universidade de São Paulo, que faz pesquisas na Internet, diz que as informações on-line vêm sendo usadas por movimentos racistas para propagar suas idéias e convocar simpatizantes. Isso é facilitado, lembra o cientista político, pelo fato de alguns países, como Canadá e Estados Unidos, onde estão os maiores provedores, não restringirem a manutenção de sites ideológicos.

Khan lembra que vários autores de atentados recentes contra judeus mantinham sites nazistas. Buford Furrow Jr., por exemplo, que recentemente metralhou crianças em uma escola judaica de Los Angeles, divulgava na Internet o movimento Arian Nation (nação ariana) do qual fazia parte. Algumas acusações contra os judeus divulgadas no manifesto são baseadas nas idéias do historiador Gustavo Barroso, que já teve vários livros apreendidos pela polícia, por terem sido considerados racistas.

Certo?

Ah, você é esquentadinha, não? :)

[]'s

CIBERCULTURA-L, 27/08/1999.

Contudo, o que representa situar uma mensagem “dentro de âmbito da cibercultura”? A mensagem acima traz uma novidade em relação às *pistas* que devem ser apreendidas para tornar uma mensagem “topic”, na lista: de acordo com a sugestão feita por C.R.P., uma mensagem se torna “topic” quando aborda qualquer assunto na forma como está sendo tratado no “ciberespaço”. No entanto, o objetivo da Cibercultura-L não é a discussão “das particularidades da Cibercultura no Brasil e no mundo”⁸⁴? Explicitamente sim, mas a situação configurada pela “flame” leva a uma negociação dessa *regra* de modo que ela passe a incluir novos elementos. A mensagem acima, por exemplo, aponta para um processo de negociação não só em torno do tema, mas também acerca de *maneiras* de abordar os assuntos de modo a torná-los pertinentes à lista. Para o participante, a campanha nazista em curso na Internet vincula a temática da mensagem de L.S. ao universo da “cibercultura”. Sendo assim, a negociação é feita também em torno da definição dessa “cibercultura” que, explicitamente, constitui o tema da lista. Reparem, nas mensagens abaixo, como os participantes levantam questões em torno do que constitui a “cibercultura”, considerando inclusive o papel de “polêmicas” como essa na construção social do “ciberespaço”. Além disso, da mesma forma que no “caso do *call for papers*”, os participantes trazem à tona outros assuntos abordados anteriormente na lista e que, segundo eles, poderiam ter sido apontados como “off-topics”.

Subject: [CIBERCULTURA:2270] Desculpas e newbies

⁸⁴ Mais uma vez, faço referência ao objetivo da lista na forma como ele é definido no site da FACOM/UFBA.

Date: Fri, 27 Aug 1999 15:13:36 -0200
 From: A.G. <xxx@ep-ba.petrobras.com.br>

O diálogo abaixo, já vi várias vezes entre "lammers" e "newbies", entre hackers e lammers, entre newbies e hackers, etc etc. É difícil para certas pessoas diferenciar entre "tema relevante" e "tema da lista".

Acho interessante isso: essas polêmicas que surgem nas listas, as provocações... Isso faz parte da cibercultura? Ou esses conflitos são inerentes à adaptação das pessoas a um novo meio que, fisicamente, não é novo? (Afinal digitamos de um meio muito familiar: nossa mesa de trabalho... - mas o meio da discussão é outro, e "virtual"). Parece que cada um se sente "dono do pedaço".

Subject [CIBERCULTURA:2271] Re: Desculpas
 Date: Fri, 27 Aug 1999 15:54:53 -0200
 From: n. <xxx@ez-poa.com.br>

[reply da mensagem [CIBERCULTURA:2268] Re: Desculpas]

Em geral não me manifesto, mas depois da indignação da L. e da resposta de que seu tema é off-topic como me calar? ;? Seria o primeiro caso de off-topic por aqui? Será que alguém poderia confirmar isto sem ruborizar? Com certeza não seria. Afinal aqui parece se discutir desde de previsões catastróficas de nostradamus que não me consta que tivesse previsto a Internet (e por vezes acho que se confirmaram até demais, só que ninguém quer ver), até anúncio de festa Rave (realmente um assunto de extrema relevância a questão da cultura no ciberespaço, somente eu e mais alguns é que não percebemos). Ou quem sabe a editora deste ou daquele livro de Julio Cortazar denominado "jogo de amarelinhas" seria importante? (editaram online por um acaso? ;? E isto seria possível? ;?) Como diziam os antigos, quem não tiver pecados que jogue a primeira pedra. Com certeza não serei eu...
 N.P.

.....
 CIBERCULTURA-L, 27/08/1999.

Mais uma vez, o tema *rave* é citado e sua relevância é questionada inclusive com uma certa ironia. O caráter "comunitário" da lista é evidenciado através dessa memória do grupo retomada em situações como as descritas aqui. De alguma forma essa memória é facilitada pela natureza da *modalidade*, que permite o arquivamento sistemático das *teias topicais* desenvolvidas na lista. No entanto, somente em situações específicas os participantes são motivados a retomar esses registros a fim de embasar suas argumentações. O exemplo citado diz respeito à discussão sobre as profecias de Nostradamus para o final do ano de 1999, que, na época em que se desenvolveu na lista, não teve sua relevância questionada, mas foi lembrada pelo participante. A partir daí, essas antigas discussões voltam à cena de forma cada vez mais intensa.

Subject: [CIBERCULTURA:2272] Re: Desculpas
 Date: Fri, 27 Aug 1999 16:28:46 -0200
 From: C.R.P. <xxx@helios.unisinos.tche.br>

Ok, ok

Tô me metendo numa briga que não deveria. Deveria deixar por conta dos administradores da lista a respostas às perguntas abaixo, mas como fui eu que lancei uma gracejo relativo ao email da Lucciene (esse pessoa não tem senso de humor?) vejo-me na obrigação de responder. Bem, vamos lá:

(...).

O caso é que a mensagem inicial da L. era realmente off-topic. Poderia ter se direcionado para a questão do uso da internet como instrumento de ódio. Isso sim estaria dentro do âmbito da cibercultura.

> Afinal aqui parece se discutir desde de previsões catastróficas de nostradamus que
 > não me consta que tivesse previsto a Internet (e por vezes acho que se
 > confirmaram até demais, só que ninguém quer ver),

De fato, até hoje eu também não entendi o que Nostradamus tinha a ver com cibercultura... Mas ainda assim o fato de um assunto off-topic (era mesmo?) ter sido discutido na lista não justifica a criação de novos off-topics.

> até anúncio de festa Rave (realmente um assunto de extrema relevância a questão
 > da cultura no cibernspace, somente eu e mais alguns é que não percebemos).

A cultura Rave tem suas origens na cibercultura. Devido a seu caráter clandestino na Inglaterra, toda a divulgação e troca de informações sobre tais festas são feitas através de BBSs e pela Internet. Além disso, devido ao fato da música ser predominantemente eletrônica, abre-se mais espaço para discussões aí.

(...)

.....
CIBERCULTURA-L, 27/08/1999.

A cada mensagem, a discussão em torno do que é relevante de ser publicado na lista se torna mais intensa. As críticas em relação às *raves* mobilizam alguns participantes, caracterizando uma espécie de “movimento” pela defesa da relação que o assunto mantém com a temática da lista.

A “flame” continua. L.S. responde a C.R.P. e comenta o fato de somente pessoas do Sul do país terem criticado sua mensagem, sugerindo que as críticas vindas dessas pessoas constituem manifestações de preconceito contra os judeus, tendo em vista que tal região foi colonizada por alemães e mantém uma relação com o nazismo.

Subject: [CIBERCULTURA:2277] Re: Desculpas
 Date: Sat, 28 Aug 1999 02:57:14 -0200
 From: L.S. <xxx@ruralrj.com.br>

C.

Credito ao fato de vc realmente nao me conhecer para dizer que nao tenho senso de humor. Mas nao estou a frente de um juri para fazer minha defesa neste sentido e nem me sinto obrigada a tal coisa. Mas, sinceramente, meu humor simples irreverente e sincero, inerente a todo carioca vai totalmente por agua abaixo quando leio coisas que desrespeitam o ser humano. Nao sou judia, nem agnostica, nem crista. Mas sou ser humano e acho que como qualquer ser humano, a questao do neo-nazismo deve ser levada a serio. Morei alguns anos em Blumenau (SC), uma cidade repleta de neo-nazistas; assim como Pomerode e outras pessoas que residem em cidadezinhas do interior de SC e RS que acreditam nessa ideia mediocre mas que infelizmente estah tomando um vulto muito grande. Para quem nao sabe, Blumenau tem um teatro chamado Carlos Gomes, cujo projeto o similar ao quepe que Hitler usava. Segundo informacoes digamos, de fontes seguras, neste teatro ha uma casa subterranea que receberia Hitler caso conseguisse fugir. Tb quero deixar claro que nao tenho absolutamente nada contra a colonizacao muito menos contra os alemaes. Tenho sim e aih e perco todo o meu senso de humor quando vejo uma palavrinha chamada preconceito. Sera que preconceito tb e off-topic?

Sera que esta materia publicada no Jornal Estado de Sao Paulo eh off-topic?

Campanha quer mapear a=E7=E3o de judeus no Pa=EDs
As informa=E7=F5es sobre nome, profiss=E3o e local de trabalho est=E3o sendo pedidas via Internet
(...).

.....
CIBERCULTURA-L, 28/08/1999.

A participante joga com a sugestão que C.R.P. fez em sua primeira mensagem, enviando um outro artigo publicado no “Estado de São Paulo” que relata exatamente sobre a mesma campanha da qual tratava a mensagem que ele enviou. A resposta de C. chega em seguida.

Subject: [CIBERCULTURA:2278] Re: Desculpas
Date: Sat, 28 Aug 1999 11:54:01 -0200
From: C.R.P. <xxx@helios.unisinos.tc.br>

[reply da mensagem [CIBERCULTURA:2277] Re: Desculpas]

Tanto não é off-topic que é EXATAMENTE o exemplo que eu coloquei anteriormente, só que com outras palavras :)
(...).

.....
CIBERCULTURA-L, 28/08/1999.

Com isso, a *teia* ganha uma dimensão pessoal. Um dos *fiões* se desenvolve a partir da interação entre L.S. e C.R.P., numa seqüência de respostas permeadas de provocações.

Subject: [CIBERCULTURA:2280] Re: Desculpas
Date: Sat, 28 Aug 1999 13:12:31 -0200
From: L.S. <xxx@ruralrj.com.br>

Muito bem C.
 Pelo visto vc esta antenadinho...
 Bom final de semana

CIBERCULTURA-L, 28/08/1999.

Quanto mais intensa se torna a “flame”, um número maior de participantes é motivado a intervir, tecer seus comentários e dar suas sugestões para resolver o impasse. Além disso, muitas participações manifestam uma espécie de “nostalgia” do cotidiano da lista, que foi suspenso em função da “flame”. A “memória” coletiva do grupo é ativada, agora não só para retomar antigas discussões como argumento, mas para solicitar o retorno ao “normal” da lista. No entanto, segue a negociação em torno da delimitação do tema da lista.

Date: Mon, 30 Aug 1999 12:45:48 -0200
 From: R.M. <xxx@zaz.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2305] ON e OFF ou Andamos meio desligados!

Olá, Cibercultores!!!

Tava “tranquilito” aqui no meu canto (em Pelotas, Rio Grande do Sul), mas os assuntos “OFF-TOPIC” e “Desculpas” tomaram um vulto fora do comum. E daí, “no relance”, fui compelido a dar minha opinião.

Acho importante delimitar o TÓPICO desta LISTA em fatos e assuntos ligados à cultura do CiberEspaço, ou seja, QUALQUER COISA que tenha RELAÇÃO ao ciberespaço (mesmo que seja só tangenciando o assunto - de “soslaio” – que nem dizemos aqui no Sul). Mas é preciso alguma RELAÇÃO, algum LINK...

“LINKAI E SEREIS LINKADO”!!! O que sempre achei legal é poder compartilhar das experiências individuais de cada um desta lista (URLs, artigos, pensamentos, notícias, dicas de livros, comentário sobre novas tecnologias, monografias etc) e “sacar” o desenrolar de cada e-mail enviado à lista, visitar sites sugeridos e assim por diante. Muito aprendi (e aprendo) com todos desta lista (com a diversidade e os diferentes enfoques num mesmo tópico).

E quantos sabores e aromas num mesmo tópico!!! Logo que entrei pra lista, fiquei surpreso que existisse tanta gente empenhada em desenvolver o assunto. E a cada e-mail, a expansão deste conteúdo se realiza em novos desdobramentos. Ainda guardo comigo a mesmo gosto pelas surpresas desta lista.

Minha humilde colaboração é solicitar aos convivas da Cibercultura um FOCO no assunto. Por favor, o debate sobre tópicos “ligados” ou “desligados” é interessante até um certo ponto, porém já dobrou o Cabo da Boa Esperança! Se surgir a necessidade de falar sobre outros assuntos, basta convidar as pessoas para participação ou criação de outras listas (o que já é, por si, um ato e um assunto de interesse desta galera daqui), tal como a excelente dica da lista de Jornalismo Online (JORNALONLINE).

Repudio o "FILTRAR", "DELETAR" ou "FALAR DE TUDO". Penso que estamos (real e virtualmente) aqui para compartilhar, enriquecer e somar experiências e conhecimento sobre um determinado ASSUNTO. E isso aí!

Em tempo (para L. S.) - também concordo com o M.N.de O. e prefiro chamar tua atenção que "ao expores um preconceito" podes acabar "incurrendo em outro, quando dizes que somente pessoas do "sul" se manifestaram contrárias a ti". Cuidado com a generalização!

Baita abraço a todos (e vamos "seguir a peleia")!!!

Rodrigo N. Martins

CIBERCULTURA-L, 30/08/1999.

Aponta-se a possibilidade de o tema da lista ser definido por "qualquer coisa" que esteja vinculado ao "ciberespaço", semelhante à mensagem na qual C.R.P. sugeria a L.S. que o tópico do nazismo fosse "situado dentro do âmbito da cibercultura". A idéia de *link* com o "ciberespaço" amplia o tema da lista, ou seja, ele não está mais sendo definido em termos de conteúdo a ser abordado e discutido, mas por qualquer coisa que seja contemplada em qualquer uma das instâncias de informação e comunicação da Internet.

A situação configurada pela "flame" gera uma espécie de nostalgia da rotina da lista suspensa nesse momento. Esse sentimento motiva a participação daqueles que nunca intervieram, mas que, agora, solicitam a retomada do cotidiano da lista, principalmente diante da dimensão pessoal que a "flame" atingiu.

Subject: [CIBERCULTURA:2279] RES: Re: Desculpas
Date: Sat, 28 Aug 1999 12:32:52 -0200
From: R.F.<xxx@sc.usp.br>

Olá para todos!!!

Até hoje nunca me manifestei, e fico sempre a apreciar as saudáveis contribuições de todos....mesmo as chamadas "off-topics"...

Mas, agora acho que essa discussão já passou dos limites. Explico...

Venho recebendo inúmeras mensagens da lista nos últimos dias apenas sobre "desculpas", justificativas, etc... Por favor gente, vamos voltar a discutir a Cibercultura e assuntos afins (off-topics ou não), ao invés de ficarmos nos dirigindo à pessoa deste ou daquele participante?!?!?!?

Já não vejo a hora de voltar a receber artigos, notícias, etc.....

Obrigado,
R. J. F.

CIBERCULTURA-L, 30/08/1999.

Na resposta a essas mensagens, L.S. mantém sua defesa, procurando relativizar a idéia de “off-topic”.

Date: Sat, 28 Aug 1999 02:31:50 -0200
 From: L.S. <xxx@ruralrj.com.br>
 Subject: [CIBERCULTURA:2276] Re: Off topic?

Nos dias de hoje em que devemos estar atentos a tudo... o que é off-topic???
 Ou ser off-topic, ou estar off-topic?

Abracos...

CIBERCULTURA-L, 28/08/1999.

Um dos caminhos seguidos na “flame” é a reflexão sobre a positividade de situações como esta, tendo em vista a dinâmica lista. Seu caráter “comunitário” começa a ser explicitado pelos participantes, a exemplo da mensagem abaixo, onde se argumenta que momentos como esse são de auto-organização, uma vez que cabe ao grupo definir o que é mais ou menos relevante numa lista como a Cibercultura-L, cujo tema é muito genérico. Citando Pierre Lévy, o participante atesta a característica democrática do “ciberespaço” e, com isso, faz crítica direta àqueles que, como R.F., contestaram a discussão solicitando o retorno ao “normal” da lista.

Subject: [CIBERCULTURA:2282] Re: RES: Re: Desculpas
 Date: Sat, 28 Aug 1999 15:41:22 -0200
 From: n. <xxx@ez-poa.com.br>

Olá,

É gente, parece que esta história de desculpas de um lado para outro já está incomodando, ou seria “afetando”, a todos? Mas em se tratando de uma lista de discussão, onde se pressupõe, exista o direito de todos se manifestarem e discutirem variadas questões não vejo razão para o desagrado com relação a discussão de alguns temas propostos. Nem que seja para definir “o que é off-topic ou não.” E principalmente quem ou o que define em um fórum de discussões sobre cultura (esteja onde estiver, afinal sua origem ainda é no concreto) qual é o tema mais ou menos relevante. É lamentável que alguns participantes, por razões pessoais, pensem que apenas os temas que lhes interessam tenham importância.

(...)

Minha proposta inicial era a de levantar esta discussão por sua relevância vista aqui na prática, ou seja, o ciberespaço enquanto meio de democratização de discussões várias. Lista de discussão no meu entendimento é para discutir, mas se é apenas para agradar, não quero escolher entre gregos e troianos. Mas só para encerrar, uma pequena citação de Pierre Lévi em seu livro “A inteligência Coletiva”. Ed. Loyola, que serve como um alerta e como provocação para futuras e incertas discussões (caso sejam permitidas):

"Toda tomada de controle, realizada por um pequeno grupo, do que provém de todos, toda fixação de uma expressão viva coletiva, toda evolução para a transcendência aniquila imediatamente o caráter angélico de um mundo virtual, que cai então nas regiões obscuras da dominação do poder, da pertença e da exclusão. Quanto àqueles - bastante numerosos, como sabemos - que não admitem a possibilidade de auto-organização, que não conseguem conceber um espaço em que a questão do poder não se apresenta, que se consideram o saber um território a esquadrihar, ou uma rede a controlar, só podemos desejar-lhes explorações e encontros que ampliem seu mundo subjetivo. Os anjos dos vivos unem-se para formar e reformar perpetuamente o Anjo do coletivo, o corpo móvel e brilhante do saber humano". Acredito piamente que é apenas através da saudavel troca de opiniões que isto possa ocorrer, mas existem aqueles que preferem "pilotar" suas maquinas solitariamente. Para os que cansaram de minha contribuição(e de outros) lembro que existe um comando denominado "deletar" em qualquer computador. Aliás esta colocação me lembrou de um fórum que certa vez participei sobre os malefícios da influência das redes televisivas. Encurtando: Certo painalista, no calor da discussão, lembrou aos demais que existia um botão magico que ligava e desligava a máquina. cabe a cada um saber optar...
[]e desculpas a todos. N.P.

CIBERCULTURA-L, 30/08/1999.

No entanto, é possível pensar que, criticando esta mensagem, esse participante está também tolhendo a "liberdade de expressão" do outro. Será que, ao sugerir o uso da tecla delete ele não está, de certa forma, propondo uma forma de auto-censura? Evidentemente, trata-se de um momento em que as atitudes em relação ao grupo estão sendo negociadas, ou seja, não é somente o tema da lista que está em discussão, mas os padrões de comportamento em relação a ele também se constituem em objeto de reflexão.

O *owner* intervém depois que a "flame" adquire uma dimensão significativa, respondendo isoladamente a cada participante numa seqüência de oito mensagens. Refere-se às primeiras mensagens de C.R.P., reforçando a necessidade de evitar os "off-topics" para preservar a "comunidade".

Subject: [CIBERCULTURA:2292] Re: Desculpas
Date: Sun, 29 Aug 1999 10:59:47 -0200
From: "A.L." <xxx@svn.com.br>

Temos que ter cuidado com isso para nao desmontar nossa pequena comunidade. Please, vamos fazer um esforco para nao mandar off-topics e assim evitar que estejamos em disputa e enchendo o trash...

CIBERCULTURA-L, 29/08/1999.

Responde às mensagens de L.S. referindo-se aos seus questionamentos em torno dos “off-topics” e chama a atenção para os motivos que a levaram a participar da lista. Aliás, temos aí um dos pontos centrais de toda sua intervenção: a insistência sobre o que leva alguém a se inscrever na Cibercultura-L, visando provocar a reflexão sobre o que define o tema da lista e, conseqüentemente, sobre o que define um “off-topic”.

Subject: [CIBERCULTURA:2294] Re: Off topic?
 Date: Sun, 29 Aug 1999 11:16:09 -0200
 From: "A.L." <xxx@svn.com.br>

Ai meu Deus, pense um pouco por favor. Dar os resultados do campeonato brasileiro pode? Se isso e' importantissimo para mim, devo mandar para a lista? e receitas culinarias?, e fisica quantica? e biologia?... Claro levando em consideracao o que foi falado antes (tudo isso e' possivel se houver alguma vinculacao com a tematica das novas tecnologias e a cultura contemporanea). Pense e me diga, ok? Sim essa e' uma questao: o que seria pra vc off-topic? ou nao existe off-topic possivel em nenhuma lista?

Se vc achar que nao existe off-topic, por favor me explique: o que e uma lista? porque vc foi atraida pela cibercultura? nao foi a tematica da lista?

A..

.....
 CIBERCULTURA-L, 29/08/1999

Em várias mensagens o *owner* demonstra a preocupação em não parecer autoritário ou “dono da lista” mas, ao mesmo tempo, procura relembrar a existência de regras (a “netiqueta”) que orientam o convívio nesse espaço. Ele aparece como a consciência do grupo, o guardião da tradição, aquele cuja função é lembrar e reforçar a existência das *regras*. Nesse sentido, argumenta que a “liberdade de expressão” cultivada no “ciberespaço” não significa que “se pode tudo em todos os lugares”. Além disso, responde à sugestão de uso da tecla “delet” em caso de “off-topic” feita por R.F., lembrando que esse não é o comportamento que se espera em uma lista de discussão, ao contrário, participa-se de uma lista justamente porque ela objetiva a discussão de um tema específico em meio à infinidade de informações disponíveis na rede. Segue um trecho de sua mensagem.

Subject: [CIBERCULTURA:2296] Re: RES: Re: Desculpas
 Date: Sun, 29 Aug 1999 13:19:55 -0200
 From: "A.L." <lemons@svn.com.br>

(...).

Nao. Nao quero assinar uma lista so porque existe a tecla Delete. Nao quero assinar lista para receber off-topics e depois achar que esta legal pois posso deletar tudo que nao tem nada a ver com a lista. O logica deve ser outra: quem acha que pode colocar tudo nao deveria participar de lista e se informar sobre a Netiqueta (please, isso nao e' contra ninguem, nao e' pedido de exclusao ou coisas assim). Por favor vamos fazer um esforco de compreensao!

Abracos,

A..

.....
 CIBERCULTURA-L, 29/08/1999.

Da mesma forma que no “caso do *call for papers*”, sua intervenção não se dá no sentido de apaziguar a situação, mas de estimular a discussão sobre o caráter efetivo da lista que, muitas vezes, é citada enquanto “comunidade”. No entanto, existe uma expectativa em relação à sua função moderadora que é explicitada em vários momentos dessa “flame”. Um participante, por exemplo, propõe ao *owner* que elabore um histórico dos “off-topics” que também culminaram em “flames”, para que seja possível, a partir disso, retirar da lista aqueles que reincidirem no erro. Baseia-se em exemplos de outras listas das quais participou em que foram tomadas atitudes semelhantes, argumentando que a falta de democracia está em não respeitar “o motivo pelo qual uma comunidade existe”.

Respondendo aos questionamentos do *owner*, L.S. afirma que entrou na lista atraída, sim, pela temática, porque além de jornalista também é pesquisadora do assunto. E justifica sua atitude diante das muitas mensagens “off-topics” anteriormente enviadas e que não foram rejeitadas, reativando a memória do grupo.

Subject: [CIBERCULTURA:2301] Re: Off topic?
 Date: Sun, 29 Aug 1999 14:39:28 -0200
 From: L.S.<xxx@ruralrj.com.br>

(...).

Uma vez coloquei uma pergunta sobre a Escola Francesa de Discurso (se alguém conhecia essa Escola) e fui durante varios outros e-mails atacada por perguntar tal coisa. Sei que e uma lista de discussao, na qual devemos expressar nossas ideias e discutirmos o tema, mas tb tenho ideias proprias, nao gosto de ficar copiando frases

feitas. Somente um colega da lista simpaticamente me enviou varias informacoes importantissimas sobre a Escola. De resto, me senti isolada e acho isso feio. O meio academico nao deve abraçar aqueles que desconhecem um assunto para que eles tb possam fazer parte dele? (...).

(...)

O mais interessante e que os que se colocaram contra e me agrediram foram justamente pessoas do Sul. De resto, so recebi elogios. Ate e-mails particulares foram mandados. Nao estou aqui para criticar A ou B por nao terem tomado abertamente um partido. Mas sei do que estou falando. Pena que tenha que ficar levando puxões de orelha por um motivo serio. Preconceito e crime e acho que coloca-lo aqui sendo ou não off-topic contribuiria para que todos da lista pensassem sobre o assunto, ate porque a materia foi publicada num jornal especifico do Rio de Janeiro. Achei importante que os outros componentes da lista soubesse do ocorrido. Como falou alguem, nao me lembro quem, ha filtros e um botão denominado deletar. Mas acho que a forma de resposta a materia relativa aos judeus foi tao intensa que dever ter atingido em cheio algumas pessoas daqui. (...)

CIBERCULTURA-L, 29/08/1999.

Parece, então, não ter sido a primeira vez que L.S. enviou uma mensagem considerada “off-topic” para a lista, com a diferença de que, na situação que ela exemplificou acima, as reclamações não chegaram à lista a ponto de deflagrar uma “flame”. Ironicamente ou não, ela se coloca numa posição de “vítima” ao criticar os ataques que sofreu por ter abordado um assunto que considera tão importante. A resposta do *owner* vem intercalada de trechos de mais uma das mensagens de L.S. onde ela reforça essa posição.

Subject: [CIBERCULTURA:2336] Re: Off topic?
Date: Fri, 3 Sep 1999 13:02:26 -0200
From: "A.L." xxx@svn.com.br>

>Mas acho que a forma de resposta a materia relativa aos judeus foi tao intensa que
>dever ter atingido em cheio algumas pessoas daqui. Nao vou ficar falando de biologia,
>nem passando receitas culinarias na lista. Sei muito bem qual e seu proposito e qual o
>assunto a ser abordado. O senhor nao vai precisar me chamar a atencao por tal coisa.
>Mas didatica e uma cadeira do mestrado e educacao e uma obrigacao que todos
>temos que ter apesar de vivermos num pais de terceiro mundo, no qual a anarquia
>desorganizada ainda faz parte do nosso dia a dia. Acho que isso e ser etico. E
>durante os ultimos dias nao senti isso por aqui.

Mas foi vc quem rompeu com a etica da lista. O que e' importante pra vc nao vale como desculpa para envio a lista. Isso nao e' etica, e' individualismo.

>Como escrevi anteriormente, acho que e melhor ficar sentadinha a frente do meu
>computador e nao me expressar mais. Acho que e melhor ficar lendo os escritos
>desses outros ilustres mestres.

Realmente, isso e' nao querer discutir ou argumentar. Essa ironia e' que e' agressiva. Em nenhum momento falamos das pessoas mas vcs insistem em jogar isso na nossa

cara. Ninguém precisa ser mestre, doutor ou o que quer que seja para conduzir bem uma lista. Alias, nem moderada ela e'.

A.

CIBERCULTURA-L, 03/09/1999.

As tentativas de retorno ao "normal" voltam a aparecer. Alguns participantes insistem em refletir sobre a positividade de situações como essa para a construção da "comunidade". Na mensagem abaixo, o participante expressa veementemente que a lista constitui uma "comunidade" e que momentos como esse evidenciam sua dinâmica. Retomando autores que refletiram sobre o conflito enquanto "motor da interação", ele, o participante, argumenta que uma "comunidade" não se constrói apenas ao redor do consenso e que o conflito também lhe confere movimento ao provocar "choques conceituais". Nesse sentido, uma discussão sobre o que é ou não é adequado para a lista coloca em cena o sentimento de pertencer a uma "comunidade" e o desejo em tomo de sua manutenção.

Subject: [CIBERCULTURA:2307] conflito e comunidades
Date: Tue, 31 Aug 1999 10:17:04 -0200
From: A.P. <xxx@iname.com>

Confesso que me cansei um pouco com toda essa discussão sobre off-topics, desculpas, etc.

Por outro lado, creio que isso pode resgatar um pouco aquela discussão anterior sobre comunidades virtuais.

Pudemos ver em tudo isso um exemplo claro de certa dinâmica de nossa comunidade, que reflete muito a evolução de tantas outras.

Pudemos perceber que as comunidades virtuais não avançam no tempo apenas em redor do consenso. Pode parecer para alguém que se elas se organizam em torno de interesses compartilhados, vivem em prol de reproduzir opiniões consensuais.

Por outro lado, o que ocorre é que o conflito, o desequilíbrio é responsável seguidamente em dar movimento à comunidade. Pode-se perceber que muitas vezes um debate quente pode ressuscitar uma lista que andava meio morta. Sendo assim, puxa os participantes para o debate de idéias, onde passam a se conhecer e se motivam no choque conceituai. Quem ganha é a comunidade, por incrível que possa parecer.

Tantos são os corpos teóricos que valorizam o desequilíbrio como motor da interação, de Piaget a Guattari, que seria por demais extenso e cansativo fazer uma listagem aqui. Porém, queria apenas comentar que mesmo que muitas fagulhas

tenham saído de todo esse debate, entendo que nossa comunidade teve um momento importante em seu desenvolvimento. E todos nós passamos por exercício interessante de como conviver em uma comunidade não presencial.

Finalmente, gostaria de apontar aquilo que conversávamos em outro momento: o sentimento de pertencer e a vontade de manutenção da comunidade. As discussões sobre o que é próprio e adequado a nossa lista pôde demonstrar isso.

Valeu o exercício! Enquanto isso, evolui a nossa lista.

Um abraço

A.F.T.P.

.....
CIBERCULTURA-L, 31/08/1999.

Concordando com a mensagem acima, outro participante argumenta que situações desse tipo são importantes por revelarem o desejo de continuidade da “comunidade”. Os conflitos, por sua vez, dinamizam essa “comunidade” marcada pela assepsia característica da Internet.

Subject: [CIBERCULTURA:2368] Re: conflito e comunidades
Date: Mon, 13 Sep 1999 23:25:57 -0200
From: E.D. <xxx@uol.com.br>

(...)

Concordo mais uma vez com o Alex. E aproveitando aquele papo dos off topics mas já saindo dele (pra ver se a gente retoma nosso tema), a partir do que foi dito nessa mensagem diria até que nem precisamos ter medo do excesso de entropia porque o desejo já foi revelado. Ou seja, mesmo que o pessoal da FACOM puxe a tomada do servidor e acabe a lista, ela vai reaparecer noutra lugar, num outro servidor, porque o desejo dela existir já foi manifestado e compartilhado por muitas pessoas que querem que ela exista. Então não há a polaridade apenas da entropia, e por mais desordem que haja, como bem lembrou o Alex, sempre há reconfigurações. Mais uma vez afirmo o que já disse aqui várias vezes: não há nada mais dinâmico e vivo do que os conflitos passionais da lista. Esse troço de internet já é asséptico demais, e quando ocorre atritos a gente tá acostumado a tratar a coisa como algo ruim e prejudicial. Isso só reenfaziza a distancia e a assépcia. Certamente temos visões bem distintas sobre a cibercultura e, contanto que nos mantenhamos

dentro do tema, que venham todos as distinções e consequentes atritos. É preciso não ter medo de se melar.

E.D. .

.....
CIBERCULTURA-L, 13/09/1999.

A reflexão sobre o papel do “conflito” para a manutenção da “comunidade” ganha corpo à medida que outros participantes acrescentam argumentos às questões colocadas na mensagem anterior. Ao mesmo tempo, a “flame” se encaminha para o seu fim. Apesar de

não haver consenso sobre o que consiste a “cibercultura” e, portanto, sobre o que define o tema da lista, parece haver consenso sobre a idéia de que os participantes da Cibercultura-L formam uma “comunidade”. Uma “comunidade” imaginada, mas que não é vivenciada pelos seus membros enquanto tal no cotidiano das interações, tendo em vista a heterogeneidade do conjunto de participantes da lista. Como coloca Simmel (1983), a sociabilidade é uma interação entre iguais, ou melhor, entre sujeitos que “fazem-de-conta” que são iguais. Na verdade não são iguais, mas o desejo de interagir, simplesmente, coloca-os em posição de igualdade (ibid., p. 173). Além disso, o compartilhamento de um conjunto de *códigos* e de *regras* que orienta suas relações sociais atribui ao grupo uma identidade própria. Na medida em que um desses *códigos* ou *regras* é transgredido, essa identidade ou esse sentimento de igualdade torna-se mais frágil, motivando a expressão do sentimento “comunitário” do grupo.

A “flame” se configura então como um momento de expressão dessa “comunidade” colocada em risco pela transgressão de um dos aspectos que lhe conferem especificidade: o tema que motivou sua criação. O envio de um “off-topic” pode representar uma espécie de atentado ao “ato fundador” dessa “comunidade” caracterizada não só pelo tema, mas pelo compartilhamento de uma série de *códigos* que orientam o convívio entre seus membros.

Segundo Simmel (1983), o conflito é tão necessário à vida do grupo e à sua continuidade como o consenso. Num grupo heterogêneo, o conflito possibilita a unificação, trazendo efeitos coletivizantes que transcendem o momento e o propósito imediato do grupo. “(...) o conflito é mais a oportunidade para as unificações exigidas internamente do que o propósito dessas unificações” (ibid., p. 159).

Num grupo heterogêneo como o da Cibercultura-L, o conflito unifica seus participantes em torno da idéia de “comunidade” - uma “comunidade” que necessita se manter coesa em torno de um interesse comum compartilhado. Mais do que isso, a situação de conflito motiva a participação em defesa dessa unidade, sendo que a dinâmica da lista se torna muito mais intensa. O conflito, nesse caso, é sociabilidade, pois nele, mais do que em qualquer outro momento, há interação. As relações sociais ficam ainda mais evidentes, as opiniões são compartilhadas e busca-se aquilo que há em comum. No caso da lista Cibercultura-L, uma questão leva a outra: discutir a “cibercultura” é, de certa forma, discutir a lista, já que ela também faz parte da “cibercultura”. Nas “flames” ocorre o contrário: a discussão sobre o caráter do grupo, sobre aquilo que lhe confere especificidade - o tema - é também discutir “cibercultura”. Como colocou um participante na “flame” em torno do *call for papers*, o “ciberespaço” não constitui um “fato total”⁸⁵, mas sim um espaço povoado por inúmeras “províncias de significado”, ou seja, inúmeras “culturas”. Nesse sentido, ele relativiza a idéia de uma “cibercultura” comum a todo “ciberespaço”.

Na medida em que o mesmo se constitui em um espaço/tempo próprios, no seu interior desenvolvem-se inúmeras atividades e processos de relações e de sociabilidade, de forma que cada vez mais é difícil falar de uma “cultura do cyberspace”. Já estamos em um ponto em que o cyberspace, da mesma forma que a vida “real” tem suas províncias de significado (aa la Geertz) (M.J.L.G.J., 01/08/1997)

Como numa praça, onde vários grupos desenvolvem um grande número de interações, dando origem a várias “províncias de significado”, que às vezes interagem, mas às vezes nem tomam conhecimento da existência das outras. Pode-se dizer, portanto, que o “ciberespaço” é constituído de várias fronteiras simbólicas definidas pelas redes de relações sociais que se estabelecem na comunicação mediada por computador e cujos limites são permeáveis.

⁸⁵ Fazendo referência ao conceito clássico de *fato social total* desenvolvido por Marcel Mauss.

(...) eh so adicionar plug-in entre as teias e as sinapses gerarao aos poucos uma grande teia, mas que nao eh unica. Pois que os circuitos menores nao perdem sua individualidade, e as vezes ate reforcam seu caráter provincial, conforme voce disse acima (E.D., (03/08/1997).

4.3. Analisando os eventos comunicativos da Cibercultura-L

Segundo Hymes (1972a), os critérios sociolinguísticos para a definição de uma *comunidade de fala* incluem o compartilhamento de regras e atitudes relativas à fala e de padrões de uso e interpretação da fala (idib, p.54). Sendo assim, a lista de discussão Cibercultura-L pode ser interpretada como um órgão comunicativo para uma pequena *comunidade de fala*, tendo em vista a necessidade de uma *competência comunicativa* configurada pelos aspectos abordados até aqui, que capacita os participantes a agirem perante o grupo. A observação dos *eventos* desenvolvidos na lista evidenciou que o grupo de participantes se identifica enquanto “comunidade”, e que suas interações envolvem processos de negociação dos aspectos que lhes conferem especificidade dentre os demais agrupamentos sociais engendrados na comunicação mediada por computador. Nesse sentido, a noção de *comunidade de fala* constitui um instrumento conceitual que possibilita analisar o conjunto de *códigos interativos* compartilhados pelos participantes enquanto *regras* de uso e interpretação da fala, cujo aprendizado lhes confere a *competência comunicativa* necessária para interagir no grupo e ser considerado membro da “comunidade”.

Antes de tudo, é importante lembrar que a dinâmica de participação na Cibercultura-L revela um grupo heterogêneo, tanto nos interesses que motivam a participação, quanto na intensidade dessas participações. Os diferentes níveis de

participação observados, descritos no capítulo 3, permitem discutir as categorias de *ouvinte* e *falante* que polarizam as descrições das conversações sob a abordagem da Etnografia da Fala. É importante considerar essa discussão antes da análise efetiva das *regras de fala* compartilhadas pelo grupo, pois traz questões relativas aos possíveis “formatos de produção” de fala no desenvolvimento dos *eventos sociais* da lista. Segundo Goffman, a dicotomia entre *falante* e *ouvinte* pode reduzir as possibilidades da análise dos *eventos de fala*. Baseando-se em Hymes, o autor argumenta que “o modelo diádico comum falante-ouvinte às vezes especifica participantes demais, às vezes de menos e às vezes participantes errados” (Hymes, 1974 *apud* Goffman, 1998, p.54).

O caráter assincrônico dessa *modalidade* de CMC permite que os participantes possam ser, ao mesmo tempo, *ouvintes* e *falantes* em potencial. É difícil precisar o momento da produção de uma fala na lista, pois ele pode ser reduzido ao momento da escrita e envio da mensagem, que ocorre de forma não-presencial. No entanto, os aspectos relativos ao padrão de comunicação na Cibercultura-L permitem considerar que as falas são construídas no desenvolvimento de cada *fio*, ou melhor, de *cada teia topical*, numa ação colaborativa entre os participantes envolvidos. Sendo assim, as falas não se reduzem às mensagens isoladas, mas se configuram nos processos interativos estabelecidos em cada discussão. Ou seja, cada participante envolvido numa discussão é *falante* na medida em que pode, constantemente, enviar mensagens relacionadas aos *fios*, interagindo com um e com outro. Por outro lado, são também *ouvintes*, na medida em que produzem suas falas com base na fala dos demais e, nesse processo, constroem as discussões em seqüências de respostas. Tendo isso em vista, a alternância entre a condição de *ouvinte* e a condição de *falante* nessas interações não depende de *regras* de gerenciamento de turno, tais condições são determinadas pelo *status* do participante no desenvolvimento de cada *fio topical*. Essa

dinâmica envolve um conjunto de *normas de interação* identificadas na dinâmica da lista, normas que representam também *marcas de coesão*, tendo em vista a não-linearidade das conversações.

Além do mais, na Cibercultura-L observou-se que uma significativa parcela dos participantes permanecem como “lurkers”, isto é, somente apreciam as discussões sem se manifestar. Esses *ouvintes* cumprem um papel diferente do daqueles que participam ativamente das discussões, sem que isso reduza o valor comunicativo de sua participação. Cada um deles é, sem dúvida, um *falante* em potencial, que pode se manifestar a qualquer momento, como em muitas situações observadas na lista. A presença deles é conhecida por todos e, se analisados em conjunto, constituem uma platéia para aqueles que falam efetivamente. Goffman argumenta que a presença de uma platéia que aprecia as falas sem intervir de forma direta extrapola a noção de uma *conversação* (Goffman, 1998, p.87). Portanto, o conjunto de “lurkers”, tomado como uma platéia para a qual os participantes “ativos” também estão *falando* ou, pelo menos, de quem percebem a presença, configura na lista outra *situação de fala*, que vai além dos *eventos conversacionais* constituídos pela interação entre aqueles efetivamente envolvidos no desenvolvimento dos *fios*.

Independentemente da presença constante dos “lurkers”, pode-se dizer que a dinâmica de comunicação da Cibercultura-L inclui *eventos* que não configuram *conversações*. Há momentos em que as mensagens não desencadeiam seqüências de respostas, isto é, todos os participantes são *ouvintes* em relação àquele *ato de fala* isolado. Situações desse tipo caracterizam outros tipos de produção de fala e, mais do que isso, um outro tipo de recepção.

Como coloca Goffman, um indivíduo engajado no papel de produzir elocuições está funcionando como um *animador*. Quando se usa o termo *falante*, segundo o autor,

têm-se em mente outras coisas. Às vezes, considera-se que há um *autor* das palavras que são ouvidas, alguém que seleciona os sentimentos expressos e as palavras nas quais eles são codificados. Outras vezes, considera-se que há um *responsável*, alguém cuja posição é atestada pelas palavras faladas, ou seja, alguém comprometido com aquilo que expressa. Sendo assim, as noções de animador, autor e responsável elucidam, segundo Goffman, “formatos de produção” das elocuições. No uso do termo *falante* “está implícito que o indivíduo que anima está produzindo seu próprio texto e delimitando sua posição através dele: animador, autor e responsável são um só” (Goffman, 1998, p.88).

A observação da dinâmica de interação da Cibercultura-L permitiu identificar diferentes “formatos de produção” das elocuições. O *owner*, por exemplo, foi chamado intuitivamente de “animador” da lista, tendo em vista, justamente, esse papel de movimentá-la, propondo tópicos que nem sempre são contemplados com respostas. Por outro lado, ele é em alguns momentos o *responsável*: momentos em que sua posição de *owner* é atestada em suas palavras. Mais do que um participante entre os demais, ele ocupa um papel ou uma identidade social específica diante do grupo, o que, segundo Goffman, permite que o indivíduo fale muitas vezes em nome do coletivo (ibid, p.87). É exatamente isso que ocorre nos momentos em que o *owner* se investe da tarefa de relembrar a existência das *regras*, buscando unificar o grupo no resgate do sentido de “comunidade”.

Por outro lado, as *normas de interação* compartilhadas na lista nos mostram que as falas são constantemente retomadas e ressignificadas pelos participantes envolvidos no desenvolvimento dos *fiões topicais*, dando origem a um texto resultante da ação colaborativa entre os participantes. Isso leva à argumentação de que,

ao nos envolvermos em ‘conversa original’, ou seja, a formulação extemporânea e fluente de um texto sob a exigência de uma resposta..., não é possível afirmar que

sempre falamos nossas próprias palavras e que assumimos nós próprios a posição atestada por elas (ibid, p.88).

Diante dessas considerações é que Goffman considera que a polaridade entre *ouvinte e falante* pode esconder questões complexas de formato de produção e, ao mesmo tempo, uma complexa diferenciação de posições de participação (ibid, p. 89). Pode-se dizer, portanto, que num mesmo cenário podem ocorrer diferentes situações sociais, dependendo dos interesses, das oportunidades e das restrições à interação proporcionadas pelas mudanças de participantes e/ou dos objetos da interação. Na lista Cibercultura-L, essas situações são regidas por *códigos* de interação cuja construção está diretamente vinculada às características dessa *modalidade* de CMC.

Esses *códigos* orientam a *sociabilidade* produzida no espaço social da lista e podem ser interpretados, sob a perspectiva teórica adotada neste trabalho, como *regras* através das quais os participantes usam e interpretam as falas nos processos interativos. A “netiqueta” da Cibercultura-L configura-se a partir dessas *regras*, cujos significados são implícitos e transmitidos no decorrer do processo interativo (Gumperz, 1998b, p.100).

No início deste capítulo foram abordados os aspectos que revelam a existência de um padrão comunicativo compartilhado na lista Cibercultura-L e que envolvem basicamente formas de saudar, citar e assinar praticadas pelos participantes. Sob a abordagem da Etnografia da Fala, esses aspectos constituem *normas de interação* que governam os *eventos comunicativos* da lista, mesclando características da oralidade numa *modalidade* predominantemente escrita.

Nas conversações faladas, por exemplo, compartilham-se *regras* de alternância de turno (*turn taking*) específicas, que levam em consideração a utilização de pistas visuais, por parte do *falante*, em relação à elocução, e pelo *ouvinte*, em relação à percepção - a

sincronia na mudança de olhar, da gesticulação, etc. (Hymes, 1972a, p.63). Como cada elocução exige resposta imediata, essas pistas são necessárias para que haja entendimento entre os participantes envolvidos. Já nas listas de discussão, ao contrário, não são necessárias regras de alternância de turno, já que o turno é dado pela própria *modalidade*: cada mensagem corresponde a um turno no desenvolvimento de um *fio*. As saudações, assim como as assinaturas, ao mesmo tempo que aproximam as mensagens das cartas escritas, podem ser pensadas como indicadores das aberturas e fechamentos de turno, ressignificando as práticas usuais das interações face a face. Ao saudar, o participante “dirige seu olhar” para aquele a quem responde, seja o grupo como um todo ou alguém específico. As citações reforçam esse “direcionamento do olhar”, além de recapitular o tópico em discussão, contribuindo para a construção de um estado de informação que deve ser conhecido por todos (Goffman, 1998, p.76-77). Finalmente, as assinaturas têm o papel de encerrar ou pré-encerrar o turno, que pode ser retomado no desenvolvimento do *fio*. Através dos “carimbos”, os participantes revelam constantemente os “lugares” que ocupam em outros contextos sociais, a partir dos quais eles estão interagindo no grupo. Isto é, uma vez explicitados pelos “carimbos”, esses “lugares” ficam subentendidos nas falas dos participantes e também conduzem as interações. Com os “carimbos” circulando na lista, os participantes têm a possibilidade de identificar-se uns com os outros de acordo com interesses e envolvimento profissional e, a partir disso, construir relações sociais diferenciadas dentro da lista. Pode-se dizer que o “carimbo” é o lugar do *não-dito*, é um espaço de *silêncio* que possui tanto valor comunicativo quanto as falas efetivas dos participantes. Sendo assim, se as assinaturas encerram um turno, os “carimbos” constituem um elemento permanente das falas, pois revelam os “lugares” a partir dos quais cada um está *falando*. Eles representam, portanto, um vínculo entre a vida social na lista e os

contextos “off-line” vivenciados cotidianamente pelos participantes. Contextos estes que condicionam as interações estabelecidas na lista, fornecendo, em parte, os contornos da “comunidade”.

Além de representar as *normas de interação* que caracterizam um padrão de comunicação na lista, as práticas de saudação, citação e assinatura constituem *marcas de coesão* entre as mensagens. Tendo em vista o caráter assíncronico da comunicação na lista, essas práticas permitem o entendimento entre os participantes no desenvolvimento não linear dos *fiões tópicos*. Não são sempre usadas e, quando são, nem sempre vêm combinadas. De qualquer forma, a regularidade com a qual são adotadas permite que sejam pensadas como um dos conjuntos de *regras* que constituem a *competência comunicativa*, fundamental para interagir no grupo.

Através das citações, as falas são constantemente retomadas e ressignificadas, dando origem a um texto que é resultado da ação colaborativa entre os participantes, ou seja, cria-se uma *intertextualidade* própria dessa *modalidade* de comunicação. Essa intertextualidade imprime um tom de oralidade às discussões, aproximando-as do formato das conversações. As marcas de oralidade adquirem, segundo McCleary, o papel de reforçar a solidariedade comunitária entre os participantes e, portanto, estão presentes tanto nos meios como nos começos e fins das mensagens (McCleary, 1996).

Interpretados dessa forma, esses aspectos fornecem um conjunto de *pistas de contextualização* cujos significados são transmitidos como parte do processo interativo. Essas *pistas* contribuem para a sinalização de pressuposições contextuais, ou seja, ao realizar uma atividade de fala o participante sinaliza as pressuposições sociais nos termos das quais sua mensagem deve ser interpretada (Gumperz, 1998b, p.100). Enquanto todos os participantes entendem e notam as *pistas* relevantes, os processos interpretativos são

tomados como pressupostos e acontecem sem serem percebidos. Por outro lado, quando um participante não reconhece uma das *pistas* ou a sua função, pode haver divergências de interpretação, gerando reações em termo de atitude.

Na Cibercultura-L, essas reações ocorrem, na maioria das vezes, diante de uma mensagem considerada “off-topic”. Saber reconhecer a relevância de um tópico em relação à temática da lista envolve, portanto, um conjunto importante dessas *pistas de contextualização*. Não seguindo essas *pistas*, uma mensagem se torna, potencialmente, um gatilho para a “flame”. No entanto, o reconhecimento dos assuntos pertinentes é prejudicado, uma vez que não há consenso sobre o que realmente define o tema da lista – a “cibercultura”. Sendo assim, uma “flame” se configura, principalmente pelo embate de opiniões sobre o que vem a ser essa “cibercultura”. Diante da impossibilidade de se chegar a um consenso sobre o que delinea a “cibercultura” e, conseqüentemente, sobre o que a lista efetivamente objetiva discutir, negociam-se formas de relacionar os diferentes tópicos a esse universo temático. Abordar um assunto fornecendo o *link* para o lugar onde ele é abordado na Internet, sugerir alguma lista de discussão, *chat* ou outra modalidade onde em que o assunto é discutido, divulgar um novo software ou recurso disponível na rede são práticas cotidianas na Cibercultura-L que não culminam em “flames”. Constituem *pistas de contextualização* a partir das quais as mensagens são interpretadas e aceitas pelo grupo, mesmo que em alguns momentos elas impliquem o desvio do objetivo “fundador” da lista: “discutir as particularidades da cibercultura no Brasil e no mundo”.

Isso nos coloca diante da *sociabilidade* que caracteriza a interação no espaço social da Cibercultura-L. Retomando Simmel (1983), a dinâmica dessa lista se caracteriza por uma série de momentos sociáveis marcados pelo desligamento dos conteúdos objetivos que conduziram os participantes à interação. O desejo do “estar-junto” é o principal

responsável pela unidade social formada pelos participantes da Cibercultura-L. Sob esta perspectiva, pode-se pensar que a preocupação em definir o tema da lista está também ligada à construção de uma fronteira simbólica entre as tantas que permeiam o “ciberespaço”. Os conflitos são importantes à vida do grupo, pois, ao mesmo tempo que constituem momentos de intensa negociação das *regras* que orientam o convívio na lista, unificam seus participantes em torno da idéia de “comunidade”.

Voltando à discussão sobre as *pistas* que orientam o contexto da interação, pode-se dizer que na Cibercultura-L os participantes compartilham de *regras* relativas ao “o que falar”, ao “como falar” e ao “quando falar” que definem um *enquadre* para a comunicação, indicando *como* sinalizar e *como* interpretar o que é dito ou feito (Goffman, 1998, p.70). As *pistas contextuais* definem, portanto, *maneiras de falar* através das quais os atores envolvidos na interação interpretam corretamente o significado de uma ação em uma dada situação social (Gumperz, 1998a, p.32).

Referindo-se às interações face a face, Gumperz faz a seguinte consideração:

A comunicação eficaz requer que o falante e o público ouvinte estejam de acordo quanto ao significado das palavras e quanto à importância da escolha da forma de expressão lingüística ou quanto aos valores a ela ligados (ibid., p.40).

Ou seja, qualquer violação das *regras* de seleção dessas “formas de expressão” muda a percepção do evento por parte dos participantes. O resultado mais evidente dessa “mudança de percepção do evento” na Cibercultura-L são as “flames”.

Sendo assim, cada conjunto de *pistas* deve ser considerado tendo em vista a unidade de cada *teia topical* no contexto da dinâmica do grupo. Como coloca Gumperz, uma vez admitido que cada *evento* tem características próprias, qualquer parte momentânea enfocando o *evento* perde necessariamente elementos importantes (ibid., p. 77). Em relação à dinâmica de interação da Cibercultura-L, as saudações, as citações, as assinaturas, as

regras explícitas da “netiqueta” e as *pistas* que permitem reconhecer a pertinência de um tópico ou torná-lo pertinente parecem depender especialmente da unidade como um todo.

Como já foi dito, os aspectos revelados definem um padrão reconhecível do comportamento lingüístico do grupo, podendo ser descritos por *regras de fala* cujo aprendizado determina a *competência comunicativa* necessária para ser considerado como membro do grupo. Ou seja, essas *regras* consistem em caminhos pelos quais os *falantes* associam modos particulares de fala, tópicos ou formas de mensagens com cenários e atividades particulares (Hymes, 1972b, p.36). A lista Cibercultura-L é, portanto, o *cenário* ou a situação social na qual toma lugar uma série de *eventos comunicativos, teias topicais*, governadas por códigos textuais e *regras* de uso de *fala* que orientam as relações sociais entre os participantes e cujos significados implícitos são apreendidos em processos interpretativos tomados como pressupostos e que, portanto, acontecem sem serem percebidos (Gumperz, 1998b, p.100).

Nesse sentido, a Cibercultura-L abriga uma *comunidade de fala*. Uma *comunidade de fala* que se caracteriza pela socialização e solidariedade entre seus participantes e pelo compartilhamento de *normas de interação* e de *regras de fala* que orientam as relações sociais que nela se estabelecem. Uma *comunidade de fala* cujos membros se preocupam muito mais com a proteção dos membros, com a articulação de uma ética e com a troca de informações metadiscursivas do que simplesmente com os objetivos públicos da lista. Os conflitos gerados na lista sinalizam para os membros, para os contornos da *comunidade* e comunicam para o grupo a quem e a que se deve sua continuidade. Sendo assim, a *comunidade* não existe sem as tensões, sem as descontinuidades e sem os conflitos que nela persistem, mas, em parte, ela existe por causa deles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho procurei descrever e analisar a dinâmica de interação na lista eletrônica de discussão Cibercultura-L, que se caracterizou como um espaço socialmente construído, marcado pelas relações sociais estabelecidas no seu interior, entre as tantas outras instâncias sociais que permeiam o “ciberespaço”. Aos poucos, foi possível perceber que a vida social na lista é baseada no compartilhamento dos *códigos* interativos que são construídos pelo grupo tanto para contornar a ausência de certos elementos presentes na comunicação face a face, quanto para conferir-lhe especificidade. Assim, a lista Cibercultura-L se caracteriza por uma cultura própria, constantemente negociada pelos participantes no decorrer dos processos interativos.

O surgimento e a expansão das redes de computadores colocam em cena novas modalidades de comunicação e acesso às informações, recriando o fenômeno da informática. Mais do que computadores conectados uns aos outros, a Internet se configura tal como um banco repleto de informações de todos os tipos e formatos acessíveis ao usuário, além de se constituir num poderoso meio de comunicação, oferecendo modalidades interativas que permitem o diálogo e a reciprocidade, enfim, a comunicação efetiva entre seus usuários. A noção de “ciberespaço” é retomada da ficção científica para designar a instância socialmente construída pelas interações que se estabelecem na Internet a partir das modalidades de comunicação mediada por computador. Como resultado, tem-se a emergência de inúmeros espaços sociáveis, que dão lugar a novos agrupamentos sociais

ou são apropriados para atualização de redes sociais já estabelecidas em outras dimensões da vida social contemporânea.

Esta pesquisa estudou uma situação concreta de vida social no “ciberespaço”, buscando descrever a dinâmica de interação num dos espaços que nele se constituem. Percebeu-se que as relações sociais construídas nesse espaço podem ser de grande densidade, dando os contornos a um grupo marcado por fortes laços identitários. Sendo assim, pode-se dizer que, diante da fragmentação característica das sociedades contemporâneas, os sujeitos não procuram exclusivamente experiências face a face, encontrando também nos espaços sociais engendrados no “ciberespaço” novas formas de *sociabilidade*. O estudo etnográfico dessas formações sociais evidencia, portanto, uma nova instância da vida social contemporânea, e identificar as redes de significado através das quais essas formações adquirem existência é uma das possibilidades que se apresenta à Antropologia atual.

O presente trabalho se insere, portanto, entre tantos outros estudos que têm tematizado as formações sociais e as práticas culturais que emergem na comunicação mediada por computador, reforçando o caráter social do “ciberespaço”. Dessa forma, o “ciberespaço” pode ser entendido como mais uma dimensão social da contemporaneidade, permeado por inúmeras fronteiras simbólicas definidas a partir das interações nos diferentes espaços sociais que ele abriga. As relações sociais estabelecidas nesses espaços podem estar ou não vinculadas aos demais contextos aos quais os sujeitos envolvidos estão associados; podem ser efêmeras ou continuadas, aproximando-se da *socialidade* (Lemos, 1999) ou, mesmo da *sociabilidade* (Simmel, 1983). Em ambos os casos as relações são concretas, nada têm de “irreais”, característica muitas vezes atribuída ao “ciberespaço” devido ao caráter “não-presencial” da comunicação mediada por computador. Sendo assim,

as considerações resultantes deste trabalho apontam, em parte, para aspectos gerais das formas de *sociabilidade* produzidas na CMC e, conseqüentemente, para características intrínsecas à vida social no “ciberespaço”.

As listas eletrônicas de discussão, enquanto adaptações do correio eletrônico para a comunicação entre grupos de usuários, possibilitam a construção social desses espaços, como foi visto no capítulo 2. Os estudos iniciais permitiram observar que nem todas as listas de discussão são efetivamente marcadas pelas interações continuadas entre seus participantes. Nas listas Raiva-L e Esocial, por exemplo, as interações entre os participantes em torno de seus temas caracterizam-nas como espaços sociais. No entanto, a atividade dessas listas foi aos poucos perdendo a intensidade, até cessar por completo, podendo assim serem definidas como espaços efêmeros e circunstanciais, característicos da *socialidade* apresentada por Lemos (1999). Por outro lado, o potencial interativo dessas modalidades de comunicação conduz os participantes a momentos *sociáveis*, mesmo que isso vá de encontro aos objetivos da lista, como na Capes-L e na Cnpq-L.

A Cibercultura-L se apresentou como um exemplo significativo de um espaço de *sociabilidade*, marcado pelas regularidades presentes na forma pela qual os participantes interagem uns com os outros no decorrer de cada *evento social* desenvolvido na lista. Um espaço cuja consolidação foi, em parte, condicionada pelas relações sociais preexistentes entre alguns participantes; mas também um espaço no qual as interações são, muitas vezes, baseadas nas experiências vivenciadas pelos participantes em outros contextos sociais.

No capítulo 3, a Cibercultura-L é apresentada como um espaço que abriga um grupo heterogêneo, cujos membros são guiados por diversos interesses e constituído por diferentes níveis de participação. Um grupo de “fundadores” da lista centraliza as participações, movimentando-a, e é, na verdade, o maior responsável pelo estabelecimento

de *regras* que orientam o convívio nesse espaço. Dentre esses participantes é preciso destacar o *owner*, que teve um papel fundamental na consolidação da lista e representa uma espécie de “consciência” do grupo como um todo, mantendo-se como um guardião da tradição, aquele responsável pelo resgate das *regras* quando isso se faz necessário. Junto a esses “fundadores”, outro grupo participa ativa e constantemente da lista. As interações entre os participantes desses dois segmentos são mais intensas e, às vezes, apontam para relações sociais existentes entre eles em contextos além da lista. Um terceiro nível de participação inclui aqueles que intervêm motivados por interesses específicos relacionados ao tema da lista ou pelas “flames”, que acarretam uma intensificação nas participações, chamando inclusive a atenção daqueles que nunca se manifestam. Por último, a lista conta com uma parcela de participantes denominados “lurkers”, que somente apreciam as discussões e configuram uma espécie de *platéia* para aqueles que falam.

Apesar dessa heterogeneidade, os participantes da lista constituem uma unidade social na medida em que compartilham de *códigos* que conduzem suas relações sociais e cujo aprendizado define a inserção nos laços de pertencimento ao grupo. As regularidades observadas nas interações estabelecidas na Cibercultura-L apontam para esses *códigos* que caracterizam a especificidade da dinâmica da lista. À medida que a lista se consolida enquanto espaço de *sociabilidade*, os participantes elaboram estratégias que contornam algumas limitações impostas pela natureza da *modalidade* e, conseqüentemente, possibilitam a interação. O uso dos “emoticons”, as regras relativas à acentuação e ao uso das letras maiúsculas são os primeiros *códigos* identificados, revelando os contornos de uma “netiqueta” própria da lista. Certas regras que, a princípio, parecem ser gerais à comunicação mediada por computador, ganham feições específicas, principalmente quando

somadas às outras regras e *códigos* que vão sendo construídos nos processos interativos em cada espaço social engendrado no “ciberespaço”.

Sendo assim, a “netiqueta” da Cibercultura-L chama a atenção para a existência de uma linguagem própria compartilhada pelos participantes, revelando a *sociabilidade* produzida na lista. Certamente existe uma dimensão geral da “netiqueta”, que extrapola os limites de cada grupo. Alguns estudos atestam que agrupamentos sociais podem se estabelecer no “ciberespaço” a partir de mais de uma modalidade de CMC (Guimarães Jr., 2000; Silva, 2000), fazendo com que algumas *regras* sejam “importadas” de uma modalidade para outra. No entanto, para a análise da dinâmica de cada grupo é importante considerar a dimensão específica que a “netiqueta” adquire nas interações, pois ela aponta para o compartilhamento de uma cultura própria em cada espaço social estabelecido no “ciberespaço”.

A abordagem teórica da Etnografia da Fala se apresentou como um viés significativo para a análise da dinâmica de interação da Cibercultura-L, fornecendo conceitos e balizas que possibilitaram pensar os aspectos identificados sem perder de vista a dimensão antropológica. Tal abordagem, impulsionada por Dell Hymes no início da década de 60, preocupou-se em investigar as situações de fala nos termos dos padrões comunicativos e das *maneiras de falar* compartilhadas num determinado grupo, buscando compreender como eles se inter-relacionam com outros aspectos da cultura (Hymes, 1962; Saville-Troike, 1982). Apesar de ter sido desenvolvida para situações de interação face a face, a Etnografia da Fala forneceu modelos de interpretação para os *códigos interativos* compartilhados na lista Cibercultura-L, possibilitando a identificação dos padrões comunicativos estabelecidos na interação entre os participantes. Assim, as estratégias comunicativas construídas na lista foram interpretadas nos termos de *regras de fala*, cujo

aprendizado define a *competência comunicativa* necessária para inserção nos laços de pertencimento ao grupo. Essa *competência* capacita os participantes a conduzir e interpretar a fala, unificando-os em uma *comunidade de fala*. Compreender a dinâmica da lista segundo a abordagem da Etnografia da Fala implicou, portanto, compreendê-la como uma unidade social integrada através dos *códigos interativos* produzidos e compartilhados pelos participantes. Nesse sentido, a *competência comunicativa* fornece o elo entre a linguagem e a vida social do grupo, pois envolve tudo o que se refere ao uso da linguagem e a outras dimensões comunicativas em cenários sociais particulares (Saville-Troike, 1982).

Paralelamente, as categorias desenvolvidas por McCleary (1996) possibilitaram a compreensão de uma espécie de estrutura de comunicação na Cibercultura-L. O conceito de *fio topical* permite ordenar as mensagens tendo em vista o caráter assíncrono das listas eletrônicas de discussão, em razão do qual o fluxo cronológico das mensagens não apresenta *coesão*. Um *fio topical*, definido pelo desenvolvimento de um tópico em uma cadeia de respostas, vai sofrendo desvios à medida que são feitas abordagens específicas do tópico inicial e que determinadas relações sociais são privilegiadas nas discussões. Nesses processos, os *fiões* perdem a linearidade, dando lugar a árvores de respostas, definidas por McCleary como *teias topicais*. Sendo assim, toda a produção discursiva de uma lista de discussão é sempre distribuída em várias *teias topicais* autônomas em relação aos tópicos que abordam, mas relacionadas tendo em vista o tema central de cada lista.

Tomando por base o desenvolvimento das *teias topicais*, os aspectos descritivos da dinâmica comunicativa da lista foram sendo identificados. As regularidades no uso das saudações, das citações e das assinaturas evidenciam um padrão comunicativo compartilhado pelo grupo. As saudações consistem em chamamentos que marcam a relação que os participantes estabelecem, em cada mensagem, com o grupo ou com um participante

específico. Na construção das *teias topicais*, as saudações são reveladoras das relações sociais que os participantes estabelecem entre si, sendo que a tendência é que cada *fio* consista na interação direta entre dois participantes em torno do tópico em questão. Uma vez que a comunicação na lista de discussão não exige, como nas situações face a face, que os participantes falem cada um de uma vez, as saudações representam *marcas de coesão* entre as mensagens de uma *teia*, permitindo que se identifique “quem está *falando* com quem”. Elas direcionam o “olhar” do participante para aqueles com quem ele interage, indicando uma abertura de turno, ou seja, sinalizando para o grupo sua *atividade de fala*.

As citações contribuem com as saudações na medida em que constroem um estado de informação sobre a discussão que está em curso na lista, pois a cada trecho citado os participantes recapitulam os pontos que estão sendo respondidos, informando ao grupo as abordagens específicas que vão sendo feitas sobre o tópico inicial. Nesse sentido, as citações também constituem *marcas de coesão* que conduzem os participantes no desenvolvimento dos *fios topicais* e, conseqüentemente, das *teias*. Através das citações, as falas dos participantes são constantemente retomadas e ressignificadas num processo interativo, cujo resultado é um intertexto construído pela atividade colaborativa entre os participantes. A intertextualidade imprime aspectos da oralidade nessa *modalidade* de CMC, especialmente na lista Cibercultura-L, caracterizando suas discussões como conversações multidimensionais, que McElhearn (1996) denominou de *multi-diálogo*.

As assinaturas remetem para a informalidade cultivada entre os participantes e, ao mesmo tempo, explicitam os “lugares” de onde cada um deles está falando através dos “carimbos”. São formas de assinatura às vezes utilizadas concomitantemente, mas cada uma delas aponta para diferentes tipos de relação que os participantes estabelecem com o grupo. O uso do primeiro nome aponta para a informalidade que caracteriza as interações,

podendo ser interpretado como um encerramento ou pré-encerramento de turno, que pode ser retomado no desenvolvimento de um *fio*. Através dos “carimbos”, por outro lado, as posições sociais ocupadas pelos participantes em contexto “off-line” são evidenciadas, fazendo com que não precisem ser explicitadas verbalmente nas interações. Representam um *não-dito* que certamente é tido como pressuposto para muitas relações sociais desenvolvidas na lista, podendo ser interpretados como *pistas contextuais* por meio das quais os participantes interpretam o valor social de cada fala.

Os diferentes níveis de participação observados apontam para a existência de certas hierarquias estabelecidas na Cibercultura-L, isto é, a intensidade das participações e o papel que cada um exerce na manutenção desse espaço social lhe confere um *status* diferenciado. Nesse caso, os “carimbos” podem reforçar essas hierarquias, colocando em cena as “fichas pessoais” dos participantes e contribuindo para a manutenção do *status* que cada um desfruta diante do grupo.

As saudações, as citações e as assinaturas revelam, portanto, um padrão de comunicação na Cibercultura-L. Sob a abordagem da Etnografia da Fala, constituem elementos de linguagem que podem ser descritos como *regras* que capacitam *falantes* e *ouvintes* a conduzir e interpretar a fala. Sendo assim, a linguagem não apenas fornece o veículo para a interação, mas também fornece o seu contexto, tendo em vista que se trata de uma *modalidade* predominantemente textual (Reid, 1994). Essas *regras* apontam para a *competência comunicativa* que capacita os participantes a interagir na *comunidade de fala* configurada na Cibercultura-L.

Trata-se de uma *comunidade de fala* na qual toma lugar uma série de *eventos comunicativos* ou *eventos de fala*, caracterizados pela combinação de modos escritos de falar com aspectos da oralidade, nos quais os participantes vão tecendo suas relações

sociais. Nesses *eventos comunicativos* se configuram diferentes formatos de produção da fala e também diferentes formas de recepção dessas falas. Numa lista de discussão, os participantes podem iniciar atividades de fala a qualquer momento, em razão do caráter assíncrono da *modalidade*. No entanto, a observação dos *fiões topicais* na Cibercultura-L já mostrou que existem *regras* que conduzem as participações e caracterizam um padrão comunicativo compartilhado na lista. A intertextualidade produzida no decorrer das interações resulta do fato de que cada participante constrói suas falas com base nas falas dos outros, isto é, a ação colaborativa entre os participantes dá origem a um texto específico, revelador da dinâmica interativa da lista. Dentre os participantes, o *owner* constitui um fenômeno de participação diferenciado. É *animador*, quando se engaja no papel de produzir elocuições, isto é, de enviar mensagens visando a movimentação da lista independentemente das respostas. Está claro que sua intenção é sempre de motivar os participantes a se engajar na discussão, mas isso nem sempre acontece. Outras vezes, sua condição de *owner* lhe coloca na posição de *responsável*, a partir da qual ele ocupa um papel social específico – o de lembrar a existência das *regras*, resgatando o sentido de “comunidade” que unifica os participantes da lista.

Quanto às formas de recepção das falas, de acordo com Goffman,

numa conversa entre duas pessoas, o ouvinte ratificado é necessariamente o ‘endereçado’, ou seja, aquele a quem o falante remete sua atenção visual e para quem espera eventualmente passar o papel de falante (Goffman, 1998, p.78).

Assim, pode-se dizer que os participantes que desfrutam temporariamente da posição de *ouvintes* no desenvolvimento de um *fião topical*, aguardando resposta à sua última elocução para prosseguir com sua argumentação, são *ouvintes ratificados* em relação aos “lurkers”, que são *ouvintes circunstanciais* em relação a esse *fião*. Os *ouvintes circunstanciais* são aqueles cujo acesso ao encontro conversacional é conhecido pelos

participantes oficiais. Eles podem acompanhar temporária ou integralmente a conversa e sua presença deve ser considerada a regra e não a exceção (ibid, p. 77). Por outro lado, quem é *ouvinte circunstancial* em relação a um *fio topical* pode desfrutar da condição de *ouvinte ratificado* em outro *fio*, e assim por diante. Da mesma forma que, considerando o grupo como um todo, os “lurkers” são *ouvintes ratificados* na medida em que podem ocupar a posição de *falantes* a qualquer instante, em qualquer discussão.

Os *eventos comunicativos* se definem, portanto, pelo desenvolvimento das *teias topicais*, constituídas por vários *fios*, no decorrer dos quais os participantes interagem em torno de tópicos específicos. Esses participantes se alternam nas condições de *falante* e *ouvinte*, aproximando as discussões da lista ainda mais do modelo das conversações. O que há de específico é a presença ratificada de uma *platéia* que aprecia silenciosamente as interações, cujos membros podem ocupar a posição de *falantes* a qualquer momento.

No desenvolvimento dos *eventos comunicativos*, um importante conjunto de *regras de fala* está relacionado ao tema da lista. Saber reconhecer o que é pertinente à discussão, tendo em vista o tema central da lista, também faz parte da *competência comunicativa* necessária para interagir no grupo. As mensagens que extrapolam o tema da lista são consideradas “off-topics”, cujo envio culmina, muitas vezes, em “flames”. Nos casos observados, as “flames” constituem *eventos comunicativos* marcados pelo conflito diante da ausência de consenso sobre o que realmente define o tema da lista. Os participantes demonstram compreender a “cibercultura” sob diversas perspectivas e, por isso, certas mensagens enviadas por alguns podem ser consideradas “off-topics” por outros.

Por outro lado, mesmo não havendo consenso sobre ele, o tema da lista confere uma identidade ao grupo, é um dos aspectos que unifica os participantes, dando-lhes um sentido de “comunidade”, expresso principalmente nos momentos de conflito. Sendo assim,

as “flames” se apresentam como situações marcadas pela negociação em torno de critérios que limitam o tema da lista e, mais do que isso, em torno de *maneiras de falar* que tornam qualquer tópico apropriado para ser discutido e publicado na Cibercultura-L. As *regras* relativas ao tema envolvem, portanto, não só o “o que falar”, mas também o “como falar” e, por que não, o “quando falar”.

Retomando Simmel (1983), nos processos de *sociabilidade* busca-se a construção de unidades sociais caracterizadas pelo desligamento dos conteúdos objetivos que levaram à interação. O desejo de “estar-junto” é privilegiado na *sociabilidade* e os interesses que inicialmente motivaram o momento *sociável* perdem aos poucos a importância. A Cibercultura-L se caracteriza enquanto espaço de sociabilidade na medida em que, no decorrer das interações, as relações sociais são privilegiadas em detrimento do tema. Ao mesmo tempo, o tema confere especificidade ao grupo entre os tantos outros grupos estabelecidos no “ciberespaço” e, por isso, é ele que unifica os participantes em torno da idéia de “comunidade”. Nesse sentido, extrapolar os limites desse tema significa, muitas vezes, prejudicar o sentido de “comunidade” que a lista possui. Sob este ponto de vista, os momentos de conflito são mais que momentos de negociação de tema, são principalmente momentos de resgate da “comunidade” imaginada pelos participantes. Sendo assim, conflito é também *sociabilidade*. O tema, assim como a “netiqueta”, *informa e forma* a “comunidade”, pois ao mesmo tempo que constitui um aspecto que a caracteriza dentre as demais “comunidades” que habitam o “ciberespaço”, é em torno dele que os participantes se constroem enquanto “comunidade”, compartilhando *códigos e regras* de interação e orientando suas relações sociais.

A Cibercultura-L se constitui, portanto, numa *comunidade de fala* movimentada por *eventos comunicativos* que são, por sua vez, governados por *regras e maneiras de falar*

negociadas constantemente durante as interações. A *competência comunicativa* é definida pelo aprendizado dessas *regras* e permite a inserção nos laços de pertencimento à *comunidade*. Nesse sentido, ela oferece o ponto de interação entre a linguagem e a vida social de grupo, associando-se à *competência cultural*, ou seja, ao conjunto de conhecimentos e habilidades que os participantes trazem para as situações sociais (Saville-Troike, 1982, p.21). Segundo Hymes (1972a), a *competência comunicativa* constitui um importante sistema simbólico, entre os tantos outros que constituem uma cultura, que cumpre um papel fundamental na definição de fronteiras, também simbólicas, unificando seus *falantes* em uma *comunidade de fala*. Sendo assim, uma *comunidade de fala* é muito mais uma entidade social do que uma entidade lingüística (ibid, p.54).

Na medida em que a comunicação mediada por computador possibilita a formação de grupos que compartilham de *regras e códigos de fala*, construídos não só para dar conta da ausência dos aspectos presentes na interação face a face, mas também para orientar suas relações sociais, a linguagem ganha uma importância especial na construção dessas fronteiras culturais. Sendo assim, pode-se dizer que o “ciberespaço” é povoado por diversas *comunidades de fala*, caracterizadas, cada uma delas, pelo compartilhamento de *maneiras de falar* próprias, construídas de acordo com as especificidades de cada *modalidade*, as quais são negociadas constantemente durante as interações entre seus participantes.

Mesmo não estando diretamente associada aos critérios de definição de uma comunidade, a noção de *comunidade virtual* surge com a percepção de que a Internet constitui um fenômeno social por excelência, que, através das modalidades de comunicação mediada por computador, possibilita a construção de espaços de sociabilidade marcados por esse compartilhamento de *normas de interação* em torno de interesses comuns.

Como foi possível perceber na Cibercultura-L, à medida que as interações se desenvolvem, redes de relações sociais vão sendo formadas, condicionadas em parte pelas experiências “off-line” entre os participantes. A lista se apresenta, portanto, como uma “comunidade” complexa, permeada por fronteiras simbólicas construídas a partir dessas redes de relações sociais e marcando a heterogeneidade ao grupo, enquanto a elaboração de um sistema de linguagem que oriente essas relações lhe confere homogeneidade.

Finalmente, todos os aspectos evidenciados na análise da dinâmica de interação de uma das “comunidades” que habitam o “ciberespaço” nos colocam diante de um fenômeno característico das chamadas “sociedades complexas”. Segundo Gilberto Velho (1994), as “sociedades complexas moderno-contemporâneas” são constituídas e se caracterizam por um intenso processo de interação entre grupos e segmentos diferenciados (ibid., p. 38/39). O autor baseia-se em Simmel (1902), que define a especificidade dos grandes contextos urbanos do início do século XX pela coexistência entre diversos mundos, cujo ponto de interseção é o próprio indivíduo moderno. Sendo assim, as “sociedades complexas” são marcadas por “uma mobilidade material e simbólica sem precedentes em sua escala e extensão” (Velho, 1994, p. 39). Nessa densidade social que caracteriza a vida contemporânea, as fronteiras não são geográficas, muito menos fixas. Segundo Velho (1987), as fronteiras são simbólicas, permeáveis e demarcadas por sistemas de significados autônomos que definem a prática cotidiana de um determinado segmento social e permitem que ele se expresse num sistema de relações simbólicas mais abrangente. (ibid., p.84). Trata-se de *províncias de significados* nas quais os indivíduos modernos compartilham de uma *definição comum da realidade*. Nessas *províncias*, interage-se através de *redes de significados*, conforme a definição de Geertz (1989), e compartilha-se de símbolos e

linguagem comuns, num processo constante de *negociação da realidade* (Schutz, 1979 *apud* Velho, 1994, p.17).

O “ciberespaço”, configurado pela coexistência de diferentes espaços simbólicos de *sociabilidade*, pode ser considerado, portanto, como mais uma dimensão das chamadas “sociedades complexas”, uma vez que abriga *províncias de significados* nas quais operam indivíduos diferenciados em termos sociológicos, mas que compartilham, pelo menos por um tempo, de uma *definição comum da realidade*.

Enquanto *comunidade de fala*, a lista de discussão Cibercultura-L representa uma das tantas *províncias de significado* que se formam no “ciberespaço”. A identificação de uma linguagem comum é a expressão da existência de uma *rede de significados* na qual os participantes *negociam* constantemente um sentido de realidade.

Segundo Velho, a idéia de *negociação* implica o reconhecimento da diferença (ibid., p.21). Como foi visto, os participantes da Cibercultura-L não formam um grupo homogêneo. São motivados por diversos interesses e constroem na lista inúmeras redes de relações sociais, muitas condicionadas por contatos preexistentes. Estão sempre trazendo à tona, nas suas interações, aspectos dos demais contextos aos quais se associam.

Nesse sentido, a dinâmica de interação na Cibercultura-L é caracterizada pela negociação constante dos *códigos* e dos *significados* compartilhados, que conferem aos participantes uma identidade enquanto membros de uma “comunidade”. Em situações de conflito as diferenças são explicitadas, principalmente em relação aos interesses que os levaram à participação na lista. A ausência de consenso em relação ao tema é a expressão mais clara dessas diferentes experiências vivenciadas pelos participantes, tanto no âmbito acadêmico como fora dele. No entanto, o conflito é, por excelência, o momento de

negociação de uma identidade comum ao grupo, definida em torno do tema ou de *maneiras* específicas de abordá-lo de modo a torná-lo pertinente.

Na *sociabilidade*, o objetivo principal é o momento sociável, no qual as verdadeiras motivações da *sociação* são deixadas em segundo plano e as interações, simplesmente elas, são privilegiadas. Nesse sentido é que, segundo Simmel (1983), a *sociabilidade* é a forma mais pura de sociação, pois nela a interação se dá entre iguais (ibid., p. 173). A lista de discussão Cibercultura-L é, essencialmente, um espaço de sociabilidade, no qual a “igualdade” é conquistada no compartilhamento de códigos de interação comuns, atribuindo-lhe um sentido de “comunidade”. Quando um desses códigos é quebrado, configura-se uma situação de conflito, em que grupos de participantes se mobilizam na tentativa de resgatar aquilo que os torna “iguais”: o sentimento de que formam, sob determinados critérios, uma “comunidade”. Uma “comunidade” entendida aqui como *comunidade de fala* ou, de forma mais abrangente, como uma das tantas *províncias de significado* que constituem a vida social contemporânea.

GLOSSÁRIO

Baseado em:

Dicionário Vas-Y de Internet, <http://www.vas-y.com/dicas/salto.htm>.

Dicionário do BOL, <http://www.uol.com.br/internet/beaba/glossario.htm>.

Aplicativos: Softwares desenvolvidos para fins específicos: escrever uma carta, desenhar um círculo, acessar a Internet, desenvolver uma planilha, compilar um programa.

Cyberpunk: o termo foi cunhado na ficção científica por William Gibson e aponta para um gênero inserido num rótulo cultural que abrange tipo humano, máquinas e atitudes punks.

Deejays (*disc jockey*): responsáveis por operar o som em bailes, festas ou casas noturnas.

Domínio: É uma parte da hierarquia de nomes de computadores da Internet. Pelos domínios é possível que possuem computadores na rede. Um nome de domínio consiste de uma seqüência de nomes separados por pontos. Pegando o exemplo da UFSC, seu domínio na Internet é www.ufsc.br.

Download: Quando o usuário copia um arquivo disponível na Internet para o seu computador, ele faz um *download*. A expressão pode ser aplicada para cópia de arquivos em servidores de FTP, imagens tiradas direto da tela do navegador e quando as mensagens são trazidas para o computador do usuário. Também constitui *download* quando, durante o acesso a uma página de Web, os arquivos estão sendo transmitidos. Não existe tradução razoável para o termo, mas no jargão da computação costuma-se falar em "baixar" um arquivo.

Finger: serviço da Internet que permite obter informações sobre outros usuários. O resultado de uma consulta via *finger* pode retornar o endereço, o nome real do usuário, a última vez que ele usou a rede e quantas mensagens não lidas existem em sua caixa postal. É possível usar o *finger* para descobrir informações sobre um determinado servidor. Nesse caso consegue-se uma lista de usuários que estão usando a máquina naquele momento.

Freeware: *software* distribuído gratuitamente que permite ilimitado número de cópias, além de não exigir nenhum tipo de registro. Diferente do software de domínio público, o autor do freeware mantém os direitos autorais sobre o produto e pode impedir a sua modificação, comercialização ou inclusão em um pacote de programas.

FTP (*File Transfer Protocol*): Protocolo para transferência de arquivos. O FTP pode ser utilizado para copiar arquivos da rede para o computador do usuário e vice e versa. Os navegadores de WWW podem fazer transferências de FTP, mas existem clientes específicos para a tarefa. Os usuários devem informar no cliente de FTP o endereço do servidor. É preciso ter uma conta no servidor e informar nome de usuário (*username* ou apelido) e senha, a menos que se trate um servidor de FTP anônimo.

Hacker: habitualmente confundido com "cracker", um hacker é, pela última definição dada, um "Problem Solver" - aquele que resolve problemas.

Hardware: Todos os elementos físicos do computador. Exemplos: monitor, teclado, mouse, processador.

Hipertexto: Documento capaz de incluir em seu conteúdo ligações com outras partes do mesmo documento ou com documentos diferentes. As ligações normalmente são indicadas através de uma imagem ou texto em uma cor diferente ou sublinhado. Ao clicar na ligação, o usuário é levado até o texto associado.

Home-page - Página base do WWW de uma instituição ou particular. A página base é uma espécie de ponto de partida para a procura de informação relativa a essa pessoa ou instituição.

Host: computador ligado permanentemente à Internet que, entre outras coisas, armazena arquivos e permite o acesso aos usuários. Também chamado de nó.

HTML (*HyperText Transfer Protocol*): Este é o protocolo usado para transportar tráfego entre o computador, o **browser** da Web e o *site* da Web.

Lag: é um atraso ou travamento na continuidade da transmissão de informação na Internet. Pode ser decorrente de um congestionamento na rede ou pelo excesso de processamento no servidor.

Link - No WWW, uma palavra destacada indica a existência de um link, que é uma espécie de apontador para outra fonte de informação. Clicando em um link o usuário é levado à uma página de informação que pode, pôr sua vez, conter vários outros links.

Micreiro: usuário para os quais a função do computador não é ser útil, mas apenas funcionar como um brinquedo. Seu objetivo é o micro em si mesmo, não aquilo que eventualmente ele possa produzir.

Nó: ver host.

Servidor: computador que oferece serviços. Referindo-se ao equipamento, o servidor é um sistema que prove recursos tais como armazenamento de dados, impressão e acesso *dial-up* para usuários de uma rede de computadores. No modelo **cliente-servidor**, é o programa responsável pelo atendimento a determinado serviço solicitado por um cliente. Serviços como *archie*, Gopher, WAIS e WWW são providos por servidores.

Telemática:

Webmaster: a pessoa responsável pela administração de um *host* WWW.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANHA F., Jayme. Tribos Eletrônicas: Metáforas do Social. **Comunicação&Política**, Rio de Janeiro, v.3, pp. 76-93, 1995.
- BAYM, Nancy. *The Performance of Humor in Computer-Mediated Communication*. Departamento de Comunicação, Wayne State University, 1995.
- BRETON, Philippe. **A História da Informática**. São Paulo: Editora Unesp, 1991.
- DAMATTA, Roberto. **Carnavais, Malandros e Herios**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- DANET, B. *et all*. Hummm... where's all that smoke coming from: Writing, play and performance on Internet Relay Chat. **Journal of Computer Mediated Communication**, v. 2, n. 4, 1997. Disponível em: <<http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/danet.html>>.
- FACULDADE DE COMUNICAÇÃO DA UFBA, Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br>>.
- FASOLD, Ralph. **Sociolinguistics of Language**, Oxford: Basil Blackwell LTD, 1990.
- GATES, Bill. **A Estrada Do Futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das Culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. New York: Ace Books, 1994.
- GOFFMAN, Erving"[1979]. Footing. In: RIBEIRO, Branca T. & GARCEZ, Pedro M. (orgs.). **Sociolingüística Interacional. Antropologia lingüística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: Editora AGE, 1998: 70-97.
- GOMES, Wilson. **Opinião Política na Internet. Uma abordagem ética das questões relativas a censura e liberdade de expressão na comunicação em rede**, mimeo, 2001.

- GUIMARÃES, Mário J. L. **Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no ciberespaço**. Florianópolis, 2000. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-graduação em Antropologia Social, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFSC.
- GUMPERZ, J & BLOM, Jan-Petter [1972]. O significado social na estrutura lingüística: alternância de códigos na Noruega. In: RIBEIRO, Branca T. & GARCEZ, Pedro M. (orgs.). **Sociolingüística Interacional. Antropologia lingüística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: Editora AGE, 1998a: 31-56.
- GUMPERZ, J. [1982]. Convenções de Contextualização. In: RIBEIRO, Branca T. & GARCEZ, Pedro M. (orgs.). **Sociolingüística Interacional. Antropologia lingüística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: Editora AGE, 1998b: 98-119.
- HYMES, Dell. Modelos da Interação da linguagem e vida social. In: HYMES & GUMPERZ, **Directions on sociolinguistics**, New York: Holt, Rinehart and Winston, INC., 1972a: 35-72.
- HYMES, Dell. Toward Ethnographies of Communication: The Analysis of Communicative Events. In: GIGLIOLI, Pier Paolo. **Language and Social Context**, Penguin Books, 1972b: 21-44.
- INTERNET SOFTWARE CONSORTIUM. Disponível em <<http://www.isc.org>>.
- JONES, Steven G. Understanding Community in the Information Age. In: JONES, Steven G. (org), **Cybersociety: computer-mediated communication and community**. London: Sage, 1995.
- KENDALL, Lori. Recontextualizing “Cyberspace” – Methodological Considerations for On-line Research. In: JONES, Steve. **Doing Internet Research: critical issues and methods for examining the net**. London: Sage, 1999: 57-74.
- LEMONS, André. Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre interatividade e Interfaces Digitais. 1998. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyner/lemons/interac.html>>. Acessado em: 27 set. 1999.

- LEMOS, André. Ciber-Socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. 1999, Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and3.htm>. Acesso em: 23 out. de 2000.
- LEMOS, André. Estruturas Antropológicas do Ciberespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Facom/UFBA: n. 35, julho 1996. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>>. Acessado em: 27 set. 1998.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998b.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência. O futuro do pensamento da era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1998a.
- LIMA, Luis Otávio. História da Internet. **ARPANET BRASIL**, 2000. Disponível em: <www.Arpanet.com.br>.
- MACCLEARY, Leland. **Aspectos de uma Modalidade de Discurso Mediado por Computador**. São Paulo, 1996. Tese de Doutorado em Linguística, USP.
- MACKINNON, Richard C. **Searching for the Leviathan in Usenet**. Dissertação de Mestrado, Department of Political Science, San Jose State University, 1992.
- MAINGUENEAU, Dominique. **Termos-Chave da Análise do Discurso**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.
- MÁXIMO, M. E. **Novos Caminhos de Socialização na Internet. Um estudo das listas eletrônicas de discussão**. In: REUNIÃO BRASILEIRA DE ANTROPOLOGIA, 22ª, 2000, UnB, Brasília.
- MÁXIMO, Maria Elisa. **Internet: novos caminhos de socialização. Um estudo das listas de discussão**. Florianópolis, 1998. Trabalho de Conclusão de Curso. Departamento de Ciências Sociais, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, UFSC.

- MCELHEARN, Kirk. **Writing Conversation: An Analysis of Speech Events in E-mail Mailing Lists**. Unidade de Estudos da Linguagem, Aston University, 1996.
- MORAES F., Evaristo (org.). **Simmel: sociologia**. São Paulo: Editora Ática, 1983.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- PACCAGNELLA, Luciano. Getting the Seats of your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities. **JMCM**, vol 3, 1997. Disponível em: <www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html> , Acesso em: 25 mar. 1998.
- PEREIRA, Vanessa. **A rede da rede**. In: Reunião da Associação Brasileira de Antropologia, XXI, 1999, Vitória/ES.
- REID, Elizabeth M. **Cultural Formations in Text-Based Realities**. Dissertação de Mestrado, Programa de Estudos Culturais, Departamento de Inglês, Universidade de Melbourne, 1994.
- REID, Elizabeth M. **Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat**. Adaptação da *Honours Thesis*. Departamento de História, Universidade de Melbourne (Austrália), 1991.
- RIFIOTIS, Theophilos. **Antropologia do Ciberespaço. Questões teórico-metodológicas sobre pesquisa de campo e modelos de sociabilidade**. In: ENCONTRO ANUAL DA ANPOCS, XXV, 2001, Caxambu.
- RIFIOTIS, Theophilos. Internet e Perspectivas de Cooperação em Ciências Humanas. **Conhecimento em Debate**, João Pessoa, agosto/dezembro, 27-32, 1994.
- RIFIOTIS, Theophilos. Redes de informação e cooperação do campo das violências. **Texto&Contexto**, Florianópolis, UFSC: vol.8, n.2, 149-168, 1999.
- RINALDI, Arlene. Fóruns de discussão e MailingLists. **Internet: Guia de Utilização e Netiqueta**, 27/abril/1995. Disponível em: <www.ifi.unicamp.br/ccjdr/netiqueta/dis.html>, Acesso em: 01 de out. 1998.

- SAVILLE-TROIKE, Muriel. Basic Terms, Concepts and Questions. In: **The Ethnography of Communication. A Introduction.** London (UK) e Cambridge (USA): Blackwell, 1982.
- SILVA, Ana Maria A. Carneiro da. **Apostila sobre o QSR NUD*IST.** Campinas, 2001.
- SILVA, Ana Maria Alves C. da. **Reconectando a sociabilidade on-line e off-line: trajetórias, formação de grupos e poder em canais geográficos no IRC.** Campinas, 2000. Dissertação de Mestrado, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, UNICAMP.
- SIMMEL, Georg. A Metrópole e a Vida Mental. In: **O Fenômeno Urbano.** 4ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.
- STERLING, Bruce. Short History of the Internet. **The magazine of fantasy and science fiction.** Fevereiro, 1993. Disponível em: <<http://www.forthnet.gr/forthnet/isoc/short.history.of.internet>>. Acessado em: 12 nov. 2000.
- TAKAHASHI, T. **Livro Verde – Sociedade da Informação no Brasil.** SocInfo, DF: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.
- TURKLE, Sherry. *Life on the screen.* New York: Touchstone, 1997.
- VELHO, Gilberto. **Individualismo e Cultura,** Rio de Janeiro: Zahar, 1987.
- VELHO, Gilberto. **Projeto e Metamorfose,** Rio de Janeiro: Zahar, 1994.
- WIENER, Norbert. **“Cibernética”, comunicani3n y cultura.** Buenos Aires: Nueva Vision, 1972.
- WINKIN, Yves. *A nova comunica33o: da teoria ao trabalho de campo.* Campinas: Papyrus, 1998.
- ZAKON, Robert H. *Hobbes' Internet Timeline,* vol 3.3, 1998. Disponível em: <<http://info.isoc.org/guest/zakon/Internet/History/HTI.html>>.