

CIBERESPAÇO, COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR E AMBIÊNCIA SOCIAL: NOTAS SOBRE POSSÍVEIS INTERSEÇÕES

José Carlos Ribeiro

Resumo

Este trabalho tem como objetivo principal apontar algumas possíveis aproximações e afastamentos conceituais entre os termos ciberespaço e comunicação mediada por computador (CMC), ressaltando aspectos que evidenciam a inter-relação das particularidades técnicas e sociais presentes em cada um dos conceitos. Visa também destacar as respectivas características que facilitam o entendimento da criação de uma ambiência particular e propícia ao aparecimento de interações sociais diferenciadas.

Palavras-chave

Ciberespaço; Sociabilidade virtual; Tecnologias comunicacionais.

Abstract

The main objective of this work is to point out some conceptual proximities and distances between the terms cyberspace and computer mediated communication (CMC), highlighting the aspects that evidence an inter-relation of technical and social particularities present in each concept. It also aims to emphasize the respective characteristic that facilitates the understanding of the creation of a particular and propitious environment to the appearance of differenced social interaction.



Keywords

Cyberspace, Computer-mediated communication (CMC); Virtual sociability.

1 INTRODUÇÃO: CONTEXTO COMUNITÁRIO DE PARTILHA

A análise do processo de constituição das redes eletrônicas traz duas características bastante interessantes para apreciação. A primeira refere-se ao fato do seu desenvolvimento ter se dado de forma singular, extrapolando as expectativas iniciais, tanto em relação ao efetivo crescimento e engajamento por parte dos usuários quanto às formas de sua utilização. A apropriação das tecnologias existentes para finalidades distintas das concebidas inicialmente mostrou ser uma marca presente em todo o processo¹. Tendo sido concebida para fins militares, o desenvolvimento da rede assumiu caminhos desviantes já desde o seu início. O forte desejo de compartilhamento de informações e a conseqüente socialização advinda foram os elementos que mais se evidenciaram nesse processo. Uma outra importante característica foi a contundente presença de ideais comunitários entre os usuários da primeira geração que, situada entre o fim dos anos 60 e o início dos anos 70, experienciou toda a atmosfera reinante no período, em que a construção de espaços alternativos de convivência social foi uma das atitudes mais significativas (CASTELLS, 1999; LEMOS, 2002). O que, por sua vez, fomentou a criação de uma ambiência alternativa, um *locus* onde novas interações sociais puderam ser estabelecidas.

¹ A esse respeito, Perriault (1989) ressalta que a utilização dos objetos técnicos nem sempre seguiu a lógica funcional prevista inicialmente pelos seus criadores. De maneira diferente, a apropriação de tais dispositivos (e, em especial, os ligados à área informacional) parece percorrer caminhos alternativos e desviantes mais próximos das necessidades (técnicas e simbólicas) específicas dos seus utilizadores. Lemos (2002), ao comentar essas questões, propõe que seria mais adequado falar-se em “astúcia dos usos” do que em “lógica dos usos”, devido à ênfase que seria dada à articulação efetuada em bases menos previsíveis.



Conforme observado, as trocas de informações entre os usuários das redes eletrônicas constituíram, desde o início, os elementos norteadores e centrais do comportamento das pessoas que circulavam nesse novo ambiente interativo social. O grau de afinidades e os interesses comuns conduziram e facilitaram a aglutinação e o estabelecimento de vínculos sociais, por vezes bastante intensos, que produziram uma série de laços de identidade e partilha de objetivos entre os usuários de tais sistemas:

Não se trata somente de fazer parte de comunidades virtuais; de tal modo recordo as conversas e começo a misturá-las com a vida real que as minhas comunidades virtuais fazem parte da minha vida. Fui colonizado; o meu sentido de família ao nível mais fundamental foi virtualizado (RHEINGOLD, 1996:24).

Em linhas gerais, os agrupamentos iniciais foram resultantes de duas posturas adotadas - na maioria das vezes compartilhadas - pelos participantes pioneiros. Uma era fruto da idéia visionária de construção de uma sociedade diferenciada, comprometida com ideais democráticos e comunitários e buscava o estabelecimento de um novo tipo de relação social; a outra, oriunda da simples curiosidade intelectual, tinha como objetivo principal a apropriação das técnicas disponíveis, sem atentar ou dar importância aos aspectos mais transcendentais de seus atos.

Nesse contexto comunitário de partilha de um novo mundo e diante de inovações e possibilidades tecnológicas, foi-se delineando um novo ambiente de convivências denominado de ciberespaço², no qual relações sociais com características peculiares começaram a ser estabelecidas. Embora originariamente deri-

² *Cyberspace* - termo inventado por William Gibson no seu romance "Neuromancer". (Ed. Ace, New York, 1984). Em linhas gerais, podemos associá-lo ao mundo virtual, onde transitam as mais diferentes formas de informação e onde as pessoas que fazem parte da sociedade da informação se relacionam virtualmente, por meios eletrônicos.



vado de uma cultura tecnológica, o ciberespaço³ não se resume apenas a esse aspecto; caracteriza-se também por seu caráter de constructo cultural, pelo fato de possibilitar experiências imaginativas além da sensorial.

2 ESPAÇO DE CONVIVÊNCIAS SOCIAIS

Essa perspectiva de construção da realidade do ciberespaço refletiria uma característica presente no mundo contemporâneo, que seria o rompimento do paradigma associado à modernidade da separação entre técnica e cultura. Nesse sentido, a tecnologia, que foi durante aquele período frequentemente percebida e adotada como um instrumento de racionalização, artificialização e separação (Ellul, 1968), parece se transformar em uma ferramenta facilitadora, ou mesmo promotora de situações conviviais e comunitárias. Consoante com esta formulação, ao comentar sobre a transformação do processo de apropriação da técnica e do social, Lemos (1998, *on-line*) observa:

A técnica, paradoxalmente, vai desempenhar um papel muito importante nesse processo. Ao invés de inibir as situações lúdicas, comunitárias e imaginárias da vida social, as novas tecnologias vão agir como vetores dessas situações. A forma técnica é obrigada a negociar com o social. Podemos falar numa espécie de transformação da apropriação técnica do social, típica da modernidade, para uma apropriação social da técnica, mesmo que de forma complexa e imprevisível.

É interessante sublinhar que esse espaço de convivência é um produto direto, em última instância, do acentuado desenvolvimento tecnológico, da tecno-estrutura contemporânea mais avançada, que foi, de alguma forma, reapropriada pelo social e partilhada coletivamente. Ao que parece, há uma espécie de

³ Se efetuarmos uma análise etimológica do termo ciberespaço, chegaremos a uma idéia básica de “espaço de controle”. Não deixa de ser curioso (e, de certa forma, paradoxal) que um espaço que traz em suas origens toda uma ideologia marcada pela defesa da circulação livre de informações, traga em sua designação uma idéia contrária aos seus propósitos essenciais.



reinvestimento cíclico de aspectos comunitários facilitados pelas novas tecnologias. Através da convergência desta apropriação recíproca, o ciberespaço aparece como um desdobramento possível deste cenário contextual, onde tais fronteiras já não se encontram tão definidas e impermeáveis. Ao contrário, apresentam-se como um “campo fértil” para o nascimento e desenvolvimento de novas formas de agregações sociais em um ambiente de contornos ainda imprecisos chamado “mundo virtual” (STONE, 1992).

O ciberespaço surge então como um ambiente de compartilhamento de realidades imaginadas, como um território simbólico propício à exploração de novas experiências existenciais e sociais, como um lugar sem espaço (NIXON, 1992 *apud* BROMBERG, 1996), um espaço de alucinação consensual (GIBSON, 1984), um espaço virtual no qual as relações são construídas sem a necessidade da co-presença física dos corpos e, portanto, vivenciadas unicamente através das construções imaginárias dos participantes, gerando novas formas de interações mediadas pela presença do computador. Segundo Randy Walser (1992 *apud* KRAMARAE, 1995:38), o “ciberespaço é o meio que dá às pessoas o sentimento que elas estão sendo transportadas, corporalmente, de um mundo físico ordinário para mundos de pura imaginação”⁴. A partir de Benedikt (1992), podemos depreender, de forma sintética, seis possíveis caracterizações que juntas comporiam a singularidade do ciberespaço e ajudariam no seu entendimento como fenômeno contemporâneo: (1) a sua percepção como um novo universo, um lugar paralelo criado e sustentado por computadores e linhas de comunicação mundiais; (2) a sua larga acessibilidade, representada pela possibilidade de “adentrar” em seu espaço a partir de qualquer local do planeta onde se tenha um computador ligado ao sistema através de linhas de comunicação (telefônicas, por satélites, cabos, rádios etc.); (3) a sua virtualidade e mutabilidade, verificada pela existência

⁴ Tradução própria: “Cyberspace is the medium that gives people the feeling they have been transported, bodily, from the ordinary physical world to worlds purely of imagination”.



potencial em todo e em nenhum lugar; (4) a sua composição como uma geografia mental compartilhada, um território preenchido por dados e ficções; (5) o seu caráter dinâmico, percebido pelos constantes fluxos e refluxos de seu horizonte e redimensionamentos a partir da circulação, por suas vias informacionais, de cada novo dado e de cada nova imagem; (6) a disponibilidade e a facilidade no acesso aos dados e aos conteúdos que “habitam” o seu universo. Como podemos observar, as caracterizações destacadas acima não se prendem aos aspectos estruturais de sua formação; elas apontam uma diversidade de propriedades e experiências que, articuladas, apresentam uma dimensão aproximada do fenômeno.

O ciberespaço também traz em sua composição elementos que se ajustam às características apontadas por alguns autores (MAFFESOLI, 1996, 2003, 2004; REID, 1991, TURKLE, 1997) como sendo verificadas com maior intensidade no contexto da pós-modernidade, especialmente em relação à presença de um espaço social vivenciado a partir de um território simbólico, sem a obrigatoriedade de se ter um correspondente na realidade física. Por outro lado, em uma visão aproximada da linha de pensamento desenvolvida por Marc Augé (1994), podemos enquadrá-lo como um não-lugar⁵, um espaço constituído essencialmente de elementos e situações transitórias, onde se observa uma certa flexibilização das práticas sociais e os contatos se efetivam de forma relativamente anônima. A esse respeito, Côrte (1996), ao refletir sobre alguns desdobramentos práticos e conceituais da caracterização proposta por Augé, ressalta o caráter atrativo e comunal usualmente sentidos pelos participantes na experiência de transitar anonimamente pelos não-lugares, o que, de certa forma, possui ressonância com as situações vivenciadas, em geral, pelos frequentadores da rede (RIBEIRO, 2003).

⁵ Conceito desenvolvido no livro “Não-Lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade”. Segundo o autor: “Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico, definirá um não-lugar” (AUGE, 1994:73).



Turkle (1997), comentando sobre aspectos presentes na “cultura da simulação”⁶ contemporânea, afirma que uma das formas utilizadas pelos usuários para se apropriar dos dispositivos ou equipamentos informacionais é concebê-los como “portas de entrada além do espelho”, ou seja, como ferramentas que possibilitam o mergulho em um espaço imaginário, um espaço de ludicidade imaginativa. O ciberespaço surge como esse lugar de partilha e de socialização situado “além do espelho”, onde junto à circulação de informações (dados, sons, imagens etc.) são agregadas as ligações de pessoas (com seus respectivos sentimentos, percepções, idéias e pensamentos). Assim, passando gradativamente de ferramentas de administração de informação para ferramentas de comunicação (e de sociabilidade), os dispositivos informacionais, e em especial o computador, vão colocando à disposição dos usuários a oportunidade de explorar novas possibilidades relacionais e ambiências derivadas por e através dos espaços virtuais.

Outro dado interessante presente nesse “espaço de comunicação pura” (STONE, 1995) é que a própria facilidade de trânsito de diversas informações - uma de suas características mais visíveis - cria condições que favorecem a ligação entre as diversas pessoas, uma vez que a tecnologia empregada viabiliza e estimula o intercâmbio de comunicações. A simples possibilidade de fazer circular as informações recebidas e de repassá-las adiante, quer seja para um outro ou para uma grande quantidade de usuários através de uma simples tarefa de “copiar” e “reenviar” as mensagens, mostra ser um procedimento básico e de fácil aplicação que ajuda no processo de promoção de trocas interacionais.

Conforme comentado, embora esse ambiente de convivência tenha sido possível apenas através do contexto de inovações e desenvolvimentos tecnológicos, curiosamente tal fato não parece ser o foco de atenção principal quando se

⁶ Expressão adotada pela autora para designar o momento atual, onde novas relações sociais estão sendo estabelecidas.



busca o entendimento dos fatores que promovem a dinâmica social estabelecida nas redes eletrônicas. Entre alguns autores, como Stone (1995) e Rheingold (1996), percebe-se uma certa tendência a enfatizar a posição da grande influência do espírito comunal verificado nos primeiros exploradores, consequência de todo contexto sócio-cultural que envolvia o movimento da contracultura (variável social) presente na época do surgimento do ambiente comunicacional da rede, em detrimento da outra postura essencialmente movida pelo fascínio das possibilidades técnicas. Em decorrência, o desenvolvimento da técnica propiciadora de tais possibilidades comunicacionais e interacionais (variável técnica) parece ter sido frequentemente colocado em segundo plano no grau de importância como fator constituinte dessas relações, tendo sido considerado, na maioria das vezes, somente o seu caráter instrumental, ou seja, apenas como suporte para o laboratório de experiências sociais.

Fazendo uma análise histórica do processo, percebemos que a convergência das possibilidades técnicas com os aspectos sociais presentes no contexto cultural norte-americano daquele período⁷ tornou-se um fato inevitável, e como tal, os frutos dessa união resultaram em ações que buscavam, em última instância, o estabelecimento de um novo tipo de sociedade, promovida por espaços de convivência e formas de relacionamento alternativas. Em linhas gerais, podemos afirmar que a idéia imaginária reinante de um “espírito comunitário”, presente nos primeiros utilizadores das redes telemáticas, foi uma das principais causas para o estabelecimento do modelo, baseado nos princípios de comunhão e partilha, que perpassou todo este momento sócio-histórico onde eclodiram os diversos agrupamentos sociais produzidos a partir da introdução das comunicações mediadas pelo computador (CMC).

⁷ Fim dos anos 60 e início dos anos 70, de acordo com o mencionado.



3 CIBERESPAÇO E CMC: AFASTAMENTOS E APROXIMAÇÕES CONCEITUAIS

Mas em que consistiria a CMC? Antes de efetuar alguns comentários sobre as principais características presentes nessa prática comunicacional, parece-nos interessante tentar promover uma breve distinção entre os termos ciberespaço e CMC, uma vez que estas designações - junto com outras como mundo virtual, realidade virtual etc. - são utilizadas por diversos segmentos da sociedade de forma bastante variável. Sendo vistas ora como conceitos semelhantes, ora como idéias com sentidos diferenciados, não uniformes, acabam trazendo imprecisões quanto ao grau de aproximação e de afastamento de suas características. Mesmo no jargão da área, entre especialistas, observamos que não há um consenso, pelo menos até o momento, quanto à delimitação ou conceituação da natureza desse novo ambiente. Rheingold (1996), por exemplo, diferencia os dois termos ressaltando o caráter conceitual do ciberespaço, inserido e possibilitado pela tecnologia própria da CMC utilizada pelos participantes. Schroeder (*apud* SERRA, 1996) também evidencia a diferença na caracterização da CMC como canal que promove e sustenta a configuração do ciberespaço.

Para Jones (1995), a CMC seria resultante da convergência das diversas representações desse processo de apropriação recíproca entre as ferramentas tecnológicas, as trocas informacionais, o meio comunicacional e as relações sociais:

CMC, evidentemente, não é apenas uma ferramenta; é, primeiramente, tecnologia, meio, e um mecanismo de relações sociais. Não somente estrutura relações sociais, pois é um espaço dentro do qual as relações acontecem e a ferramenta que os indivíduos utilizam para entrar naquele espaço. Ela é mais do que o contexto dentro do qual acontecem as relações sociais (embora seja isso, também), por serem comentadas, e imaginativamente construídas, por processos simbólicos iniciados e mantidos por indivíduos e grupos (JONES, 1995:16)⁸.

⁸ Tradução própria: “CMC, of course, is not just a tool; it is at once technology, medium, and engine of social relations. It not only structures social relations, it is the space within which the relations occur and the tool that individuals use to enter that space. It is more than the context within which social relations occur (although it is that, too) for it is commented on and imaginatively constructed by symbolic processes initiated and maintained by individuals and groups”.



Na realidade, os afastamentos e as aproximações entre os dois conceitos variam de acordo com a ênfase dada à percepção da CMC. Uns apontam mais a sua função apenas como suporte midiático, enquanto outros (aqui incluído o nosso entendimento) destacam uma configuração mais complexa, constituída de espaço de ambiência social, de novas experiências comunicacionais e de possibilidades tecnológicas. Para os nossos propósitos, a segunda perspectiva nos parece (além de mais apropriada) mais interessante, uma vez que a mistura desses diversos componentes sugere não só que o ambiente resultante deve possuir características peculiares que venham a distingui-lo dos demais, como também que essas próprias particularidades possam ser consideradas variáveis importantes na formatação de relações sociais diferenciadas.

A formação desse ambiente pode ser detectada basicamente através de duas perspectivas de análise distintas, embora complementares. Uma busca compreender o processo de uma forma mais estrutural, considerando as variáveis técnicas e sociais envolvidas e a dinâmica resultante desse intercâmbio de forças. Outra, por sua vez, pretende verificá-lo como fruto das “tensões criadas pelo encontro das práticas comunicativas importadas de outros ambientes, as imposições do meio e a identidade emergente dos comunicandos” (McCLEARY, 1998: *on-line*). Tal visão procura entender como se dá tanto o processo de apropriação das diversas práticas comunicativas e sociais oriundas de outros ambientes quanto o de adaptação a esse meio, assim como detectar a emergência de novas formas de sociabilidade que porventura venham a aflorar como consequência desse processo de adequação.

De forma geral, existem dois tipos básicos de CMC: a modalidade síncrona e a modalidade assíncrona. Cada uma possui duas formas distintas de estabelecer a comunicação a depender do número de participantes envolvidos na interação: “um-para-um” ou “um-para-muitos”. Em ambas as modalidades, não há a necessidade de coincidência espacial, podendo os usuários estar localizados fisicamente nos locais mais distantes possíveis, já que a separação geográfica é



realocada através da existência compartilhada em um mesmo espaço virtual. A diferença básica entre elas é que a síncrona caracteriza-se pela simultaneidade de tempo entre os interlocutores, ou seja, a ação comunicacional é efetuada de maneira sincronizada e em “tempo real”⁹, permitindo uma interação imediata. Sendo efetuada na forma “um-para-um”, permite uma conversa particular entre dois usuários (*chat* privado em programas de comunicação instantânea), o que pode facilitar o estabelecimento de um grau maior de intimidade. Sendo realizada na forma “um-para-muitos”, há a possibilidade do usuário interagir com vários outros participantes ao mesmo tempo e de maneira simultânea, através do compartilhamento de um espaço (virtual) onde as mensagens são veiculadas e acessadas por todos (em tempo real) que estejam circulando por ele.

A modalidade assíncrona possui a particularidade de não necessitar que os usuários estejam conectados simultaneamente para a troca de mensagens, não precisando, dessa forma, da coincidência temporal. Tal situação faz com que se possa emitir uma mensagem e aguardar o retorno em outro momento que não o vivenciado naquele instante, proporcionando um maior tempo de reflexão sobre o conteúdo da mensagem recebida ou a ser veiculada¹⁰. Assim, a interlocução, quando acontece, é feita de uma forma distanciada no tempo, de modo não simultâneo. Ela também pode ser efetuada de duas maneiras, considerando-se o número de participantes envolvidos: “um-para-um”, na qual a mensagem é enviada apenas para um outro usuário, onde o exemplo mais comum é o uso do *e-mail*¹¹; e na

⁹ *Real time* - expressão utilizada para designar a modalidade de comunicação e troca de dados de forma instantânea, no exato momento em que está ocorrendo.

¹⁰ A rigor, tanto a forma síncrona quanto a assíncrona não são exclusivas da CMC. O telefone e o correio tradicional (também conhecido como *snail-mail* pela comunidade informatizada) são exemplos respectivos das duas modalidades.

¹¹ Os *softwares* de *e-mail* atuais disponibilizam opções que permitem o envio de uma mesma mensagem para vários usuários ao mesmo tempo. Para efeito desta análise, está sendo considerada a mensagem dirigida apenas a um único usuário.



forma “um-para-muitos” que permite o envio de mensagens a mais de um participante, sem que os mesmos estejam conectados naquele momento (fóruns, listas de discussão etc.). Essa geralmente é efetuada utilizando um sistema de centralização de mensagens e posterior distribuição aos demais destinatários, de acordo com o endereçamento designado pelo usuário emissor.

Uma das facilidades que se apresenta na CMC é a praticidade de seu uso, tanto em relação ao envio de mensagens quanto à postagem de respostas, haja vista o pouco tempo necessário para o aprendizado de tais tarefas, que geralmente consiste apenas no ato de memorizar a sequência de pressão de algumas teclas. Outra facilidade está relacionada à possibilidade de armazenamento e de recuperação dos conteúdos das conversas circuladas neste ambiente, possibilitando reconstruir historicamente a sequência de mensagens trocadas pelos usuários. É evidente que neste procedimento de releitura do processo interacional algo é perdido, visto que uma parte da situação contextual não consegue ser totalmente reproduzida. De acordo com este raciocínio, Reid (1995:171) comenta:

Enquanto interação de fala, a interação virtual perde seu significado quando transposta em arquivo de computador para releitura. As pausas, os intervalos, as separações, a velocidade e o ajustamento das conversas virtuais são perdidos nesta transposição, e tais fatores possuem um significado crucial para o sentido e o contexto¹².

Kiesler, Siegel e McGuire (1984), ao tecerem seus comentários sobre os efeitos da CMC na constituição das relações sociais e sobre o papel da psicologia social na busca do entendimento desse processo, ressaltam que essa modalidade de comunicação tem no mínimo duas características interessantes no que se refere aos seus aspectos de ambiência promotora de trocas sociais: (1) escassez de

¹² Tradução própria: “As would spoken interaction, virtual interaction loses meaning when transposed to a computer file an reread. The pauses, breaks, disjunctions, speed, and timing of virtual conversations are lost in such transposition, and such factors are a crucial signifier of meaning and context”.



informações sociais formatadoras do contexto e (2) a ausência de um consenso sobre quais as normas que deveriam regular a sua utilização. Essas, por sua vez, estariam representadas através de um conjunto de ações presentes que difeririam da forma tradicional de interação FTF nos seguintes aspectos: a) ausência ou diminuição dos mecanismos reguladores de comportamentos (*feedback*); b) redução da influência dramática nos processos interacionais; c) poucas dicas sociais sobre as características dos interlocutores; d) anonimato social. Vale salientar, entretanto, que o conjunto de pontos diferenciadores apontados pelos autores tem a sua pertinência parcialmente condicionada ao fato de que suas análises são feitas tendo como base os programas utilizados na CMC que empregam unicamente a linguagem textual como prática comunicacional.

Embora não faça parte da totalidade dos vários contextos derivados da CMC, a construção de espaços de convivência virtuais efetuada pelos usuários através de descrições escritas de espaços tridimensionais é de essencial importância em alguns ambientes, uma vez que alimentam todo o contexto por onde irão transitar os diversos personagens virtuais. Além disso, podemos constatar a alta frequência de alusões a referências espaciais específicas, através do uso sistemático de palavras que representam e se vinculam diretamente a nomes associados a locais de encontro, locais de interação e de troca de informações. Assim, identificamos que a configuração desses espaços virtuais é efetuada tendo como suporte metafórico as referências utilizadas na percepção da espacialidade cotidiana IRL¹³. Dessa forma, palavras como *sala, bar, room*, largamente utilizados no jargão comunicacional dos usuários e transladados com todas as suas especificidades do ambiente real para o ambiente virtual da CMC, retratam de uma forma bastante clara a aproximação desses conceitos nas duas esferas de convivência (*mundos off-line e on-line*).

¹³ *In real life* - expressão usualmente utilizada para caracterizar as situações ocorridas na dimensão espaço-temporal da vida real, em contraponto à noção de espaço virtual, ou ciberespaço.



Assim, percebemos e ressaltamos duas formas de aproveitamento das referências espaciais: a primeira busca a formatação de áreas de convivência social, utilizando a capacidade imaginativa como seu principal instrumento de criação; enquanto que a segunda estabelece um processo mais simples, através do mero deslocamento das referências para a ambiência virtual, mantendo as características de sua aplicabilidade no ambiente real. Em ambas há uma apropriação, um aproveitamento da estrutura tridimensional, uma transferência de representação do contexto externo do mundo real para o mundo virtual da CMC. Tal fato também parece estar vinculado à forma de adequação que se apresenta no processo de transição entre os dois contextos, de onde, provavelmente, advenha a necessidade de “inserção”, por parte dos usuários, em uma ambiência composta de referenciais conhecidos, sejam eles temporais ou espaciais, na qual as relações sociais resultantes possam ser estruturadas e vividas.

Em síntese, podemos afirmar, junto com alguns autores (REID, 1991; TURKLE, 1997), que é a pouca disponibilização de informações contextuais do ambiente virtual que promove o preenchimento das lacunas pela imaginação dos participantes, ou seja, são as imaginações compartilhadas que criam a ambiência virtual. Dessa forma, os usuários não dividem apenas a linguagem, mas sobretudo compartilham a ambiência criada no processo, estruturada por elementos provenientes de componentes técnicos e de imaginários sociais. Conforme apontado por Maffesoli (1996), o ambiente de convivências não é apenas constituído de referências físicas espaciais, mas também de construções imaginárias compartilhadas pelas pessoas.

Segundo MacKinnon (1995), o procedimento de recriação de ambientes físicos tridimensionais nos espaços gerados a partir da CMC, assim como o processo de criação de contextos emocionais e de descrição de comportamentos e ações nesta ambiência são, unicamente, representações que se aproximam da realidade física. Mesmo levando-se em consideração os comentários do autor, notamos que o uso de



tais transposições referenciais não se restringe ao seu caráter metafórico. Serve também como elemento facilitador no processo de apreensão da nova configuração social que vai sendo construída em uma realidade espaço-temporal diferenciada, que a CMC propicia. Não é por acaso que a utilização desses procedimentos geralmente está associada a vocábulos que representam espaços físicos familiares para os participantes e que simbolizam lugares comuns de convivência social.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É saliente que a CMC e seu ambiente comunicacional favorecem o aparecimento de reflexões - tanto por parte dos usuários quanto dos analistas da contemporaneidade - a respeito de alguns aspectos que viabilizam ou compõem as trocas interacionais. Na verdade, com a CMC evidencia-se a necessidade de se atentar para diversos fatores usualmente negligenciados na vivência cotidiana. Indagações do tipo “o que me faz sentir presente em algum lugar? Será meu nome? As minhas características físicas? O meu histórico de vida? As minhas atitudes e hábitos cotidianos? Onde me encontro quando estou interagindo com outro usuário?” são comumente afloradas e vivenciadas pelos usuários, de forma consciente ou não, durante o processo experiencial de trânsito pelo ambiente proporcionado pela CMC. O possível aparecimento desta inquietação existencial parece fornecer alguns indícios para uma provável explicação sobre o habitual comportamento dos usuários de manter contatos posteriores por telefone ou FTF, visando à confirmação ou não de dados ou outras informações recebidas do interlocutor.

Diante das particularidades apontadas, seguramente podemos assinalar que uma nova ambiência social teve início com a introdução da CMC e do ciberespaço. Nesse sentido, parece-nos claro também que a conjunção dos diversos fatores comentados (culturais, sociais e técnicos) está propiciando, em última instância, a exploração de práticas sociais alternativas àquelas verificadas costumeiramente nas situações cotidianas no mundo *off-line*.



REFERÊNCIAS

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Campinas: Papirus, 1994.

BENEDIKT, M. **Cyberspace**: first steps. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1992.

BROMBERG, H. Are MUDs Communities? Identity, Belonging and Consciousness in Virtual Worlds. In: SHIELDS, R. **Cultures of Internet**. Londres: Sage, 1996.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CÔRTE, B. **Lugar-não-lugar**: a cidade sem fronteiras. *On-line*: 1996. Disponível em www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/tics/html/beltrina96.html. Acesso em 01/06/09.

ELLUL, J. **A técnica e o desafio do século**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968.

GIBSON, W. **Neuromancer**. New York: Ace, 1984.

JONES, S. J. Understanding community in the information age. In: JONES, S. J. (editor). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks – California: Sage, 1995, p. 10-35.

KIESLER, S.; SIEGEL, S.; McGUIRE, T. **Social and psychological aspects of computer**: mediated communications. *American Psychologist*: n. 39, 1984.

KRAMARAE, C. A backstage critique of virtual reality. In: JONES, S. J. (editor). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks – California: Sage, 1995, p. 36-56.

LEMOS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. **Ciber-Socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. *On-line*: 1998. Disponível em www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html. Acesso em 01/06/09.

MACKINNON, R. Searching for leviathan in usenet. In JONES, S. J. (editor). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks – Califórnia: Sage, 1995, p. 112-137.



- MAFFESOLI, M. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. **O instante eterno**: o retorno do trágico. São Paulo: Zouk, 2003.
- _____. **Notas sobre a pós-modernidade**: o lugar faz o elo. São Paulo: Atlântica, 2004.
- McCLEARY, L.E. **Comunicação Mediada por Computador?** Que comunicação é essa?! *On-line*: 1998. Disponível em www.sspm.mar.mil.br/palestra40.htm. Acesso em 01/06/09.
- PERRIAULT, J. **La logique de l'usage**. Essais sur les machines à communiquer. Paris: Flammarion, 1989.
- REID, E. **Electropolis**: communication and community on internet relay chat. *On-line*: 1991. Disponível em <http://eserver.org/cyber/reid.txt>. Acesso em 01/06/09.
- _____. Virtual worlds: culture and imagination. In: JONES, S. J. (editor). **Cybersociety**: computer-mediated communication and community. Thousand Oaks – California: Sage, 1995, p. 164-183.
- RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.
- RIBEIRO, J. C. **Um olhar sobre a sociabilidade no ciberespaço**: aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional *on-line*. . 2003. Tese de doutorado - Universidade Federal da Bahia.
- SERRA, P. **O problema da técnica e o ciberespaço**. *On-line*: 1996. Disponível em http://bocc.ubi.pt/pag/jpserra_problema.html. Acesso em 01/06/09.
- STONE, A. R. Will the real body please stand up?: boundary stories about virtual cultures. In: BENEDIKT, M. **Cyberspace First Steps**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1992.
- _____. **The war of desire and technology at the close of the mechanical age**. Londres: MIT Press, 1995.
- TURKLE, S. **A vida no ecrã**: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'água, 1997.

