

# Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais

Adriana Braga\*

## Resumo

Este ensaio busca apresentar alguns elementos para pensar a reconfiguração das relações sociais a partir da emergência das chamadas “novas mídias”, particularmente nas “redes sociais”, como Orkut, Facebook e Twitter. A partir da noção simmeliana de sociabilidade, são explorados elementos da apresentação do *self*, da tensão entre sociabilidade e conflito, dos processos de legitimação simbólica e dos sentidos da amizade nestes contextos.

Palavras-chave: Sociabilidade; redes sociais; interação social.

## Abstract

Digital sociabilities and the reconfiguration of social relations

This essay wishes to present some elements on the reshape of social relations since the emergence of the so-called “new media”, particularly on social networks, such as Orkut, Facebook and Twitter. Since the Simmelian notion of sociability, elements of the presentation of self, of the tension between sociability and conflict, of processes of symbolic legitimacy and the meanings of friendship within these environments are explored.

Keywords: Sociability; social networks; social interaction.

---

\* Adriana A. Braga é professora do Departamento de Comunicação Social da PUC-Rio de Janeiro e Pesquisadora do CNPq. Graduada em Psicologia, Mestre e Doutora em Ciências da Comunicação. Foi vencedora do Prêmio CAPES de Tese (MEC-BR) e do Harold Innis Award (EUA), em 2007. Autora dos livros *Personas Eletrônicas: feminilidade e interação no blog Mothern* (Ed. Sulina, 2008) e *CMC, Identidades e Género: teoria e método* (UBI, Portugal, 2005), além de vários capítulos de livro e artigos científicos. E-mail: adriana-braga@puc-rio.br

## A reconfiguração das relações sociais

No final do diálogo “Fedro”, de Platão, Sócrates conta a Fedro uma história sobre Thamus, o rei de uma grande cidade do Egito. Um dia, Thamus recebeu a visita do deus Thoth, que foi comunicar que havia inventado muitas coisas, como o número, o cálculo, a geometria, a astronomia e a escrita. Thoth exibiu suas invenções, afirmando que elas deviam ser amplamente conhecidas e disponíveis aos egípcios. Thamus indagou sobre cada uma delas.

Quando falou sobre a escrita, Thoth declarou que ali estava uma realização que iria aperfeiçoar tanto a sabedoria quanto a memória dos egípcios. Thamus replicou que o descobridor de uma arte não é o melhor juiz para avaliar o bem ou dano que ela causará naqueles que a praticarem. No caso da escrita, por exemplo, Thamus considerava que ela produziria o oposto, pois aqueles que escrevessem iriam parar de exercitar a memória e tornar-se-iam esquecidos. Quanto à sabedoria, a escrita iria fornecer uma grande quantidade de informação sem a instrução adequada e seus seguidores seriam vistos como instruídos, quando seriam bastante ignorantes. Tomando o conceito de sabedoria como sendo a sabedoria verdadeira, tornar-se-iam um fardo para a sociedade. Esta história antiga pode ser aplicada a uma variedade de questões bastante atuais.

Assim como Thamus predisse o que aconteceria com a introdução da escrita, cada tecnologia de comunicação promove mudanças na vida das pessoas que interagem com ela.

O universo da palavra impressa – livros, leis e jornais, por exemplo – enfatiza a lógica, a sequência, a história, a exposição, a objetividade e a disciplina. O universo da televisão tem ênfase na fantasia, na narrativa, na presença, na simultaneidade, na intimidade, na satisfação imediata e na resposta emocional rápida (Postman, 1994).

Cada cultura precisa compreender e negociar com suas tecnologias. Quem sabe se, daqui a cinquenta anos, competências que hoje são consideradas fúteis e irrelevantes, como jogar videogame ou falar em várias janelas de *chat* ao mesmo tempo, não serão fundamentais para a vida em sociedade?

Alguns efeitos já podem ser observados na sociedade contemporânea como resultado da entrada em cena do computador ligado à Internet. A mídia em questão:

- Ampliou a participação do público em um meio de comunicação ao considerar a promoção da interatividade entre os/as participantes em nível global, atividade meramente sugerida com relação à televisão;
- Envelheceu as funções do telefone, do fax, da máquina de escrever, do pincel, do papel, do CD, entre outros;
- Reinventou a carta escrita no formato do e-mail; e
- Revitalizou o telefone celular com o desenvolvimento do WAP – *Wireless Application Protocol* (Horrocks, 2001).

Assim, além de saber usar as ferramentas da Internet, também precisamos saber como ela muda nossa concepção de realidade, o relacionamento entre ricos e pobres, a ideia que fazemos do que seja “verdade”, “felicidade”, “organização política” e “cidadania”.

### Interação social e apresentação do *self* na cibercultura

Assim como Thamus predisse o que aconteceria com a introdução da escrita, cada tecnologia de comunicação promove mudanças na vida das pessoas que interagem com ela. Desde a criação de interfaces simplificadas para veiculação de conteúdos on-line, os ambientes de Internet passaram a ser largamente utilizados por usuários/as não especializados/as como meio de expressão individual e coletiva, operando como um espaço social para apresentações do *self*, onde são veiculadas representações de identidade e de individualidade, em uma dinâmica análoga ao que Goffman (1998) denomina “gerenciamento da impressão” (*impression management*).

Os indivíduos se agregam a partir de interesses e necessidades que definem conteúdos específicos. Mas, para além desses conteúdos, o fato de se sentirem sociados provoca satisfação em seus membros; a formação daquela sociedade como tal é, em si, um valor. O puro processo de sociação, a forma desse processo, é, assim, um valor estético socialmente apreciado. Nesse sentido, a sociabilidade (Simmel, 1983) evita atritos com a realidade, de modo que os motivos da sociação, implicados na vida prática, não têm importância neste contexto interacional. Ponto semelhante é desenvolvido por Goffman, para quem a maior parte da interação social cotidiana é possibilitada pelo engajamento comum e voluntário dos participantes no que ele chama de “consenso operacional” (Goffman, 1998), uma espécie de concordância superficial, em que cada participante abstrai suas posições pessoais em prol de uma definição da situação compartilhada por todos:

A conservação desta concordância superficial é facilitada pelo fato de cada participante ocultar seus próprios desejos por trás de afirmações que apóiam valores aos quais todos os presentes se sentem obrigados a prestar falsa homenagem. [...] Os participantes, em conjunto, contribuem para uma única definição geral da situação, que implica não tanto num acordo real quanto às pretensões de qual pessoa, referentes a quais questões, serão temporariamente acatadas, haverá também um acordo real quanto à conveniência de se evitar um conflito aberto de definições da situação. Referir-me-ei a este nível de acordo como um “consenso operacional”. (Goffman, 1998, p. 18-19)

Mesmo com toda a mediação tecnológica, a interação nos ambientes digitais parece não prescindir do encontro presencial. Por vezes, frequentadores/as efetivamente promovem encontros, mais aos moldes da sociabilidade descrita por Simmel. Os encontros são concebidos, planejados e comentados no ambiente digital, e documentados nos ambientes de Internet por participantes. Nesse caso, as relações mediadas pelas tecnologias participam do contexto da interação e a propósito dela: blog + bar + e-mail + MSN + celular + fotografia digital + *fotolog* + lista de discussão restrita + Orkut + Twitter + Facebook. Esta espécie de interação, assemelhada à de um clube, associação de interesses compartilhados, utiliza as mídias disponíveis de modo complementar, a serviço da interação.

Se por um lado a teorização de Goffman sobre a ordem da interação face a face pa-

rece se aplicar muito bem ao objeto sob investigação, por outro os dados apontam também diferenças importantes. Goffman considera que há duas espécies de expressividade do indivíduo (atividades radicalmente diferentes e igualmente significativas): a expressão “transmitida”, ligada à linguagem verbal e à intencionalidade, e a expressão “emitida”, que inclui os gestos, olhares, suores, sorrisos ou expressões faciais, permitindo inferências nem sempre controladas pelo indivíduo. No caso dos blogs, há menos elementos de emissão de expressão, somente aqueles veiculáveis por forma verbal – erros de português, por exemplo –, havendo uma preponderância da informação deliberadamente transmitida. Isso traz consequências ao tipo de interação que se estabelece. Relativamente livres da expressividade via emissão, os sujeitos encontram menos obstáculos – ou obstáculos de outra ordem – em tentar manejar a impressão causada nos outros, através de pseudônimos, *nicknames*, tentativas de controle com relação à informação fornecida.

Segundo Goffman (1998), ao se apresentar diante de outros, um indivíduo pode agir de várias maneiras com relação ao que estes esperam dele. O processo de apresentação de si em ambientes digitais se dá de diversas maneiras; não obstante, alguns padrões podem ser identificados. A temática proposta pelo blog, por exemplo, geralmente participa do conteúdo das mensagens de entrada em cena no ambiente, mas não necessariamente. O elemento que garante reconhecimento e pertencimento aos grupos participantes de um dado ambiente é o elogio, padrão de entrada mais recorrentemente encontrado. O elogio ao espaço e à iniciativa é geralmente bem recebido e respondido. Entretanto, outros padrões se observam, os quais denominei “não-elogio” e “crítica” (Braga, 2005) O não-elogio, que pode ser um pedido de informação, uma dica ou comentário, geralmente é respondido com hospitalidade ou simplesmente não respondido. As críticas têm como resposta o ostracismo, a ironia ou a agressividade.

Os ambientes digitais também apresentam características de interação diferenciadas daquelas apresentadas pela sociabilidade convencional, deixando perceber o desenvolvimento de outra forma de sociação, o conflito. A importância sociológica do conflito (*kampf*) é problematizada por Simmel (1983) de forma original. Enquanto admite-se que o conflito modifique ou até produza grupos de interesse, o autor se pergunta se o conflito, independente de qualquer fenômeno do qual resulte ou acompanhe, é, em si mesmo, uma forma de sociação. Apesar dos conflitos serem motivados por fatores de dissociação, são também modos de se conseguir algum tipo de unidade. Assim, o conflito pode ser visto como algo positivo, na medida em que ambas as formas de relação, a divergente ou a convergente, se diferenciam fundamentalmente da indiferença entre indivíduos ou grupos, que seria nesse sentido puramente negativa. É da divergência de ânimos e direções de pensamentos que fluem a estrutura orgânica e a vitalidade do grupo. Ao contrário do que pode parecer, unidade e discordância são tipos de interação que não se anulam, mas se somam. Mesmo que a discordância possa ser destrutiva em relações particulares, ela não tem necessariamente o mesmo efeito no relacionamento total do grupo, podendo até ter um papel inteiramente positivo nesse quadro mais abrangente. As hostilidades preservam

limites no interior do grupo e muitas vezes garantem suas condições de sobrevivência. O direito e o poder de rebeldia contra tiranias, arbitrariedades, grosserias ou mau-humor contribui para a manutenção da relação com pessoas cujo temperamento não poderia ser suportado de outra forma.

Entre os pontos característicos da sociabilidade, Simmel destaca também sua natureza democrática, uma espécie de “toma lá, dá cá”, no qual cada participante oferece valores sociais ao ambiente (alegria, realce) na mesma proporção com que recebe. Eliminado o que é pessoal e objetivo, a sociabilidade “cria um mundo sociológico ideal” (Simmel, 1983, p. 172), onde o prazer do indivíduo está implicado no prazer dos outros. Esta espécie de clube criado a partir desta interação específica, que se manifesta como um “campo finito de significação” (Schutz, 1962), desvinculado dos assuntos sérios e objetivos, aparece frequentemente nos materiais da comunicação mediada por computador.

Desta maneira, na sociabilidade, a conversa é o propósito em si, a conversa é a realização de uma relação lúdica, que só quer ser relação. Enfim, talvez seja interessante para justificar a investigação sobre esse tipo de material a aproximação que Simmel faz da sociabilidade, que “exatamente por sua distância de sua realidade imediata, pode revelar a natureza mais profunda desta realidade, de maneira mais completa, consistente e realista que qualquer tentativa de apreendê-la mais diretamente” (Simmel, 1983, p. 180). A considerar o relaxamento dos papéis formais desempenhados em outras situações interacionais, os momentos de sociabilidade tornam-se mais propensos ao fluxo de conteúdos espontâneos, íntimos ou inconscientes, informações talvez mais facilmente protegidas em situações sérias.

### **A noção de comunidade e suas novas acepções**

Uma das palavras que foram recentemente reconfiguradas pelas novas tecnologias é “comunidade”. Segundo a clássica definição de Fichte (1973), uma comunidade é “um grupo territorial de indivíduos com relações recíprocas, que se servem de meios comuns para lograr fins comuns”.

A desterritorialização e instantaneidade promovidas pela Internet facultam a formação de grupos de interesses comuns, mas sem vínculos territoriais, configurando uma nova forma de organização comunitária, com muitas especificidades. Assim, quando se fala em “comunidades virtuais”, é preciso entender que se trata de um fenômeno substancialmente diferente. A concepção de um espaço de acolhimento para o indivíduo entre seus iguais não se conjuga com a concepção de um espaço para o convívio da diversidade. Essa visão nostálgica sobre as comunidades pré-industriais foi criticada sob o argumento do “poder destrutivo” dos agrupamentos homogêneos, que tendem a expulsar o desconhecido, o “diferente”, buscando abolir o caos.

Nesses termos, ao mesmo tempo em que se reivindica para o espaço virtual liberdade de expressão sem limites, existe também a necessidade de regras – que se encontram em fase de gestação no caso da Comunicação Mediada por Computador (CMC) – que possibilitem a convivência coletiva. Sendo assim, os padrões de expressão praticados nesses

ambientes não deixam de estar submetidos ao controle social das/os participantes da interação. A possibilidade do anonimato, por exemplo, pode funcionar como estímulo para vínculos de amizade e intimidade, bem como para a agressividade e desrespeito. Em listas de discussão e blogs declaradamente abertos a novos/as participantes, recém-chegados/as são muitas vezes ignorados/as por não apresentarem o perfil esperado pelo grupo principal, condição para acolhimento e pertencimento (Braga, 2008).

### **Dinâmicas da interação em redes sociais**

Para compreender os usos sociais da internet, uma alternativa interessante é explorar as formas ritualizadas que organizam e regulam tacitamente a dinâmica das interações comunicativas em seus ambientes. Apresento a seguir alguns desses elementos:

#### **a. Entrada em cena/Apresentação do *self***

A Internet é um meio multimídia que apresenta recursos audiovisuais para trocas comunicativas, mas ainda é um contexto social baseado em texto, e este aspecto é fundamental na estruturação da CMC. Na Internet, marca-se presença e território através da escrita. Estima-se que 70% de toda a atividade na Internet consista de textos escritos. Nas redes sociais, estar é escrever. Não escrever é estar invisível. Registrar comentários é estar ali, onde a interação só existe na medida em que os/as participantes “estão” por escrito.

A observação da dinâmica interacional da entrada em cena de novos/as participantes revela aspectos da lógica simbólica que organiza este espaço, em um processo de apresentação do *self* que regula e organiza a interação ali ocorrente. Os protocolos de interação desenvolvidos nos ambientes de Internet parecem ter no elogio um componente fundamental. Apesar de existirem blogs contemplando as temáticas mais variadas, o elogio parece ser a mediação principal nos processos de reconhecimento, acolhimento e pertencimento nesses ambientes.

Na criação do circuito comunicativo que se gera em torno de cada ambiente, aspectos característicos de outros contextos sociais podem ser observados. Os/as leitores/as de um blog, por exemplo, não constituem uma categoria homogênea. Participantes são recebidos/as de acordo com o capital simbólico que possuem – adquirido através de processos próprios de legitimação já citados. Na medida em que esteja garantido, os/as participantes podem mesmo prescindir da mediação do elogio em suas trocas para terem boa acolhida.

#### **b. Sociabilidade e conflito**

A noção de sociabilidade foi formulada pela primeira vez na obra de Georg Simmel, no início do século XX. Definindo-a como “a forma lúdica ou autônoma da sociação”, Simmel considerava que a autonomização dos conteúdos em uma interação social, pelo simples prazer da interação, consistia em um importante elemento da vida social. Nas redes sociais, a teoria de Simmel parece adquirir um considerável campo de aplicação, na medida em que estes ambientes são regidos por uma dinâmica de sociabilidade, de “falar” (por escrito) pelo prazer de falar.

Uma vez aplicados os protocolos tácitos de relacionamento nos ambientes digitais,

grupos de afinidade se formam por meio da interação escrita, tendo como padrão preponderante uma sociabilidade amena. Entretanto, eventualmente os conteúdos veiculados suscitam uma ruptura neste padrão interacional, gerando situações de conflito, que podem variar de um rápido mal-entendido a divergências de grande duração. Os conflitos surgidos evidenciam pontos de tensão entre os saberes e posições em jogo, eventualmente desnudando contradições e diferenças irreduzíveis entre participantes. Mas o conflito também pode ser uma poderosa força de agregação social, definindo um “nós” que se constitui justamente na oposição a “eles”. Nessas situações, o grupo tende a centralizar-se em torno de posições intolerantes, a criar uma unidade que visa a definir uma posição grupal no enfrentamento da situação. Após o desfecho, se retorna à normalidade da interação, tendo-se definido, porém, limites mais precisos e posições coletivamente aceitas, que passarão a reger a interação naquele ambiente, fortalecendo-se assim uma cultura própria do grupo, com repertórios tácitos para futuras contendas.

### c. Legitimidade e exclusão

A legitimação de conteúdos e autores/as dos blogs parece ter seus processos específicos, entre os quais se destacariam como principais: i) *legitimação pelo público*, através do número de visitantes a acessar e comentar os *posts*; ii) *legitimação pelos pares*, através de onde e quanto o blog é citado e linkado em outros blogs. É evidente que quanto mais prestigiosos os blogs que fizeram a citação, mais legitimado o blog em processo estará. O fato é que, uma vez legitimados neste domínio, alguns/as autores/as ganham tanta projeção no âmbito da Internet que passam a chamar a atenção dos meios de comunicação de massa, a consolidar a legitimidade de seus conteúdos. A aparição desses personagens nas mídias é comemorada no contexto dos blogs a ponto de elevar seus/as autores/as à condição de celebridades no seu âmbito de atuação, as chamadas “microcelebridades” (Braga, 2010). Microcelebridades são pessoas que se notabilizam por alcançar um valor simbólico significativo a partir de sua *performance* nos ambientes digitais. O prefixo “micro” se refere à produção de fenômenos midiáticos análogos àqueles observados nos meios de comunicação de massa, nos quais o/a personagem se celebra no seu ambiente, entretanto, em pequena escala.

O oposto disso é a facilidade com que se pode promover a exclusão de participantes: basta que não se interaja com eles, que suas mensagens não sejam respondidas, o que resulta em uma espécie de “ostracismo”. É só não reagir, não fazer nada. Ou seja, mesmo que em um ambiente a interação seja intensa, se um/a participante não tiver seus comentários respondidos, resulta em uma espécie de abandono, de exclusão, de “falar para as paredes”.

### d. Twitter e a circulação de links

O sistema de retribuição de visitas parece ser a força motriz que constitui o circuito interativo em torno das redes sociais. Em uma lógica de reciprocidade, de dádiva e contradádiva, é preciso registrar a presença nos ambientes de interesse para contar com o registro de retribuição no próprio ambiente na rede, desde que respeitados os protocolos básicos de pertencimento (Braga, 2008).

Um ponto importante neste sentido é a circulação de links. No ambiente do Twitter,

o elemento limitador de 140 caracteres por mensagem pode ser substituído por um link, que pode conduzir virtualmente a qualquer lugar na rede. Assim, mesmo que a Internet seja comparada com um mar, é preciso um “mapa do tesouro”, que diga exatamente aonde ir. Os links, assim, circulam na rede por meio de relações pessoais: por esta dinâmica de circulação de links, pessoas anônimas podem ganhar destaque, vídeos domésticos podem parar na grande mídia e assuntos supostamente irrelevantes podem se tornar “trending topics”.

### e. A reconfiguração da amizade

Nas redes sociais, a mediação por excelência é a amizade. Nelas, colecionamos, adicionamos “amigos”. As qualidades desses amigos são serem “cool” (legal, boa praça) e “trusty” (confiável). No Facebook, você registra sua passagem “curtindo” o que foi visto. Interessante ressaltar aqui a vinculação desses ambientes com as dinâmicas de sociabilidade, de relação entre pares, análogas a uma relação de amizade. Nesses ambientes, é conveniente manter relações amistosas, cordiais, mesmo com estranhos. Falar de modo formal e frio pode ser entendido como arrogância e grosseria, então as relações nessas redes são “pessoalizadas”, mesmo que superficialmente.

As redes sociais têm uma história de sucesso na internet brasileira. A rede social Orkut, criada em 2004, foi um sucesso instantâneo no Brasil e, hoje, mais da metade dos seus usuários são brasileiros (acima de 30 milhões). Recentemente, a rede social Facebook está se tornando crescentemente popular e tem hoje mais de 18 milhões de usuários brasileiros, em um crescimento de 160% no ano passado. Tais números mostram uma convergência entre o tipo de interação ocorrente em redes sociais e a sociabilidade brasileira. Como na vida cotidiana em nosso país, os atributos demandados dos/as participantes (ser “espontâneo”, “cool” e “sexy”) são basicamente os mesmos. Nas redes sociais, como na vida cotidiana, relações de confiança são construídas lentamente; nelas, as pessoas preferem tratar com outras pessoas, em um nível individual, e não com “funcionários de uma companhia”. Assim, defender o interesse privado de uma companhia em uma rede social causará um desconforto instantâneo na interação. Lidar com “pessoas” em vez de “clientes” representa um desafio para o discurso institucional neste contexto. Este desafio demanda habilidades de sociabilidade, uma competência que o Brasil conhece bem.

### Considerações finais

Enfim, há muitas internets na Internet. O futuro da comunicação ainda está em aberto. Apenas nos últimos dez anos, vimos surgir o Orkut, a Wikipedia, o Youtube, o WikiLeaks e o Twitter. O que ainda veremos nos próximos dez ou vinte anos? O que podemos tomar como um ponto de partida para pensar o futuro é que o que se entende por “povo” e por “política” hoje é muito diferente do que no século XX. Hoje, temos uma concepção de sujeito atomizada, que pode fazer política ou praticar cidadania sem sair às ruas, mas que precisa ser convocado para a ação. Não raras vezes, esse sujeito é entendido como despolitizado ou indiferente. Entretanto, pode não ser falta de engajamento político, mas política feita de outra maneira, por um sujeito típico de uma sociedade individualista, que



se mobiliza na participação a partir de outras lógicas, que se articulam com seus interesses, com seu modo de vida.

Em uma sociedade ampliada pela praça pública digital, pode-se com um clique contribuir com a mudança de uma política pública, por exemplo, que afetará toda a coletividade, obtendo muitas vezes mais efeito político do que uma passeata como as do século XX. A Internet se articula com todos os outros meios de comunicação precedentes, de modo complementar. As pessoas usam a internet junto com seus celulares, câmeras fotográficas, televisores, rádios e conversações face-a-face. Uma tecnologia que, como as outras, não existe fora da sociedade, mas que ela própria ajuda a redefinir o que entendemos por “viver em sociedade”.

Recebido em 5 de agosto de 2011.

Aprovado para publicação em 24 de outubro de 2011.

## **Bibliografia**

- BRAGA, Adriana. Sociabilidade no Livro de Visitas: uma dimensão comunicacional da feminidade contemporânea. In: Braga, A. (org.). **CMC, Identidades e gênero: teoria e método**. Covilhã/Portugal: Universidade da Beira Interior, 2005, p. 25-55.
- \_\_\_\_\_. **Personas materno eletrônicas: feminilidade e interação no blog Mothern**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- \_\_\_\_\_. Microcelebridades: entre meios digitais e massivos. **Revista Contracampo**, nº 21, Niterói, UFF, 2010, p.39-53.
- FICHTE, Johann. Definições para uso didático. In: Fernandes, F. (org.). **Comunidade e sociedade**. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1973, p.153-5.
- GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1998.
- HORROCKS, Christopher. **Marshall McLuhan and virtuality**. Cambridge: Icon Books, 2001.
- PLATÃO. *Fedro ou Da beleza*. Lisboa: Guimarães Editores, 1989.
- POSTMAN, Neil. **Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia**. São Paulo: Nobel, 1994.
- SCHUTZ, Alfred. **Collected papers**. Haia: M. Nijhoff, 1962.
- SIMMEL, Georg. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.