

Rafael Figueiredo Cruz e Silva

# **No Orkut pelo Pearl Jam: interação, sociabilidade e cooperação num processo colaborativo na Internet**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Área de concentração: Comunicação e Sociabilidade Contemporânea

Linha de pesquisa: Processos Comunicativos e Práticas Sociais

Orientadora: Profa. Dra. Maria Beatriz Almeida Sathler Bretas

Belo Horizonte

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG

Abril de 2007

*A todos os que foram meus alunos; pois é na interação professor-aluno que se constrói a relação mais rica da Universidade.*

## Agradecimentos

Se, na minha monografia de conclusão do curso de graduação, eu gastei três páginas para agradecer a todos, imaginem agora, na dissertação de Mestrado?!

Nenhuma pesquisa começa e termina dentro dos muros da academia. Ela está diretamente ligada às nossas vontades, sentimentos e desejos, mesmo que, durante todo o tempo do trabalho científico, sejamos convocados a nos distanciar destes elementos. Qualquer estudo (especialmente um sobre processos colaborativos) está baseado num esforço coletivo, e seria muita prepotência da minha parte não agradecer a todos que ajudaram na finalização deste trabalho.

Em primeiro lugar, agradeço às pessoas mais importantes de toda minha vida: meus pais. Sem a existência de vocês, nada seria possível. Mas não foi a existência que determinou tudo isso. Maior que ela foi a sua vontade em fazer acontecer. Se o acaso me tornou seu filho, foi o poder do querer de vocês dois que possibilitou que eu chegasse até aqui. Muito obrigado por sempre terem levado tão ao pé da letra o sentido das palavras “pai” e “mãe”.

Agradeço aos meus irmãos Luiz Felipe, Lucas e Raquel por todo apoio nestes anos de Universidade, pelo respeito que mantiveram diante do meu trabalho e da minha atividade de pesquisador. Aos meus avós, tios e primos pela presença e pela força, mesmo sem entender patavina do que eu fazia.

A Deus e a São Rafael Arcanjo pelas bênçãos, orientação e proteção divina.

Aos funcionários da Fafich, sempre muito prestativos e dispostos a ajudar quando preciso. Em especial à Miriam, que se dedicou a resolver nossos problemas.

À Capes pela concessão da bolsa, permitindo que eu me dedicasse exclusivamente ao trabalho da pesquisa.

Obrigado a todos os meus colegas de sala por compartilhar o desespero e a angústia nesses dois anos de trabalho. Mas agradeço principalmente pelo companheirismo e amizade construída, especialmente com Danila, Márcia, Kátia, Thereza, Fredu, Pedro Coutinho, Victor e Filipe.

Agradeço a todos meus ex-alunos por terem me proporcionado a fantástica experiência de lecionar. Definitivamente, por mais instigante que seja o trabalho de pesquisa, nada valeu tanto a pena nestes últimos dois anos do que dar aula para esse grupo de pessoas.

Aos meus amigos de Sete Lagoas, agradeço pela amizade, pelo apoio incrível, pelo companheirismo e pela presença nestes dois últimos anos. Com certeza foram fundamentais para que o objetivo fosse alcançado. Especialmente à Juliana, Cláudio, Serginho, Rafael, Gustavo, Carol, Cristiano, Lucas, Tiago e Bruno.

Aos meus amigos de Belo Horizonte, agradeço pela companhia sempre muito própria e precisa. Principalmente à Fernanda, Renata, Fabiana, Pedro, Ricardo, Trovão e Neto.

Ao GRIS, por ter me abrigado por cinco dos seis anos que passei na Universidade. Mais que um riquíssimo espaço de pesquisa e debate, foi, durante todo este tempo, um lugar de acolhimento. Agradeço por ser membro dessa família e pelo carinho que recebi de todos, especialmente de Roberto, Cris, Flavinha, Vanessa, Geraldo, Glau e Carlinha.

Ao Casal, agradeço por ter me iniciado na aventura de lecionar, me ensinando e corrigindo quando preciso. Obrigado também por ser sempre prestativo e amigo, e por ter sido um avaliador tão preciso na banca de qualificação.

Aos meus mestres, agradecimentos com carinho. Mais do que com as discussões e contribuições em sala de aula, ajudaram com sua amizade, atenção e dedicação. À Rousiley, muito obrigado pela importantíssima ajuda com o projeto de pesquisa. Aos meus queridos

professores do GRIS, Lena, Carlos, Élton, Bruno, César e Paulo, agradeço pelo cuidado e carinho durante todos esses anos.

Um agradecimento super especial a um certo grupo de Capivaras. Foram eles que me apresentaram ao Pearl Jam, me ensinaram a gostar dessa banda e me levaram aos shows. Mas muito mais do que isso, foram eles a minha principal companhia nesses seis anos de Belo Horizonte. Por tudo isso e principalmente pela amizade, obrigado a Luiz André, Bruno, Cadu, Eduardo, Daniel Antunes, Marcelo, Daniel Kleib, Jonas e Rodrigo.

Agradeço especialmente ao Breno, que, mais do que me apresentar ao Pearl Jam, me mostrou a comunidade do Orkut, o abaixo-assinado e se tornou objeto desta pesquisa. Agradeço pelas orientações, pela força, pela indicação, pela capa, mas, principalmente, pela amizade.

Obrigado ao Renné por ser irmão para sempre e por estar ao meu lado, o tempo todo, cursando comigo a graduação e o Mestrado. Se 18 anos não foram suficientes para nos cansarmos um do outro, quem sabe nos próximos 180?

Por último, às principais responsáveis pela produção deste trabalho: as minhas professoras Vera e Bia. À Vera por ter aberto meus olhos para tantas coisas e por ter me apresentado as idéias e autores que uso e carrego comigo. Porém, maior do que a ajuda na Universidade, foi fora dela: obrigado por me “adotar” e sempre me receber com seu enorme carinho.

À Bia... Difícil conseguir mensurar o tanto que aprendi e quanto foi bom trabalhar com você por tanto tempo. Obrigado pela orientação atenta e dedicada, pela preocupação e pela compreensão. Mas obrigado, principalmente, por ter sido essa grande amiga, sempre tão carinhosa, gentil e preocupada. Para mim foi uma honra e um grande orgulho ter sido um discípulo de Bia.

*“Ai Viramundo de minha vida, que vira Minas pelo avesso sem revelar aos meus olhos o seu mais impenetrável mistério. Ai, Minas de minha alma, alma de meu orgulho, orgulho de minha loucura, acendei uma luz no meu espírito, iluminai os desvãos do meu entendimento e mostrai-me onde se esconde esse vagabundo maravilhoso, esse meu irmão desvairado que no fundo vem a ser a melhor razão do meu existir. Foi ele, esse iluminado de olhos cintilantes e cabelos desgrenhados, que um dia saltou dentro de mim e gritou basta! num momento em que meu ser civilizado, bem penteado, bem vestido e ponderado dizia sim a uma injustiça. Foi ele quem amou a mulher e a colocou num pedestal e lhe ofertou uma flor. Foi ele quem sofreu quando jovem a emoção de um desencanto, e chorou quando menino a perda de um brinquedo, debatendo-se na camisa-de-força com que tolhiam o seu protesto. Este ser engasgado, contido, subjugado pela ordem iníqua dos racionais é o verdadeiro fulcro da minha verdadeira natureza, o cerne da minha condição de homem, herói e pobre-diabo, pária, negro, judeu, índio, cigano, santo, poeta, mendigo e débil-mental, Viramundo! que um dia há de rebelar-se dentro de mim, enfim liberto, poderoso na sua fragilidade, terrível na pureza de sua loucura”.*

*Fernando Sabino*

## Resumo

O objetivo deste trabalho de pesquisa é investigar o desenvolvimento de um processo colaborativo pela constituição de uma petição *online* para a vinda da banda de rock norte-americana Pearl Jam para fazer apresentações no Brasil. O material empírico analisado é constituído pelos tópicos de discussão da comunidade da referida banda no Orkut, espaço no qual se deu a formação do abaixo-assinado. A proposta é verificar a cooperação emergindo das relações estabelecidas entre os membros da agregação, identificando-a como um ambiente de sociabilidade.

Para o desenvolvimento do estudo foram coletados os primeiros 2803 tópicos da comunidade do site. O material foi tratado quantitativamente através de um software de banco de dados para que fosse possível visualizar a frequência de criação e fechamento de tópicos de discussão, os temas tratados nos debates e a quantidade de mensagens enviadas para cada tópico.

A análise quantitativa mostrou que o ambiente da agregação do Pearl Jam no Orkut não pode ser classificado como comunitário devido à ausência de relações profundas entre os membros e o baixo investimento dos mesmos nos debates.

A partir dos conceitos de interação, sociabilidade/socialidade, colaboração e emergência, as mensagens dos dois tópicos nos quais o abaixo-assinado foi conformado/divulgado foram analisadas qualitativamente na tentativa de identificar marcas que comprovassem o surgimento da cooperação nas interações estabelecidas entre os membros da agregação.

O trabalho possibilitou a visualização de algumas características comuns presentes nos processos interativos analisados. Mostrou também que o processo colaborativo estudado pode ser indicado como um sistema emergente.

Para finalizar, a pesquisa evidenciou que a noção de rede é fundamental para que possamos compreender como os fenômenos que acontecem na dimensão do micro-social estão articulados com a manutenção da estrutura da sociedade como um todo.

**Palavras-chave:** *interação, colaboração, sociabilidade, Orkut, Pearl Jam, Internet.*

## Abstract

The objective of this research is to investigate the development of a cooperative process for the constitution of a petition online for the coming of the north american rock band Pearl Jam to make presentations in Brazil. The analyzed empirical material is constituted by the topics of the community of the related band in the Orkut, space in which occurred the formation of the petition. The proposal is to verify the cooperation being emerged of the relations established between the members of the aggregation, identifying it as a sociability environment.

For the development of the study the first 2803 topics of the community of the site had been collected. The material was treated quantitatively through database software so it was possible to visualize the frequency of creation and closing of topics, the subjects treated in the quarrels and the amount of messages sent for each topic.

The quantitative analysis showed that the environment of Pearl Jam's aggregation in the Orkut cannot be classified as communitarian, due to the absence of deep relations between the members and the low investment of the same ones in the quarrels.

From the concepts of interaction, sociability/sociality, cooperation and emergency, the messages of the two topics in which the petition was conformed had been analyzed qualitatively in the attempt to identify marks that proved the sprouting of the cooperation in the interactions established between the members of the aggregation. The research made possible the visualization of some common existing characteristics in the analyzed interactive processes. It also showed that the studied cooperative process can be indicated as an emergent system.

The research also evidenced that the concept of net is basic to understand how the phenomena that happen in the micro-social dimension are articulated with the maintenance of the structure of the society as a whole.

**Key-words:** *interaction, cooperation, sociability, Orkut, Pearl Jam, Internet.*

## Lista de figuras

Figura 1 – página da rede de membros da comunidade “Discípulos de Vera França” .....	81
Figura 2 – página da rede de usuário do Orkut .....	82
Figura 3 – página do perfil de usuário do Orkut .....	85
Figura 4 – página inicial da comunidade “Galo” .....	88
Figura 5 – gráfico da frequência de criação de tópicos .....	118
Figura 6 – gráfico da frequência de fechamento de tópicos .....	119
Figura 7 – gráfico das categorias temáticas .....	128
Figura 8 – gráfico dos intervalos de mensagens .....	133

## **Lista de tabelas**

Tabela 1 – dados relativos às categorias temáticas .....	125
Tabela 2 – intervalo de mensagens .....	129

## Sumário

1) INTRODUÇÃO: GERALDO VIRAMUNDO E A PLURALIDADE DO ORKUT.....	13
2) A INTERNET ONTEM E A INTERNET HOJE: FORÇAS NA EVOLUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA REDE .....	18
2.1) A INTERNET ONTEM: PEQUENO HISTÓRICO DA REDE .....	19
2.2) INTERNET E ECONOMIA NO CAPITALISMO GLOBALIZADO.....	22
2.2.1) <i>O inchaço e o estouro da bolha: especulação e expectativas frustradas na supercapitalização da rede .....</i>	25
2.3) DIGITALIZAÇÃO: UM NOVO PANORAMA DO CONSUMO CULTURAL.....	27
2.3.1) <i>O sistema em convulsão: música em .mp3 e os softwares de compartilhamento de arquivos .....</i>	28
2.3.2) <i>Por fora da Indústria Cultural: novos caminhos para o consumo de bens simbólicos .....</i>	32
2.4) DIREITOS AUTORAIS NA INTERNET .....	34
2.5) EXPERIÊNCIAS ANTIGAS E EXPERIÊNCIAS RECENTES: A MODIFICAÇÃO NA ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO .....	38
2.6) A INTERNET HOJE: A WEB 2.0 .....	47
3) INTERAÇÃO .....	53
3.1) INTERAÇÃO A PARTIR DO INTERACIONISMO SIMBÓLICO DE G. H. MEAD.....	54
3.2) A SOCIABILIDADE DE G. SIMMEL .....	58
3.3) A SOCIALIDADE DE M. MAFFESOLI.....	61
3.4) R. AXELROD E AS CARACTERÍSTICAS DA COOPERAÇÃO.....	63
3.4.1) <i>Interação colaborativa .....</i>	66
3.5) S. JOHNSON E A TEORIA DA EMERGÊNCIA .....	71
3.6) PERCEBENDO A COMUNICAÇÃO COMO UM MOMENTO DE INTERAÇÃO.....	73
4) O ORKUT E O PEARL JAM: ONDE E POR QUE SE DEU O PROCESSO COLABORATIVO .....	77
4.1) ORKUT: O QUE É E COMO FUNCIONA.....	77
4.1.1) <i>Orkut: a rede navegável .....</i>	79

4.1.2) Orkut: os perfis de usuários.....	82
4.1.3) As comunidades do Orkut.....	86
4.1.4) O Orkut no Brasil .....	90
4.2) O GRUNGE E O PEARL JAM .....	94
4.2.1) A constituição de novas bandas.....	96
4.2.2) Pearl Jam: histórico da banda .....	98
4.2.3) Pearl Jam: posicionamento político e ativismo .....	101
5) A COMUNIDADE DO PEARL JAM NO ORKUT .....	108
5.1) METODOLOGIA DE ANÁLISE.....	110
5.2) ANÁLISE QUANTITATIVA .....	113
5.2.1) A frequência de criação e fechamento de tópicos .....	114
5.2.2) As categorias temáticas .....	120
5.2.3) Os intervalos de mensagens .....	129
6) ANÁLISE QUALITATIVA.....	135
6.1) AS CARACTERÍSTICAS DA INTERAÇÃO COLABORATIVA DE R. AXELROD .....	136
6.1.1) Ser simpático .....	137
6.1.2) A capacidade de perdoar .....	142
6.1.3) A reciprocidade da colaboração .....	148
6.1.4) O encontro futuro .....	151
6.2) OS SISTEMAS EMERGENTES .....	153
6.3) SOCIABILIDADE/SOCIALIDADE .....	158
7) CONCLUSÃO .....	162
7.1) DO MICRO AO MACRO ATRAVÉS DA REDE .....	164
8) REFERÊNCIAS .....	170
ANEXOS A – PÁGINAS ESQUEMÁTICAS DO ORKUT .....	174
A.1) PÁGINA DO PERFIL.....	175
A.2) PÁGINA DA REDE DO USUÁRIO .....	176
A.3) PÁGINA INICIAL DA COMUNIDADE .....	177
A.4) PÁGINA DA REDE DA COMUNIDADE.....	178

## 1) Introdução: Geraldo Viramundo e a pluralidade do Orkut

Em O Grande Mentecapto, Fernando Sabino relata as histórias de Geraldo Viramundo, um andarilho que, no início do século XX percorre várias cidades do interior de Minas Gerais até chegar à capital, Belo Horizonte, onde provoca grandes confusões na cidade.

Um dos temas mais interessantes da narrativa de O Grande Mentecapto são as figuras (tipos populares) que Geraldo Viramundo encontra durante todo o seu trajeto. De políticos a engraxates, todos os personagens da ficção possuem uma aura folclórica que enche de um humor leve esse romance de Fernando Sabino.

Geraldo Viramundo, entre outras personalidades, tem a sua página no Orkut. Ao digitar <http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=7439950807773698119> na barra de endereço do seu navegador, você será direcionado para o perfil deste que é um dos personagens mais conhecidos da literatura mineira.

Atualmente<sup>1</sup> ele conta com 33 amigos - sendo que 5 deles se declaram seus fãs - possui 37 recados na sua página, recebeu 1 depoimento e é um dos moderadores da comunidade O Grande Mentecapto<sup>2</sup>.

O romance de Fernando Sabino é um dos meus livros de cabeceira. Desde a primeira vez que o li, ainda na minha adolescência, apaixonei-me pela simplicidade e sinceridade do espírito do protagonista da história. Sempre muito inocente no trato com as pessoas, Viramundo foi várias vezes enganado, passado pra trás, agredido, mas nunca deixou de ser gentil e simpático com os outros.

---

<sup>1</sup> Acessado em 30 de Novembro de 2006.

<sup>2</sup> [Hhttp://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=539963H](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=539963H) . Acessado em 30 de Novembro de 2006.

Quando me cadastrei no Orkut, em março de 2004, por algum motivo, passei a querer ler novamente O Grande Mentecapto. A minha experiência navegando no site me chamava algo na narrativa do livro que não conseguia assimilar devidamente.

Após certo tempo como usuário do Orkut, resolvi tentar buscar no romance qual era a possível ligação que poderia existir entre o site e a história do livro. Lendo novamente o Grande Mentecapto, percebi que o que me chamava a atenção tanto em um quanto no outro era a *pluralidade de personagens em cada um dos ambientes*.

Em todas as relações que estabelecemos com o outro, na nossa vida diária, estamos representando papéis. Esta representação, que é estabelecida no contato com o nosso interlocutor, coloca-nos como um personagem, que precisa ali convencer o outro de quem realmente é.

não é provavelmente um mero acidente histórico que a palavra ‘pessoa’, em sua acepção primeira, queira dizer máscara. Mas, antes, o reconhecimento do fato de que todo homem está sempre e em todo lugar, mais ou menos conscientemente, representando um papel... E nesses papéis que nos conhecemos uns aos outros; é nesses papéis que nos conhecemos a nós mesmos (PARK apud GOFFMAN, 1975, p. 27).

A multiplicidade de personagens, presente tanto no site quanto no romance prendeu minha atenção. Obviamente que, durante todo o percurso do curso de Mestrado no Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFMG (PPGCOM-UFMG), o projeto foi se metamorfoseando, mudando a cara, ganhando novos aportes e abrindo mão de outros. Porém, a preocupação de fundo que sempre norteou nossa curta trajetória acadêmica, assim como esse trabalho, é: *como as pessoas se relacionam umas com as outras?*

Essa questão tentará ser explorada neste trabalho pelo ponto de vista da *interação*. A partir da formulação teórica de G. H. Mead – o Interacionismo Simbólico – queremos entender como a comunicação é estabelecida entre os usuários do Orkut. Além desse autor, outros serão referência para compreendermos melhor duas formas de relacionamento que acontecem no site:

G. Simmel e M. Maffesoli com as noções de sociabilidade e socialidade respectivamente; e R. Axelrod trazendo características que apontam para uma possível *interação colaborativa*.

Buscando compreender as relações comunicativas que acontecem no Orkut através do conceito de interação, elegemos um fenômeno que aconteceu numa das comunidades do site: a do Pearl Jam<sup>3</sup>. Nela, os fãs brasileiros se organizaram e constituíram um abaixo-assinado *online* para que a banda viesse fazer shows aqui no Brasil, um fato inédito já que, nos seus mais de 16 anos de carreira, o Pearl Jam nunca tinha tocado na América do Sul. Após o esforço da petição *online*, os fãs da banda foram premiados com 5 apresentações no país, sendo uma em Porto Alegre, uma em Curitiba, duas em São Paulo e uma no Rio de Janeiro.

A escolha deste fenômeno carrega consigo a obrigatoriedade em tratar de algumas questões. Primeiramente em relação às nítidas alterações que as redes telemáticas, com destaque para a Internet, trouxeram para nossa vida contemporânea. Através do computador, modificamos nossa forma de comunicar e de perceber o mundo. O apagamento das fronteiras geográficas e a relativização do tempo e do espaço ultrapassam a instância das interações sociais: eles provocam abalos na Indústria Cultural tradicional, alteram significativamente a dinâmica da economia global e facilitam o estabelecimento de fenômenos como os processos colaborativos.

Esses são alguns dos pontos a serem tratados neste trabalho. No primeiro capítulo, iremos mostrar – com exemplos claros – algumas das modificações que a Internet trouxe para o panorama da vida contemporânea, especialmente no que concerne à economia e o consumo cultural (mostrado através da digitalização da música). Além disso, após uma rápida discussão sobre o posicionamento das empresas ponto.com e das modificações que algumas delas trouxeram para o atual cenário da Internet, vamos apresentar uma série de experiências da WWW que apontam para claras manifestações participativas, nas quais os sujeitos demonstram a

---

<sup>3</sup> Banda de rock norte-americana.

capacidade de colaborarem uns com os outros no ambiente da Web. Finalizando o primeiro capítulo, destacaremos como todo esse movimento na Internet está ligado ao que vem sendo chamado por críticos e pesquisadores de Web 2.0.

No segundo capítulo, apresentaremos os autores que nos servem de base para pensar o conceito de interação e suas diferentes “manifestações”: a sociabilidade/socialidade e a *interação colaborativa*. Além disso, apresentaremos a teoria dos sistemas auto-organizantes para melhor caracterizar o processo colaborativo estudado. Para finalizar, mostraremos como a noção de interação é rica para pensar a comunicação, fugindo do cristalizado paradigma emissor – mensagem – receptor.

Já no terceiro capítulo, trataremos do contexto no qual aconteceu o fenômeno que iremos analisar. Parte do capítulo versa sobre o Orkut enquanto site, ferramenta de relacionamento virtual e ambiente de sociabilidade da Web. A outra parte descreve a banda norte-americana de rock Pearl Jam. Vamos mostrar a sua origem, o nascimento do grunge (subgênero do rock ao qual ela se filia), e o seu posicionamento em relação a uma série de questões que envolvem ativismo social, político e ambiental.

Nossa preocupação no quarto capítulo é descrever o material empírico coletado, além de mostrar o instrumental metodológico utilizado na nossa análise. Além disso, apresentamos os resultados da análise quantitativa, dando destaque para os gráficos e tabelas gerados a partir do banco de dados confeccionado para esta pesquisa.

O quinto e último capítulo apresenta o resultado da análise qualitativa a partir dos conceitos propostos no segundo capítulo. Através das teorias estudadas, tentamos perceber os movimentos dos participantes da comunidade analisada com base nas mensagens trocadas nos tópicos de discussão da mesma.

Para finalizar, apresentamos a conclusão do trabalho indicando como podemos tomar as interações que acontecem no ambiente do micro-social de maneira articulada com uma visão mais ampla do todo.

Portanto, o que buscamos com o nosso trabalho – que pode ser também traduzido como “o problema dessa pesquisa” – é responder a pergunta: *como as interações entre indivíduos podem conformar um processo colaborativo?* Paralelo a isso, queremos entender até que ponto o ambiente (no caso, o Orkut e a Internet) corrobora com o estabelecimento de tipos diferentes de interação; e como isso foi possível em uma das comunidades do site (que, como iremos demonstrar, se apresentam em sua maioria como agregações onde os vínculos entre os sujeitos são extremamente fracos).

Vale lembrar que a exploração científica do Orkut soa bastante pertinente nos dias de hoje devido ao grande sucesso que esse serviço alcançou entre o público brasileiro. Atualmente são mais de 46 milhões de usuários registrados no site sendo que aproximadamente 56% declaram-se brasileiros<sup>4</sup>.

As páginas seguintes não são romanceadas nem tão bem escritas quanto as de Fernando Sabino em o Grande Mentecapto. E nelas também não será possível encontrar tantos personagens, heróis e anti-heróis, humor, alegria ou tristeza. Mas elas também tratam de uma “aventura”: apresentam a exploração do Orkut por um pesquisador, ávido por observar e entender o comportamento humano. Quem sabe Geraldo Viramundo não nos acompanha nessa nossa história?

---

<sup>4</sup> Em <http://www.orkut.com/MembersAll.aspx>. Acessado em 12 de Março de 2007.

## 2) A Internet ontem e a Internet hoje: forças na evolução e desenvolvimento da rede

*It's a shame to awake in a world of pain  
 What does it mean when a war has taken over  
 It's the same everyday and the wave won't break  
 Tell you to pray/ while the devils on their shoulder  
 The whole world... World over  
 It's a World Wide Suicide  
 (World Wide Suicide – Pearl Jam)*

Este capítulo é norteado por uma simples pergunta: como podemos traçar um panorama histórico da Internet?

A história da rede pode ser contada a partir de vários aspectos. Se escolhermos falar de suas características técnicas, iremos tratar da evolução das máquinas, do desenvolvimento das tecnologias de programação e da melhoria na estrutura da transferência de dados.

Podemos contar essa história através de algumas experiências que alcançaram grande sucesso entre os internautas: os motores de busca, os *softwares* de compartilhamento de arquivos ou as comunidades virtuais.

Também podemos nos basear na economia e nos negócios para falar da história da Web: os empreendimentos possibilitados pela Internet, formas de se explorar a WWW comercialmente ou a utilização de redes digitais para a transferência de capital.

Independente do ponto de vista escolhido para tratar da rede mundial dos computadores, obrigatoriamente teremos que tocar num assunto: as forças que estão em disputa no ciberespaço.

Desde a primeira rede de computadores até hoje, a Internet carrega no seu bojo forças responsáveis pela sua evolução. Porém, nem sempre elas apontaram para a mesma direção. E este é o pano de fundo que suporta qualquer história da rede.

De 1969 até 1995, percebemos que duas forças lideravam a evolução da Internet. Uma era a das instituições públicas: governos e laboratórios de pesquisa estavam empenhados em desenvolver novas tecnologias que pudessem ajudar na navegação pela rede.

A outra era a das pessoas comuns que, nas suas rotinas diárias de uso da Internet, também criaram ferramentas que ajudaram a modificar o panorama da rede.

Em 1995, após a liberação da Web para a exploração comercial, a força das instituições perdeu importância diante do poder do capital. A partir desse momento, as duas principais forças no ambiente da Internet (a das empresas e a das pessoas) tornaram-se antagônicas. Várias disputas foram travadas entre elas sendo que cada lado gritava os seus direitos.

Neste período de 12 anos (de 1995 a 2007), assistimos um crescimento impressionante do número de pessoas conectadas à rede. Os 40 milhões<sup>5</sup> de 1995 tornaram-se aproximadamente 1,1 bilhão<sup>6</sup> em 2007. Com o aumento do número de internautas e o desenvolvimento das tecnologias, formas do fazer social foram re-configuradas, além das inúmeras experiências que surgiram.

Todos estes pontos serão tratados neste capítulo. Tentaremos contar a história da rede mundial de computadores com uma ênfase maior nos últimos 12 anos. Passaremos pelos tópicos já levantados aqui: evolução técnica, negócios e experiências de sucesso. Mas sempre tendo em mente que o que está na base de todas as modificações causadas na e pela rede foram as forças que se fazem presentes no ciberespaço.

## **2.1) A Internet ontem: pequeno histórico da rede**

---

<sup>5</sup> Dados disponíveis em [Hhttp://mdgs.un.org/unsd/mdg/SeriesDetail.aspx?srid=608H](http://mdgs.un.org/unsd/mdg/SeriesDetail.aspx?srid=608H) . Acessado em 16 de Novembro de 2006.

<sup>6</sup> Dados disponíveis em [Hhttp://www.internetworldstats.com/stats.htmH](http://www.internetworldstats.com/stats.htmH) . Acessado em 12 de março de 2007.

A história da Internet começa em 1958, quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos cria a ARPA (Advanced Research Projects Agency). No contexto da Guerra Fria, a agência era responsável por desenvolver projetos de pesquisa que poderiam ter aplicação militar. Em 1962 é criado na ARPA um novo departamento: o IPTO (Information Process Techniques Office). Ele era responsável por desenvolver novas técnicas de processamento de informação.

Em 1969 o IPTO apresenta com sucesso os resultados de um dos seus principais projetos de pesquisa: a ARPANET, a primeira rede de computadores do mundo. Ela tinha como uma de suas principais características a ausência de um centro definido. Sua arquitetura não previa uma máquina central, responsável por ligar todos os computadores. O objetivo do IPTO ao conceber essa estrutura era evitar que a rede pudesse ser destruída por um ataque concentrado. Sendo cada máquina ligada a todas as outras, para que a rede parasse de funcionar, era necessário eliminar todos os seus pontos.

O formato da ARPANET permitia que computadores localizados extremamente distantes geograficamente pudessem ser conectados. Assim, no início dos anos 70, as universidades norte-americanas de referência ganharam seus nós da rede. Durante a década de 70 o governo dos Estados Unidos intensificou o esforço de instalação de novos pontos e, no final da década, quase todos os centros universitários do país já estavam conectados. Com o desenvolvimento da tecnologia de comutação de pacotes<sup>7</sup>, a rede ia sendo rapidamente ampliada.

Ainda no final da década de 70, um esforço vindo de uma outra direção – não-institucional – ajudou no desenvolvimento das redes de computadores. Os estudantes

---

<sup>7</sup> A comutação de pacotes é a tecnologia usada até hoje para que dois computadores se comuniquem. Os dados entre as máquinas são transferidos por pacotes, que podem entrar e sair através de protocolos da rede. Na década de 70, já existiam diversas redes de computadores funcionando, mas elas não conseguiam se comunicar. Nesse momento, houve um esforço de pesquisadores de vários países na tentativa de padronizar os protocolos de comunicação entre máquinas. Isso foi conseguido em 1973, com a criação (por um grupo de cientistas liderados pelo francês Gerard Lelann e pelos norte-americanos Vint Cerf e Robert Metcalfe) do TCP (Transmission Control Protocol), que em 1978 foi dividido em duas partes, acrescentando um protocolo intra-rede (IP). O protocolo TCP/IP é o padrão no qual a Internet opera até hoje (Castells, 2003).

universitários de Chicago Ward Christensen e Randy Suess inventaram o *modem*<sup>8</sup>. Tratava-se de um programa que permitia que dois computadores acessassem um ao outro através da linha telefônica. Através dessa conexão, era possível trocar arquivos de qualquer tipo.

Um ano depois da invenção do *modem*, a mesma dupla de estudantes criou o Computer Bulletin Board System, o BBS. Era um *software* que permitia a publicação de mensagens, funcionando como uma espécie de quadro de avisos, no qual qualquer computador poderia publicar seus *posts*, desde que estivesse conectado à rede BBS. Eles ficavam armazenados em uma máquina que funcionava como o servidor. Ao acessá-lo, era possível ler todas as mensagens enviadas.

O desenvolvimento da ARPANET a partir dos cientistas e das redes de BBS através de estudantes ou usuários comuns ampliou o número de pessoas conectadas às redes de computadores durante toda a década de 80. Em 1990, o pesquisador inglês Tim Berners-Lee, que trabalhava no CERN (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire), criou a WWW (World Wide Web), uma interface visual para qualquer rede de computadores. Ela poderia ser explorada a partir de *softwares* de navegação apropriados, que ficaram conhecidos como *browsers*. Com o tempo, a WWW se tornou extremamente fundamental para a Internet, sendo hoje a porta de entrada de quase todos os internautas do planeta.

Com a criação da Web e o aprimoramento das tecnologias de *hardware* e *software*, o número de redes de computadores não parou de crescer durante toda a década de 1990. Assim,

---

<sup>8</sup> A palavra *Modem* é a abreviação de dois termos: modulate e demodulate (do inglês, modular e “desmodular”). Refere-se à tarefa do programa que deveria converter e “desconverter” a transmissão de som (da voz, pela linha telefônica) em transmissão de dados.

em 1995, o governo norte-americano encaminhou a liberação da exploração comercial da Internet<sup>9</sup>. Como nos lembra M. Castells (2003):

Embora a Internet tivesse começado na mente dos cientistas da computação no início da década de 1960, uma rede de comunicações por computador tivesse sido formada em 1969, e comunidades dispersas de computação reunindo cientistas e hackers tivessem brotado desde o final da década de 1970, para a maioria das pessoas, para os empresários e para a sociedade em geral, foi em 1995 que ela nasceu. (CASTELLS, 2003, p. 19).

## 2.2) Internet e economia no capitalismo globalizado

A partir de 1995, com o aumento do número de sites e com a possibilidade de exploração da WWW através de *browsers* gratuitos, a Internet começou a ganhar a feição que ela mantém hoje: um “espaço” de interação entre as pessoas e uma instância de atuação das empresas para geração de dividendos.

Os primeiros negócios da Internet surgiram em torno da concessão de acesso à rede por empresas provedoras. Através de uma conexão que, na maioria das vezes, se dava por linha telefônica<sup>10</sup>, o computador (seja residencial ou empresarial) era ligado a um dos servidores do provedor. Uma taxa mensal de concessão de acesso era cobrada para que as máquinas pudessem se conectar.

Com a comprovação de que a rede poderia ser explorada comercialmente, novas experiências começaram a ganhar espaço. Como afirma M. Castells (2003):

Numa sociedade em que firmas privadas são a principal fonte de criação de riqueza não é de surpreender que, depois que a tecnologia da Internet tornou-se disponível na

---

<sup>9</sup> Até 1995, cabia ao governo norte-americano o monopólio de registros de domínios (endereços eletrônicos) na Internet. Com a liberação da exploração comercial da rede, foi permitido que empresas também pudessem comercializar domínios. Esta medida acelerou o surgimento de novos sites, dando assim uma nova “cara” à Internet.

<sup>10</sup> Vale lembrar que em outros ambientes (como as universidades, por exemplo), a conexão se dava de outras formas, como por LAN.

década de 1990, a difusão mais rápida, mais abrangente de seus usos tenha ocorrido no domínio dos negócios (CASTELLS, 2003, p. 56).

Ainda na década de 90 surgia uma nova forma de empreendimento: as empresas virtuais. Elas foram assim chamadas por só existirem devido à Internet. Em outras palavras, sem a rede de computadores, elas não seriam possíveis<sup>11</sup>.

Ainda em meados dos anos 90, em meio à profusão de experiências de geração de capital na Internet, surgiram os provedores de conteúdo. Em sua maioria, conglomerados da mídia dita tradicional<sup>12</sup> que passaram a oferecer acesso a Internet vinculado ao conteúdo das publicações dessas empresas, que ganhou uma versão *online*.

Algumas dessas experiências alcançaram grande destaque na Internet. No caso do Brasil, podemos citar o portal UOL (Universo Online). Fruto de uma parceria entre a Editora Abril e o jornal Folha de São Paulo, o site se tornou o maior portal da América Latina e o maior conteúdo em língua portuguesa da Internet, oferecendo para os assinantes uma série de serviços, que variam de blogs e fotologs a sites para ajudar crianças a fazerem a lição de casa.

Paralelo às experiências de concessão de acesso e conteúdo, duas práticas foram se desenvolvendo e hoje são as principais fontes de receita da Internet: o *e-commerce* e a publicidade.

O comércio eletrônico nada mais é do que a compra e venda de produtos pela Internet. Os sites que oferecem esse tipo de serviço possuem uma interface que indica como o cliente deve proceder para comprar os produtos oferecidos na página. Normalmente as compras são feitas por

---

<sup>11</sup> O Yahoo! ([Hhttp://www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)H) foi a primeira empresa virtual da Internet. Criado pelos estudantes norte-americanos David Filo e Jerry Yang, tratava-se de um serviço gratuito de busca de páginas da Internet, nos moldes do AltaVista. Hoje em dia o Yahoo! é um dos sites mais visitados do mundo e oferece uma enormidade de serviços.

<sup>12</sup> No caso do Brasil o Estado de São Paulo, Grupo Folha e a Editora Abril foram os precursores.

cartões de crédito ou boletos bancários, apesar de serem possíveis outras formas de transação de moeda, como o débito em conta corrente<sup>13</sup>.

O instituto de pesquisa norte-americano Forrester Research projetou em 2002 que, em 2004, aproximadamente 6,8 trilhões de dólares seriam transacionados na rede pelo *e-commerce* no mundo inteiro (Castells, 2003). No Brasil, a Gazeta Mercantil estimou que, em 2006, foram gerados 30,9 bilhões de reais através das vendas *online*<sup>14</sup>.

Já a exploração publicitária do espaço atingiu as páginas de Web desde os primeiros empreendimentos da Internet. Inicialmente através dos banners (animações em formato definido que se inseriam em diferentes lugares de uma página HTML), depois com vídeos e os links patrocinados. A publicidade é a segunda atividade que mais movimenta dinheiro na rede no mundo, perdendo apenas para o comércio eletrônico. Nos Estados Unidos (país com o maior número de pessoas conectadas), foram investidos 12,5 bilhões de dólares em publicidade *online* no ano de 2005<sup>15</sup>. Estima-se que, no Brasil, em 2006, foram gastos mais de 250 milhões de reais nesse segmento<sup>16</sup>.

O aumento do tráfego de capital na Internet estabeleceu um ambiente fecundo para o desenvolvimento de uma bolsa de valores direcionada para empresas de tecnologia: a Nasdaq<sup>17</sup>.

---

<sup>13</sup> As cifras relativas ao e-commerce incluem as compras e vendas nos sites de leilão, como o Mercado Livre ([Hhttp://www.mercadolivre.com.br](http://www.mercadolivre.com.br)H) e o Ebay ([Hhttp://www.ebay.com](http://www.ebay.com)H).

<sup>14</sup> Em [Hhttp://pt.wikipedia.org/wiki/Com%C3%A9rcio\\_eletr%C3%B4nico](http://pt.wikipedia.org/wiki/Com%C3%A9rcio_eletr%C3%B4nico)H. Acessado no dia 19 de Fevereiro de 2007.

<sup>15</sup> Em [Hhttp://idgnow.uol.com.br/internet/2006/05/30/idgnoticia.2006-05-30.3169026190/IDGNoticia\\_view](http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/05/30/idgnoticia.2006-05-30.3169026190/IDGNoticia_view)H. Acessado em 19 de Fevereiro de 2007.

<sup>16</sup> Em [Hhttp://idgnow.uol.com.br/internet/2006/06/20/idgnoticia.2006-06-20.2085135125/IDGNoticia\\_view](http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/06/20/idgnoticia.2006-06-20.2085135125/IDGNoticia_view)H. Acessado em 19 de Fevereiro de 2007.

<sup>17</sup> A Nasdaq é uma organização sem fins lucrativos que organiza a transação de ações. Ela foi criada em 1971 para transacionar ações de empresas de alta tecnologia. A partir de 1995, com a ampliação do acesso à Internet e das empresas ponto.com a Nasdaq ganhou grande destaque. Em 1998 ela se fundiu à bolsa de Nova York, e hoje as duas operam conjuntamente.

### 2.2.1) O inchaço e o estouro da bolha: especulação e expectativas frustradas na supercapitalização da rede

Apesar de ser grande a quantidade de dinheiro gerada pela exploração publicitária, pelo *e-commerce*, ou pela concessão de acesso e conteúdo por parte das empresas, não foram essas ações as principais responsáveis pela maior modificação implantada pela Web no cenário econômico mundial.

A maior novidade que a Internet trouxe para a economia do globo é a possibilidade de transacionar capital através das redes de computadores. A evolução das tecnologias de conexão entre máquinas aumentou a velocidade da transferência de dados entre computadores e permitiu que todo o fluxo de dinheiro como conhecemos (a compra e venda de ações em bolsa, as altas e baixas dos pregões, a valorização e desvalorização de moedas) passasse agora por redes digitais. Como afirma M. Castells (2003), “o que está surgindo não é uma economia ponto.com, mas uma economia interconectada, como um sistema nervoso eletrônico” (CASTELLS, 2003, p. 57).

Atualmente todas as bolsas de valores do mundo usam sistemas eletrônicos de transações. A sua utilização altera significativamente a velocidade da economia do planeta, além de reduzir o custo das operações em até 50% .

A Internet também possibilitou que qualquer interessado pudesse acompanhar as variações do mercado de ações em tempo real, pelos sites das bolsas de valores. Através deles é possível verificar o comportamento de todos dos índices do mercado financeiro.

Além disso, a rede abriu a possibilidade para investimentos *online*, permitindo que qualquer pessoa conectada à Internet atue no mercado de ações.

Paralelo a essas modificações vivenciadas pelo mercado financeiro, estão acontecendo várias tentativas de fusão ou integração de bolsas de valores. Um exemplo foi o esforço feito pelas bolsas de Londres, Frankfurt e Tóquio de firmarem uma parceria junto a Nasdaq, buscando formar uma bolsa de valores de tecnologia global (Castells, 2003). Essas evidências mostram claramente como a economia do planeta caminha para uma interdependência cada vez maior.

O ambiente criado em torno da evolução dessa economia interconectada empolgou os investidores do mundo. Na segunda metade da década de 90 (especialmente entre 1998 e 2000), as ações das empresas de tecnologia tiveram uma valorização fora do comum, provocada principalmente pelo aumento do número de usuários e das quantias investidas em negócios da Internet.

As ações das empresas de Web alcançaram números estratosféricos. Nos Estados Unidos, os gigantes da Internet como AOL, Amazon.com e Yahoo! levaram o índice Nasdaq a atingir altas de 80% no ano de 1999<sup>18</sup>. Toda essa empolgação se refletiu no Brasil, que viu as maiores empresas da Internet do país apresentarem valorização próxima a 300% em apenas um mês<sup>19</sup>.

No meio de tanta euforia, os analistas não conseguiam mais separar a real valorização das ações da especulação<sup>20</sup> em torno delas. E assim, com a mesma velocidade que vieram os lucros, chegaram os prejuízos. Entre o final do ano 2000 e início de 2001, o índice Nasdaq apresentou

---

<sup>18</sup> Como base de comparação cabe registrar que, no mesmo ano, o índice Dow Jones teve alta de 22%.

<sup>19</sup> Em [Hhttp://www.acaonet.com.br/sobrenet\\_bolha.php](http://www.acaonet.com.br/sobrenet_bolha.php). Acessado em 19 de Fevereiro de 2007.

<sup>20</sup> A prática de se investir em empreendimentos recém-nascidos é comum no mercado de capitais. Eles são conhecidos como investimentos de risco. A partir do grande desenvolvimento das empresas de tecnologia, os capitalistas de risco encontraram, na Baía de São Francisco (o Vale do Silício), um lugar apropriado para fazer negócios. A prática desses investidores consistia em identificar jovens criativos com idéias arrojadas e aplicar dinheiro nos seus negócios. Os salários eram pagos com rendimentos futuros ou seja, o capital não era colocado em circulação. Caso o negócio conseguisse “vingar” (atingir uma parcela razoável do mercado), estes investidores lançavam as ações na bolsa, na esperança de uma rápida valorização. Caso isso fosse alcançado, partia-se para uma efetiva organização do empreendimento, na tentativa de torná-lo economicamente viável para seguir sozinho ou para ser vendido para um grande conglomerado empresarial. Como não havia capital sendo colocado (apenas a possibilidade do pagamento futuro caso as ações se valorizassem e fossem vendidas), a especulação em torno das empresas só aumentava. Até o momento em que ficou difícil sustentar tanta expectativa sem a efetiva aplicação do nas empresas.

quedas vertiginosas de pontos e, com ele, caíram os valores das ações das empresas. Sendo a expectativa de compra e a oferta da produção maiores que o consumo real, o sistema entrou em colapso. O fenômeno, que ficou conhecido como o estouro da “bolha da Internet” levou à falência várias empresas virtuais e de tecnologia.

Nos anos que se seguiram, a economia ligada à rede retomou o fôlego e se recuperou, dando, atualmente, sinais de estabilidade. O índice Nasdaq acompanha os pregões das outras bolsas de valores do planeta em relação às altas e baixas. Novos gigantes surgiram, como o Google, enquanto alguns antigos como a Amazon.com e o Yahoo! continuaram no mercado.

### **2.3) Digitalização: um novo panorama do consumo cultural**

As inovações trazidas pela Internet atingiram todos os setores da nossa sociedade. Não só a economia do planeta, mas também a forma como interagimos com as outras pessoas e a maneira de lidar com a mídia e seus produtos.

Contudo, a principal modificação que os avanços tecnológicos mais recentes trouxeram para a nossa vida foi a tecnologia digital.

Ela pode ser definida como a nova escrita, ou a escrita das máquinas. Atualmente, quase todos os processos eletrônicos estão baseados na digitalização: da simples reprodução de um CD de áudio no aparelho de som das nossas casas à transferência de bilhões de dólares no mercado de capitais da bolsa de Nova York.

A tecnologia digital possibilitou uma sensível alteração na forma como nos apropriamos dos bens simbólicos nos dias de hoje. Juntamente com a Internet, ela ajudou a constituir um panorama em que as ações mercadológicas da Indústria Cultural clássica perdem força diante da organização dos sujeitos em torno do compartilhamento de dados. Cabe aqui deixar claro que o

sentido do termo “Indústria Cultural” se afasta da perspectiva frankfurtiana. Nossa concepção se aproxima mais da idéia de E. Morin (1969) ao afirmar que

a imprensa, o rádio, a televisão, o cinema são indústrias ligeiras pelo aparelhamento produtor, são ultraligeiras pela mercadoria produzida [...] essa indústria ultraligeira está organizada segundo o modelo da indústria de maior concentração técnica e econômica. No quadro privado, alguns grandes grupos de imprensa, algumas grandes cadeias de rádio e televisão, algumas sociedades cinematográficas concentram em seu poder o aparelhamento (rotativas, estúdios) e dominam as comunicações de massa. (MORIN, 1969, p. 24).

Clareando a idéia de E. Morin e reforçando a forma como assumimos o termo, Indústria Cultural é colocada aqui como o conjunto de técnicas, aparelhos e profissionais responsáveis pela criação e circulação de bens simbólicos que são veiculados nas diversas mídias. A concepção utilizada aqui restringe a Indústria Cultural aos aspectos técnicos da produção e distribuição.

Através do desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* baseados em tecnologia digital, foi possível criar ferramentas que facilitaram a duplicação e reprodução de músicas, filmes e demais produtos. Compartilhando estes arquivos na Internet, as pessoas comuns geraram um entrave para a indústria fonográfica e uma nova dinâmica de consumo de bens simbólicos.

### 2.3.1) O sistema em convulsão: música em .mp3 e os *softwares* de compartilhamento de arquivos

É de conhecimento comum que o poder econômico dos grandes conglomerados midiáticos é extremamente vasto. Esse poderio acaba refletindo num maior acesso às tecnologias de produção de bens culturais (músicas, filmes, programas de TV, entre outros). Porém, já há algum tempo, esse quase monopólio das técnicas de manipulação de produtos simbólicos está acabando, ocasionado pelo desenvolvimento das tecnologias de base digital. De acordo com G. Castro (2006):

Desde Adorno e Horkheimer, que cunharam o conceito de Indústria Cultural para descrever novos modos de produção e recepção de bens simbólicos no bojo da então nascente cultura de massas, observam-se importantes transformações nas estratégias e práticas culturais, tendo hoje como principais operadores desenvolvimentos tecnológicos como a microinformática digital (CASTRO, 2006, p. 13).

Através da informática, ferramentas de conversão, edição e manipulação de arquivos digitalizados de mídia foram colocadas ao alcance das pessoas comuns. A utilização dessas ferramentas e de programas que facilitam a conexão entre máquinas para troca de arquivos ajudou a redesenhar o papel da Indústria Cultural na contemporaneidade.

Nos Estados Unidos da segunda metade do século XX, a cultura do consumo (a partir do *american way of life*) foi cada vez mais sendo apropriada pelas pessoas. Ela se manifestava em todas as áreas da vida dos indivíduos, inclusive na música. De acordo com G. Castro (2006) “sabemos que desde a metade do século passado o boom da indústria fonográfica, incentivado pelos diferentes meios de comunicação, tornou a prática de ouvir música cada vez mais disseminada no cotidiano de grandes parcelas das populações do planeta” (CASTRO, 2006, p. 14).

Nesse contexto surgem, no início da década de 80, os CDs<sup>21</sup>. Eles “... chegaram ao mercado como os primeiros produtos digitais consumidos em massa” (CASTRO, 2006, p. 13). Com capacidade de reprodução musical de alta qualidade num pequeno formato, os CDs facilmente desbancaram os LPs e K7s na preferência dos consumidores.

O CD rapidamente passou a ser, além de um suporte para músicas, uma mídia de armazenamento de dados. Durante a década de 80 e 90, com a evolução de *hardwares* e *softwares*, os computadores passaram a contar com suporte para a leitura de mídias digitais. Os *drivers* de CD tornaram-se equipamento básico de qualquer computador.

---

<sup>21</sup> A sigla vem do inglês *compact disc* (CD), ou disco compacto em português.

Em 1991, um fato novo ajudou a compor o panorama da modificação do consumo de música pelas pessoas. Nesse ano, um grupo de engenheiros alemães (liderado por Egon Meier-Engelen) do centro de pesquisas Deutsche Forschungs-und Versuchsanstalt für Luft-und Raumfahrt desenvolveu o formato de arquivo .mp3, o primeiro a comprimir arquivos de áudio com eficiência, com perda de dados quase imperceptível ao ouvido humano. A grande vantagem que o formato .mp3 traz é a possibilidade de converter arquivos de som ocupando pouco espaço na memória física dos computadores. Anteriormente ao formato .mp3, o padrão utilizado para ouvir música em computadores era o .wav, que ocupa cerca de 10 MB (*megabytes*) para cada minuto de música. Os arquivos .mp3 ocupam aproximadamente 1 MB para cada minuto de música.

A criação do formato .mp3 seguiu acompanhada do desenvolvimento de *softwares* conhecidos como Rippers. Através deles, é possível converter qualquer faixa de um CD num arquivo digital em .mp3. Os Rippers trouxeram a possibilidade da cópia digital de faixas de músicas a partir de CDs de áudio.

O desenvolvimento de toda a tecnologia para gerar cópias digitais de músicas em arquivos .mp3 deu suporte para a novidade que viria a seguir. Em 1999 o estudante adolescente norte-americano Shawn Fanning criou o Napster. Tratava-se de um *software* de compartilhamento de arquivos. Ele funcionava da seguinte maneira: cada usuário que instalava o programa em sua máquina registrava uma pasta de arquivos para ser acessada por ele. Assim, todo o conteúdo dessa pasta ficava disponível para ser copiado para qualquer outro computador que também possuísse instalado o *software* e estivesse conectado à Internet. De acordo com G. Castro (2006)

essa operação [a cópia de arquivos] era possível porque o aplicativo conectava os computadores dos usuários a um sistema central que ‘lia’ o conteúdo de cada HD<sup>22</sup>, listando-o em um catálogo virtual cuja configuração mudava à medida que novos usuários iam se conectando e outros se desconectando ao sistema (CASTRO, 2006, p. 33).

O Napster possibilitou uma enorme transferência de arquivos em .mp3 . De acordo com G. Castro (2006) “no auge da sua popularidade, o Napster chegou a ultrapassar impressionantes 30 milhões de usuários simultaneamente conectados, trocando músicas *online*” (CASTRO, 2006, p. 34).

Apesar do *software* permitir a cópia de qualquer tipo de arquivo, foi o formato .mp3 o responsável pelo efetivo sucesso do programa.

O intenso uso do Napster para troca de arquivos digitais de música gerou a revolta das grandes gravadoras, que tiveram reduções drásticas de vendagem de discos e, conseqüentemente, fortes quedas nos faturamentos: “artistas [...] foram os primeiros a vir a público exigir que suas músicas fossem bloqueadas do sistema de modo a coibir a prática de compartilhamento gratuito, que no seu entender violava os direitos autorais” (CASTRO, 2006, p. 34).

Em setembro de 2000 o *software* foi alvo de uma ação judicial conjunta das 5 maiores gravadoras do mundo (Universal Music, Sony Music, Warner Music, BMG e EMI). Após uma longa batalha nos tribunais norte-americanos, o programa foi adquirido pela alemã Berthelsmann, braço da BMG e se transformou em uma loja de música digital (<http://www.napster.com>). Atualmente, só se consegue uma música no site pagando por ela.

Apesar do Napster ter acabado enquanto um programa, a troca de arquivos de música na Internet não parou. Com o fim do *software*, vários outros semelhantes foram criados e surgiram

---

<sup>22</sup> HD é a sigla de hard disk (disco rígido). Trata-se da memória física do computador, onde ficam armazenados os arquivos da máquina. Apesar de mencionar o HD, G. Castro (2006) está se referindo às pastas que ficavam acessíveis pelo software, uma vez que o programa só solicitava o registro de uma pasta (era possível que o usuário configurasse todo o HD para ficar acessível pelo software, porém quase ninguém fazia dessa forma, uma vez que disponibilizar todo o conteúdo do HD para ser acessado a qualquer outro usuário do Napster, além de deixar o computador totalmente vulnerável à ataques de vírus, expunha toda a “vida digital” aos outros usuários do programa).

como opções para a transferência de dados<sup>23</sup>. Apesar do esforço das gravadoras para tentar coibir a cópia de arquivos, o compartilhamento de música digital na Internet continua a todo vapor.

### 2.3.2) Por fora da Indústria Cultural: novos caminhos para o consumo de bens simbólicos

A prática de compartilhamento de arquivos não é a única razão da modificação do panorama do consumo de bens simbólicos na contemporaneidade. O avanço no desenvolvimento de *hardwares* e *softwares* possibilita hoje que cada computador seja uma pequena indústria cultural. P. Moran (2003) afirma que “a miniaturização das máquinas acaba por criar condições de trabalho domésticas” (MORAN, 2003, p. 319). G. Castro (2006) endossa a colocação de P. Moran ao dizer que

a extrema maleabilidade dos dados digitais faz com que seja possível ao usuário doméstico comum integrar som, imagem e texto em produções multimídia antes só realizáveis através de sofisticados esquemas profissionais de produção [...]. Procedimentos antes restritos a profissionais especializados hoje podem ser desempenhados por usuários de programas computacionais cada vez mais auto-explicativos (CASTRO, 2006, p. 65).

Os drivers de gravação de CD's ou DVD's, os MP3 players, a Internet, as placas de edição de vídeo para computador têm modificado sensivelmente a apropriação de bens simbólicos na cultura contemporânea. E esse consumo extrapola a utilização da Internet ou do computador.

---

<sup>23</sup> O Kazaa foi o software que veio substituir o Napster. Porém hoje, o número de usuários e a falta de organização do programa é tão grande que seu uso passou a ser bem menor. Os softwares que fazem sucesso hoje no compartilhamento de arquivos são o LimeWire (<http://www.limewire.com>), o Emule (<http://www.emule.com>) e o BitTorrent (<http://www.bittorrent.com>). O BitTorrent utiliza uma tecnologia diferente: o compartilhamento é feito através de torrents, formatos de arquivo que aumentam a velocidade de download de grandes quantidades de *bytes*.

Para melhor ilustrar quão determinante foi a utilização da tecnologia digital e da rede para a modificação dos padrões de consumo de bens simbólicos, vamos mostrar a seguir dois exemplos que ajudam a compor o panorama atual.

Um dos gêneros musicais de maior sucesso no Brasil na atualidade é o funk. Surgindo na década de 80 nas favelas do Rio de Janeiro, ele era o ritmo tocado nas festas locais. No começo, as músicas escolhidas pelos DJ's<sup>24</sup> eram quase todas de origem norte-americana. A partir da década de 90, canções nacionais começaram a se tornar maioria nos bailes até alcançar, nos dias de hoje, a integralidade da festa. Num baile funk típico do Rio de Janeiro, 100% das músicas que tocam são de artistas brasileiros.

O funk é sucesso em todo Brasil e ele não precisou de nenhuma grande gravadora para ser divulgado. O caso do MC Marcinho é peculiar. Sua canção “Glamourosa (rainha do funk)” tocou em todas as rádios do país no início de 2006 como um grande sucesso. Outras das suas músicas também foram transmitidas pelas rádios e são conhecidas pelo país inteiro. Bem, MC Marcinho nunca gravou um disco. Suas canções foram gravadas em estúdios caseiros e colocadas na Internet. E foi assim que todo o país conheceu sua música.

Outro exemplo bastante interessante é do grupo Anime Daiko, de Londrina, no Paraná. Misturando Bon Odori<sup>25</sup> com canções de animes<sup>26</sup>, o grupo se apresenta tocando o taikô<sup>27</sup>. Os integrantes aprenderam a língua japonesa apenas para cantar as músicas. O mais interessante é que muitas das canções apresentadas são trilhas sonoras de desenhos que não passam na televisão brasileira. Eles não são transmitidos nem pelos canais abertos nem pelos pagos. A maneira como

---

<sup>24</sup> Sigla para disc jockey (jôquei de disco, em português), os DJ's são artistas que através de cortes e remixes produzem versões diferentes de outras músicas, ou criam novas canções. Porém, o termo entrou tanto no senso comum que hoje, qualquer pessoa responsável por determinar as músicas que tocam numa festa são chamadas de DJ's.

<sup>25</sup> Dança tradicional do Japão.

<sup>26</sup> Desenhos animados japoneses.

<sup>27</sup> Tambor típico do Japão, formado por cilindros de bambu.

esse grupo tem acesso aos episódios dos animes e às suas músicas é pela Internet. Inclusive, há na Web, vários sites que disponibilizam as legendas em português de episódios que ainda não chegaram ao Brasil.

O que fica claro nesses dois exemplos é que os bens simbólicos apropriados e compartilhados passam longe dos regulares caminhos da mídia tradicional. Eles chegam às pessoas após serem digitalizados e transmitidos pelos suportes apropriados (Internet, CDs ou DVDs gravados pelos computadores). A digitalização e o esforço das pessoas de encontrar caminhos alternativos aos da mídia tradicional são os principais responsáveis por esse panorama.

#### **2.4) Direitos autorais na Internet**

Além de intensas modificações, a cópia de arquivos trouxe para a contemporaneidade debates em relação aos direitos de exploração comercial de bens simbólicos. Porém, não é só em relação à digitalização e duplicação massiva de produtos culturais que vigoram as leis de *copyright* na Internet. O debate em relação a quem tem o direito autoral de determinada obra envolve a criação coletiva e os grupos de *software* livre.

De acordo com G. Castro (2006) “estabelecidos no Ocidente através da Convenção de Berna em 1886, os direitos autorais foram integrados ao mercado global através do Acordo de 1994 da Organização Mundial do Comércio” (CASTRO, 2006, p. 48).

Segundo a legislação do *copyright*, ao registrar a patente de qualquer nova invenção, o seu criador tem o direito de explorá-la mercadologicamente por um período definido. Cada tipo de obra (literária, musical, industrial, entre outras) possui um tempo diferente de exploração. Expirado este período, a obra passa a ser de domínio público, ou seja, qualquer pessoa pode reproduzir ou fabricar elemento idêntico sem a necessidade de pagar *royalty* para o inventor.

As leis de *copyright* têm por objetivo regularizar o direito de propriedade. A intenção é proteger o criador para que ele possa usufruir comercialmente da sua invenção. De acordo com G. Castro (2006)

no campo da música, a aplicação de leis de *copyright* nas relações contratuais entre músicos e gravadoras tem a função de regular o poder de barganha das instâncias intermediárias entre o criador e seu público. Especialmente a partir do século XX, com a crescente tendência de se explorar a cultura em múltiplos canais, a gravação, filmagem, publicidade e difusão pelos meios de comunicação tornam dominantes os processos de intermediação no meio musical (CASTRO, 2006, p. 48)

A questão que entra em cena após o advento da Internet e da evolução da tecnologia digital é a possibilidade da cópia. A facilidade de gerar inúmeros arquivos idênticos à matriz foi o que permitiu o compartilhamento de arquivos e o conseqüente enfrentamento judicial entre Napster e gravadoras. O caso trouxe consigo o debate em torno de temas como: “se uma pessoa compra um CD do seu artista preferido, ele teria o direito de fazer uma cópia digital para o seu computador? E, feita essa cópia, ela pode ser copiada para outra pessoa? Até onde vai o direito de propriedade?”. Ainda de acordo com G. Castro (2006)

a entrada em cena das tecnologias digitais torna mais complexa ainda a relação entre autores e receptores, problematizando o papel das instâncias intermediárias e trazendo sérias conseqüências para a prática dos direitos autorais. Para começar, a ausência de degradação de uma matriz digital durante processos de gravação e reprodução dilui a fronteira entre original e cópia. A adoção do CD (*compact disc*) como formato preferencial de distribuição no mercado fonográfico trouxe em seu bojo a proliferação da pirataria em escala industrial (CASTRO, 2006, p. 48).

Porém, não foi apenas o Napster que motivou discussões em torno do direito de propriedade intelectual.

Provavelmente o esforço mais antigo na Internet de luta contra os direitos autorais é o movimento do Software Livre<sup>28</sup>. Originário da década de 70, ele é a reunião de programadores espalhados pelo mundo inteiro que, pela rede, trabalham de maneira articulada para aprimorar *softwares* através da modificação dos códigos de programação. O movimento Software Livre tem uma longa história de organização e desenvolvimento de programas e de ativismo contra empresas que os exploram comercialmente. Dentre os mais famosos *softwares* desenvolvidos pela comunidade do Software Livre destacam-se o sistema operacional Linux e o navegador Mozilla Firefox.

Outro exemplo que cabe ser mencionado é o YouTube (<http://www.youtube.com>)<sup>29</sup>. Atualmente ele é um dos sites mais visitados do mundo. Trata-se de um website que recebe vídeos e os transmite via *streaming*<sup>30</sup>. O próprio slogan, Broadcast Yourself (transmita-se, em português), indica sua intenção: disponibilizar um espaço para que qualquer pessoa possa colocar seus vídeos na Internet.

O YouTube trouxe mais questões para a discussão em relação ao *copyright*. No site, nenhum dos vídeos pode ser baixado<sup>31</sup>. Ou seja, ninguém que acessa o YouTube pode fazer uma cópia do arquivo e em seguida transmiti-lo pela Internet. O site tentou se resguardar legalmente para não infringir nenhum dos pontos da lei de direitos autorais.

Mas como a administração do domínio não tem controle total de tudo que é disponibilizado, vimos recentemente o YouTube tirando dos seus servidores alguns trailers de filmes que foram capturados na Internet e disponibilizados no site. Mesmo a administração do

---

<sup>28</sup> A história do Movimento Software Livre está muito mais diretamente ligada à evolução da Internet como foi demonstrado aqui. Porém, o que nos importa destacar é que ele foi um dos primeiros esforços colaborativos, organizados como movimento, na rede.

<sup>29</sup> Recentemente o YouTube foi comprado pela Google Inc. por 1,65 bilhão de dólares.

<sup>30</sup> *Streaming* é forma de transmissão de som ou vídeo pela Internet onde não é feito o download do arquivo para a máquina que a solicitou. A mídia é transmitida online, ou seja, enquanto o computador está conectado.

<sup>31</sup> Existem softwares gratuitos na Internet que conseguem capturar, com razoável qualidade, arquivos de mídia que são transmitidos via *streaming*. Porém, isso não é possível de ser feito através do próprio site.

domínio não tendo sido responsável por colocar os vídeos no ar, eles foram retirados para evitar um possível enfrentamento na justiça.

Na tentativa de evitar a legislação de *copyright*, existe atualmente uma lei alternativa para gerir os direitos intelectuais: a Creative Commons<sup>32</sup>. De acordo com ela, é permitido copiar, distribuir, exibir ou executar a obra e criar obras derivadas sobre as seguintes condições:

- 1) Você deve dar crédito ao autor original, da forma especificada pelo autor ou licenciante;
- 2) Você não pode utilizar a obra com finalidades comerciais;
- 3) Se você alterar, transformar ou criar outra obra baseada nessa licença, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a essa.

A licença Creative Commons já é aceita em mais de 30 países e são vários os sites na Internet que fazem seu uso, como o brasileiro Overmundo (<http://www.overmundo.com.br>).

O site tem por objetivo “... divulgar e disponibilizar a cultura de todo o Brasil na Internet”<sup>33</sup>. Em relação à sua política de direitos reservados, ele define:

Ao disponibilizar qualquer conteúdo no Overmundo, você está automaticamente licenciando seu conteúdo sob essa licença Creative Commons. Assim, toda a sociedade se beneficia do fato de que pode livremente compartilhar o que está no site, desde que seja para fins não-comerciais. Conseqüentemente, por exemplo, rádios comunitárias, escolas, pontos de cultura e quaisquer outras iniciativas não-comerciais estarão previamente autorizadas a utilizar os conteúdos do Overmundo<sup>34</sup>.

A enorme penetração que a Internet alcançou entre a população mundial nos dias de hoje dá margem para que discussões quanto à legislação da exploração de direitos autorais seja

---

<sup>32</sup> Em [Hhttp://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/deed.pt](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/deed.pt). Acessado em 20 de Fevereiro de 2007.

<sup>33</sup> Em [Hhttp://www.overmundo.com.br/estaticas/ajuda.php#1](http://www.overmundo.com.br/estaticas/ajuda.php#1). Acessado em 25 de março de 2007.

<sup>34</sup> Em [Hhttp://www.overmundo.com.br/estaticas/sobre\\_o\\_overmundo.php](http://www.overmundo.com.br/estaticas/sobre_o_overmundo.php). Acessado em 25 de março de 2007.

ampliada. Entretanto, esse é apenas mais uma das temáticas que move os debates na rede hoje em dia.

## **2.5) Experiências antigas e experiências recentes: a modificação na organização do conteúdo**

Durante os últimos 12 anos percebermos como a Internet ajudou a alterar o ambiente econômico e de consumo de bens simbólicos ao redor do globo.

Além das modificações geradas, a Web também mudou consideravelmente nesse período, principalmente se considerarmos os últimos quatro anos (de 2003 até agora). De lá para cá surgiram novos sites apresentando algumas características pouco comuns em produtos anteriores.

Traremos aqui alguns exemplos da organização de informações dos primeiros grandes sites da Internet e dos atuais sucessos da rede. A intenção é apresentar suas características, destacando as diferenças existentes entre eles.

Em meados da década de 90, quando algumas experiências na WWW começavam a ganhar força, os primeiros sites que conseguiram se transformar em sucesso de acessos foram os motores de busca. Como ferramentas, os buscadores eram (e são) bastante úteis para encontrar informações na Internet.

O Yahoo! foi um dos primeiros serviços de busca na rede e, em pouco tempo, se tornou um dos sites mais acessado do planeta. Rapidamente ele evoluiu de um simples buscador para

oferecer uma série de outros serviços<sup>35</sup> que hoje estão à disposição de qualquer pessoa conectada<sup>36</sup>.

Além de conceder ao internauta a possibilidade de encontrar uma página na Internet a partir da inserção de palavras-chave (procedimento padrão em todos os sites de busca da WWW), o Yahoo! oferece ao usuário uma interface com seu banco de dados, no qual estão armazenados os endereços dos sites já cadastrados no serviço. Assim, através do link “Diretório”<sup>37</sup>, qualquer pessoa pode procurar um domínio pelas categorias e subcategorias<sup>38</sup> pré-definidas pela organização do Yahoo!. Em outras palavras, um grupo de profissionais do site avalia cada novo domínio cadastrado e classifica-o de acordo com os itens do Diretório.

Essa forma de estruturar o conteúdo não era exclusividade do Yahoo!. Outro tipo de site que seguiu esse formato foi o tradicional portal de notícias. Dentro dessa lógica de funcionamento, a administração central (normalmente um grupo de jornalistas que estão divididos em editores e subeditores) estabelecia os critérios de prioridade para que uma matéria ocupasse lugar de destaque na página inicial. Em seguida, outro grupo de profissionais ficava responsável por disponibilizar as chamadas das matérias do dia nos devidos espaços da página inicial do site, de acordo com os critérios previamente definidos.

A organização dos sites por categorias (remetendo a uma estrutura de árvore, usada por boa parte dos sistemas operacionais já desenvolvidos), indica uma preocupação em gerenciar o conteúdo de maneira centralizada. Esse modelo é conhecido como top-down<sup>39</sup>. De acordo com S.

---

<sup>35</sup> Após se registrar no Yahoo! com um login e uma senha, o usuário pode usufruir de serviços de webmail, álbum de fotos, espaço para armazenamento de arquivos, dentre diversos outros serviços, disponíveis em [Hwww.yahoo.com.br](http://www.yahoo.com.br). Acessado em 17 de Novembro de 2006.

<sup>36</sup> Uma vez que uma das principais políticas da empresa, desde a sua criação, é ofertar o maior número de serviços possíveis de forma gratuita.

<sup>37</sup> Em [Hhttp://br.search.yahoo.com/dir](http://br.search.yahoo.com/dir). Acessado em 17 de Novembro de 2006.

<sup>38</sup> A organização de um tema segue a seguinte estrutura (para exemplificar): Esportes >> Futebol >> Futebol brasileiro >> Futebol mineiro >> Atlético Mineiro.

<sup>39</sup> A expressão vem de “from top to down” (do topo para baixo, em português).

Johnson (2003), a organização top-down está baseada na lógica centro-periferia. Ela exige uma administração central, um núcleo “pensante” para definir a forma de estruturar o conteúdo e em seguida, passar para os seus subordinados, de cima para baixo.

Entretanto, hoje em dia encontramos outras formas de organização da arquitetura da informação em vários domínios da rede. Nessas novas experiências, podemos identificar que o papel do usuário ganha força em relação à administração do site.

A importância da participação do internauta na definição do conteúdo pode ser facilmente visualizada se tomarmos como exemplo o site mais acessado da atualidade: o GoogleSearch (<http://www.google.com>), de propriedade da Google Incorporation.

O GoogleSearch foi criado em 1996 por Larry Page e Sergey Brin, dois então estudantes do curso de Doutorado em Ciência da Computação da Universidade de Stanford, nos Estados Unidos.

A eficiência do GoogleSearch na procura de páginas se deve a duas ferramentas desenvolvidas pelos criadores do serviço. A primeira ferramenta é o crawler Googlebot. Trata-se de um robô<sup>40</sup> extremamente eficiente que varre a Internet ininterruptamente em busca de novas páginas que são disponibilizadas. A eficiência do crawler Googlebot é tão grande que uma nova página da Web não demora mais do que quatro dias para ser identificada e registrada por ele.

A outra ferramenta é o sistema de PageRank. Trata-se de um algoritmo que atribui uma pontuação às páginas HTML de acordo com a quantidade e qualidade de links externos e internos. Assim, quanto maior o número de links funcionais<sup>41</sup> que apontarem para uma página (e

---

<sup>40</sup> Um robô é um software que age automaticamente a partir de uma definição prévia. Há robôs, por exemplo, que recriam páginas de web, para facilitar a busca pelos motores, ou os que investigam a frequência de acessos a grandes sites para tentar definir o comportamento do usuário, por exemplo.

<sup>41</sup> Links funcionais são links que efetivamente levam à uma página. Diferentes dos links quebrados, onde a referência ao endereço para a página que ele deveria indicar está incompleta ou errada.

quanto maior o número de links funcionais essa página possuir), mais bem colocada na ordenação do site ela fica.

O recurso do PageRank indica uma preocupação em definir a importância de um domínio através dos usos das pessoas<sup>42</sup>. Pela sua lógica de funcionamento, um website que é apontado por muitas páginas deve possuir uma boa quantidade de dados ou informações confiáveis. Sendo assim, ao ser disponibilizado o resultado da busca, eles deverão aparecer como as primeiras opções.

Portanto, diferente do Yahoo!, o Google apostou em definir a organização das informações do site a partir de padrões de comportamento dos internautas.

São várias as experiências que concedem aos usuários a capacidade de, a partir das suas rotinas de navegação, estruturar o conteúdo de um website. Falaremos aqui de algumas delas para ilustrar como certos domínios trabalham a arquitetura da informação.

A Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) é atualmente um dos grandes sucessos da Internet. Trata-se de uma enciclopédia *online* construída pelas pessoas que a acessam. O nome vem da ferramenta que é utilizada para a sua construção: wiki.

Através dessa ferramenta um internauta pode alterar qualquer conteúdo apresentado em um *site* com tal recurso, através do próprio *browser* utilizado para navegação. Ou seja, logo após editar um texto disponível e clicar no botão de salvamento, a página é atualizada automaticamente no *site*, sem que o autor da versão anterior (ou qualquer outra pessoa) precise aprovar a modificação. Nesse sentido, ninguém possui a posse definitiva sobre texto nenhum. Ou melhor, os textos são de todos, são da comunidade (PRIMO & RECUERO, 2003, p. 7).

Além disso,

---

<sup>42</sup> No Google também há o “Diretório”: porém, a partir do estabelecimento das categorias da seção por funcionários da empresa, o próprio recurso do PageRank classifica os sites em cada uma delas.

A possibilidade de livre alteração fica marcada pelo *link* “*edit this page*” ao final de toda página Wiki. Assim que ele seja clicado, uma nova página traz o texto daquela anterior na íntegra, dentro de um formulário que permite a inclusão, revisão e mesmo eliminação de textos. Para tanto, o interagente não precisa conhecer a linguagem HTML, podendo digitar livremente como estivesse usando um simples editor de texto (PRIMO & RECUERO, 2003, p. 7).

O que se destaca na Wikipedia é que todo o seu conteúdo não é desenvolvido por nenhum especialista. Ele pode ser construído por qualquer pessoa que acesse a rede e queira ajudar. Conforme afirmam A. Primo e R. Recuero (2003)

...em virtude de sua abertura à intervenção, os internautas não podem ser chamados de meros usuários ou leitores, à medida que podem se tornar co-autores quando quiserem. A autoria não fica aqui relegada à mera opção entre caminhos potenciais abertos por um *webmaster*, que ocuparia uma posição hierarquicamente superior (mantendo para si a posse pelo produto digital e o privilégio de alterar o hipertexto e seu conteúdo escrito). Ou seja, não se trata apenas de leitura ativa e criativa, mas também de legítima redação. É preciso também notar que cada intervenção altera não apenas um verbete específico, mas também a própria Wikipédia enquanto todo editorial. Cada inclusão ou eliminação de *link* modifica a rede hipertextual. E é justamente nesse sentido que se trata aqui não apenas da criação coletiva de um texto sequencial, mas da produção de um hipertexto cooperativo (PRIMO & RECUERO, 2003, p. 9).

Atualmente, a Wikipedia possui versões em mais de 160 idiomas. Desses, os que possuem o maior número de verbetes são o inglês (com aproximadamente 1,7 milhão), o alemão (em torno de 540 mil) e o francês (450 mil). O português não fica muito atrás e já conta com quase 250 mil verbetes<sup>43</sup>.

Outra experiência que cabe ser destacada é o site o sul-coreano OhMyNews (<http://www.ohmynews.com>). Ele “...is the most influential online news site in that country, attracting an estimated 2 million readers a day. What’s unusual about OhmyNews.com is that

---

<sup>43</sup> Em [Hhttp://www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org). Acessado em 20 de Fevereiro de 2007.

readers not only can pick and choose the news they want to read – they also write it” (BOWMAN & WILLIS, 2003, p. 8)<sup>44</sup>.

Nele, as matérias são escritas por jornalistas independentes e postadas para o site. Ainda de acordo com S. Bowman & C. Willis (2003) “With the help of more than 26,000 registered citizen journalists, this collaborative online newspaper has emerged as a direct challenge to established media outlets in just four years” (BOWMAN & WILLIS, 2003, p. 8)<sup>45</sup>.

Cada jornalista que publica uma matéria no site possui um número de conta bancária fornecida pelo próprio OhMyNews. Os leitores pagam (às vezes com apenas centavos de Won – moeda local) para os redatores que consideram merecedores, devido à qualidade do texto. O pagamento pode ser feito pela Internet ou pelo telefone celular. Quanto mais lido é o texto maior destaque ele ganha no site.

Pode até parecer curioso, mas é interessante constatar que muitos dos textos mais bem pagos da história do jornalismo sul-coreano são do OhMyNews. O público, ao decidir qual é o texto que vai ficar em destaque no site, escolhe qual jornalista merece uma melhor remuneração. Com isso “ ‘With OhmyNews, we wanted to say goodbye to 20th-century journalism where people only saw things through the eyes of the mainstream, conservative media’, said Oh Yeon-ho, editor and founder of South Korea’s Ohmynews.com” (BOWMAN & WILLIS, 2003, p. 12)<sup>46</sup>. Fica claro aqui que o OhMyNews tem a real intenção de se colocar contra o formato da mídia tradicional, propondo uma estrutura de organização alternativa, uma forma emergente.

---

<sup>44</sup> “... é o site mais influente de notícias online no país, atraindo um número estimado em 2 milhões de leitores por dia. O que é incomum sobre o OhMyNews.com é que os leitores não só podem indicar e escolher as notícias que eles querem ler – eles também podem escrevê-las” (tradução nossa).

<sup>45</sup> “Com a ajuda de mais de 26 mil jornalistas-cidadãos registrados, esse jornal colaborativo online emergiu como um concorrente direto aos veículos de mídia já estabilizados em apenas 4 anos” (tradução nossa).

<sup>46</sup> “ ‘Com o OhMyNews, nós queremos dizer adeus ao jornalismo do século XX, onde pessoas só viam as coisas através dos olhos do que era massivo, da mídia conservadora’, diz Oh Yeon-ho, editor e fundador do sul-coreano OhMyNews.com” (tradução nossa).

O YouTube é outro website que merece ser lembrado. Consolidando-se como um dos campeões de acesso da atualidade, o serviço divulga vídeos que são colocados gratuitamente por qualquer pessoa registrada no domínio.

No caso do YouTube, a participação dos usuários é fundamental na definição dos “líderes de audiência” do site. Cada vez que o internauta cadastrado assiste a um vídeo, ele é convidado a “indicá-lo”: classifica-lo, numa escala que varia de 1 a 5 estrelas. Os mais votados vão para a página inicial com destaque.

A colaboração na “indicação” dos vídeos do YouTube tem ajudado a disseminar importantes trabalhos que não teriam espaço na mídia tradicional mas podem ser vistos *online*. Como exemplo, destacamos o documentário feito pelo jornalista Marcelo Baeta sobre a demissão de profissionais da imprensa mineira a mando da assessoria do governador do estado Aécio Neves (PSDB-MG) ou o vídeo com a negativa do então governador de São Paulo Geraldo Alckmin (PSDB-SP) de responder a uma jornalista australiana que veio ao Brasil fazer uma matéria sobre os atentados do PCC no estado.

As experiências de organização de conteúdo podem ultrapassar o simples comportamento das pessoas que acessam o domínio. Os padrões de utilização das ferramentas de um site podem ser apropriados pela organização do mesmo e inseridos na sua linha de programação. O exemplo mais evidente deste esforço é o Slashdot (<http://slashdot.org>).

Desenvolvido por Rod Malda e um grupo de amigos na cidade de Holland, Michigan, Estados Unidos, o site no início estava restrito a seu criador e um pequeno conjunto de colegas. Era uma espécie de comunidade virtual onde se discutia todo e qualquer tipo de notícia (da política do governo federal dos Estados Unidos às últimas versões dos filmes da série Guerra nas Estrelas). O próprio Malda filtrava as mensagens que eram enviadas para o site, publicando o que era relevante e excluindo o que era considerado pouco ou nada importante. Porém, algum tempo

depois da sua criação, o Slashdot foi invadido por um enorme número de mensagens, principalmente de pessoas ligadas ao movimento do Software Livre e de programadores do Linux (aparentemente essas pessoas encontraram no site um espaço propício para continuar suas discussões). Nesse momento, Malda sozinho já não conseguia filtrar todas as mensagens.

A primeira saída encontrada por ele foi nomear um certo número de usuários do Slashdot (25, para ser exato) para cumprir as funções que ele fazia sozinho. De acordo com S. Johnson (2003), eles “... iriam peneirar o material gerado pela comunidade, eliminando mensagens irrelevantes ou ofensivas” (JOHNSON, 2003, p. 113). O processo de filtragem utilizado por esses usuários era o começo do achado do sucesso do Slashdot: cada um desses “filtradores” classificavam as mensagens de 1 a 5. As outras pessoas que navegavam pelo site poderiam solicitar que o sistema só mostrasse as mensagens classificadas como igual ou maior que 4, por exemplo.

Contudo, nem os 25 primeiros “filtradores” foram suficientes para dar conta do número cada vez maior de mensagens que o Slashdot recebia. Assim, Malda pensou num outro sistema: onde toda a comunidade pudesse avaliar o conteúdo veiculado no Slashdot. Ele configurou o site para que concedesse o status de moderador a um participante que já tivesse passado tempo suficiente (determinado pelo programador) navegando pelo site com seu registro.

Assim como na analogia legal, os moderadores somente servem por um determinado período de tempo e, durante esse período, têm o poder de avaliar as contribuições feitas por outros usuários, em uma escala de 1 a 5. Esse poder diminui com o uso: a cada moderador confere-se um número finito de pontos que ele pode distribuir em sua avaliação. Quando todas as notas são distribuídas, seu título de moderador acaba (JOHNSON, 2003, p. 115).

Entretanto, a contribuição que você envia para o site também é avaliada. Se ela é bem vista pelos outros mediadores, você aumenta o seu carma<sup>47</sup>. Quanto maior o seu carma, mais pontos a sua classificação vale da próxima vez que você for escolhido como moderador. E, se seu carma atingir um nível específico (definido pelo sistema do site) você pode ser escolhido como mediador de uma das sessões.

O exemplo do Slashdot é ilustrativo porque mostra como os padrões de uso de um site podem ser utilizados como algoritmos pré-definidos para favorecer a organização interna do conteúdo.

No Brasil, o destaque cabe ao Overmundo (<http://www.overmundo.com.br>). Inspirado no Slashdot, ele criou um ambiente de divulgação cultural que já conta com a participação de pessoas de todos os estados da federação.

O site é uma iniciativa do antropólogo Hermano Vianna. A intenção é construir um ambiente cultural-colaborativo no país. Sua interface segue na linha do Slashdot e do Kuro5hin (<http://www.kuro5hin.org>)<sup>48</sup>. No Overmundo, cada usuário também pode classificar uma contribuição com overpontos. As contribuições que possuem mais overpontos ganham maior destaque no site. O sistema de carma também existe no Overmundo: quanto melhor avaliada a sua contribuição, maior o seu carma. E quanto maior o carma, mais valiosa é a sua avaliação.

Experiências como as mostradas aqui indicam que alguns dos sites que fazem grande sucesso na rede atualmente têm um ponto em comum: a organização do conteúdo passa pela participação dos usuários. Seja através do voto, ou funcionando a partir de algoritmos pré-

---

<sup>47</sup> O carma é outro sistema de classificação do Slashdot que qualifica não as mensagens, mas sim os usuários. Quanto maior o seu carma, maior a quantidade de privilégios especiais.

<sup>48</sup> Nos moldes do Slashdot, o Kuro5hin é também uma comunidade que começou com tecnólogos. Sua lógica de funcionamento segue a do Slashdot, com os usuários classificando as contribuições. Porém, no Kuro5hin, a pontuação fica disponível em cada texto, no que é chamado de fila de publicação.

definidos nas linhas de programação, as rotinas de acesso e navegação das pessoas são fundamentais para a estruturação da informação.

S. Johnson (2003) define essa forma de organização como bottom-up<sup>49</sup>. Num sistema onde "... padrões maiores podem emergir de ações locais descoordenadas" (JOHNSON, 2003 p. 29), a organização se dá a partir dos usos dos indivíduos. Um sistema organizado de forma bottom-up seria "... uma trama de células que são conectadas a outras células e que alteram seu comportamento em resposta a atitudes de outros na rede" (JOHNSON, 2003 p. 64).

Podemos concluir, portanto que a participação dos sujeitos parece ter se tornado parte importante da forma como se estrutura o conteúdo de um site. Na nossa concepção, a Internet favoreça esse tipo de experiência, especialmente se levarmos em conta as novas ferramentas que estão sendo usadas hoje em dia na criação de websites.

## **2.6) A Internet hoje: a Web 2.0**

Todos os exemplos mostrados neste capítulo estão inscritos num conjunto de modificações que a Internet está vivenciando. O que está na ordem do dia quando tratamos da rede é o que vem sendo chamado de Web 2.0.

O termo foi cunhado pelo crítico de web norte-americano Tim O'Reilly para nomear um conjunto de inovações que estavam se desenvolvendo desde 1996 e que agora ganharam força na Internet.

Essas novidades são tanto de ordem técnica (novos códigos e linguagens de programação), quanto de ordem empresarial (novas estratégias das companhias para lançar os

---

<sup>49</sup> O termo significa "from bottom to up", que corresponde à "da base para cima".

seus produtos) e de comportamento dos internautas (o esforço da participação em sites desenvolvidos para tal).

Quanto às inovações técnicas, a maior novidade relativa a Web 2.0 é o Ajax. Trata-se de um conjunto de tecnologias (algumas já conhecidas, outras nem tanto) que estão sendo usadas para a construção de sites. O Ajax incorpora apresentações padrões baseadas em XHTML<sup>50</sup> e CSS<sup>51</sup>; layouts dinâmicos e interativos utilizando *Document Object Model*<sup>52</sup>; manipulação e intercâmbio de dados usando XML<sup>53</sup> e XSLT<sup>54</sup>; respostas assíncronas de dados usando XMLHttpRequest<sup>55</sup>; e JavaScript<sup>56</sup> ligando articulando todas essas tecnologias.

Ajax é atualmente o componente chave de vários dos aplicativos mais usados da Internet, como o Flickr (<http://www.flickr.com>)<sup>57</sup>, Yahoo!, GMail (<http://www.gmail.com>)<sup>58</sup> e o Orkut. Como o próprio T. O'Reilly diz “we’re entering an unprecedented period of user interface

---

<sup>50</sup> XHTML (Extensible HyperText Markup Language) é uma linguagem de programação da Web criada como aplicação da metalinguagem XML.

<sup>51</sup> CSS (Cascading Style Sheet) é um mecanismo simples para adicionar estilos (fontes, cores, espaçamentos) aos documentos da Web.

<sup>52</sup> O *Document Object Model* é uma interface de programação de aplicativos para documentos HTML e XML. Ele providencia uma representação estruturada do documento, permitindo alterar o conteúdo e apresentação visual. Essencialmente, liga páginas web a scripts ou linguagens de programação.

<sup>53</sup> XML é uma metalinguagem de programação onde o próprio usuário define as tags e atributos para criar documentos de Web, servindo de base para a criação de outras linguagens.

<sup>54</sup> XSLT é uma espécie de evolução do CSS. Trata-se de uma linguagem de marcação baseada na XML usada em conjunto com *software* especializado em processamento e transformação de documentos XML. Permite que novos documentos sejam modificados sem alteração do conteúdo do arquivo existente.

<sup>55</sup> XMLHttpRequest é um objeto JavaScript que torna possível a comunicação assíncrona com o servidor, sem a necessidade de recarregar a página por completo.

<sup>56</sup> JavaScript é uma linguagem de programação criada pela Netscape em 1995 para validar formulários no programa de navegação e interagir com a página, interpretando o código, ao invés de compila-lo.

<sup>57</sup> O Flickr é um site onde cada usuário cadastrado pode armazenar cópias de suas fotos. As fotos são copiadas para o site e o usuário escolhe se quer disponibilizá-las ou não. Se ele quiser torná-las acessíveis, ele pode escolher quem poderá ter acesso a elas. A intenção do Flickr é agregar fotos de muitas pessoas para assim construir uma espécie de banco de imagens colaborativo e gratuito, uma vez que o usuário pode não só colocar suas imagens, mas também outras fotos (como de fotógrafos famosos, por exemplo).

<sup>58</sup> O GMail é o serviço gratuito de webmail do Google.

innovation, as web developers are finally able to build web applications as rich as local PC-based applications” (O’REILLY, 2005, p. 13)<sup>59</sup>.

O Ajax traz novidades em relação à interatividade entre usuário e website. Através desse conjunto de tecnologias, os sites ganharam uma “cara” mais parecida com a dos programas que estamos acostumados a trabalhar nos nossos computadores. É possível, por exemplo, ativar funções pelo clique do botão direito do mouse<sup>60</sup> (normalmente, essa ação iria mostrar funções do navegador, e não do próprio site). Além disso, atalhos como as teclas “Ctrl” e “Shift” também podem ser usadas. O Ajax concede aos sites um status de “quase-*software*”, facilitando a interface para o usuário.

Além dele, outra tecnologia fundamental para o conceito Web 2.0 é o RSS. Trata-se de uma ferramenta que permite ao usuário ser avisado a cada novo registro que é feito em uma página monitorada. Por exemplo, se o usuário costuma acessar algum fórum de discussão que tenha o recurso RSS, o seu navegador irá informá-lo quando uma nova mensagem for publicada na página. Dessa forma, o internauta pode navegar livremente por outros sites enquanto espera um novo *post* ser enviado para o fórum.

O recurso do RSS também é usado, por exemplo, em serviços de webmail, para avisar que uma nova mensagem chegou à sua caixa de entrada ou em sites de notícias, informando que uma nova matéria já está *online*.

A Web 2.0 também traz novidades em relação à política das empresas de *softwares* e de websites. Diferente da dinâmica normal de criação de novos produtos – quando os programas eram lançados em grandes pacotes para serem comprados ou baixados – os produtos da nova

---

<sup>59</sup> “Nós estamos entrando num período de inovações de interface para usuários nunca antes visto; programadores de web estão finalmente preparados para construir aplicativos de web tão ricos como aplicações feitas para serem instaladas nos computadores” (tradução nossa).

<sup>60</sup> O botão direito do mouse é uma espécie de atalho em vários programas. Ele abre uma janela com algumas opções de funções do próprio software. Estas funções ficam no menu dos programas, mas o botão direito do mouse mostra as mais fundamentais para facilitar a vida do usuário.

geração da Internet são disponibilizados com um número mínimo de recursos e os próprios usuários vão sugerindo as alterações. Elas vão sendo disponibilizadas pelas empresas através de pacotes (patches) nos seus sites. O próprio programa avisa quando há uma nova atualização, que é automaticamente copiada para o computador.

Dois pontos sofrem sensíveis modificações com essa nova postura das empresas. O primeiro é que a prioridade passa a ser dada para a verdadeira utilidade do produto, e não para suas potencialidades. As companhias lançam seus serviços na versão Beta (versão de testes) e a partir da utilização dos usuários, funcionalidades são acrescentadas ou excluídas. O produto nunca está acabado, sempre sendo modificado de acordo com as preferências apontadas pelas pessoas que o utilizam.

O outro ponto acabou de ser mencionado: a participação dos usuários, que passa a ser fundamental no desenvolvimento de melhorias para o produto. Os programas são modificados pelos usos das pessoas. Robôs monitoram a utilização do serviço e vão indicando o que é mais usado e o que não é, quanto tempo o usuário passa acessando cada ferramenta, em quais são encontradas falhas. Os canais de comunicação são facilitados, com os programadores recebendo em tempo real as mensagens dos usuários. Além disso, boa parte destes produtos é desenvolvida – integral ou parcialmente – em código aberto, ou seja, outros programadores podem modificar o código-fonte do *software* para tentar melhorá-lo.

Em relação ao comportamento dos internautas, o que a Web 2.0 traz é uma possibilidade muito maior de participação das pessoas nos produtos da Internet. Além da utilização de novos serviços, o usuário passa a colaborar na elaboração de conteúdo de diversos sites da rede.

São muitas as experiências que convocam os internautas a participar na criação do conteúdo. Sites como o Slashdot, Kuro5hin e OhMyNews (internacionais) ou o Overmundo (brasileiro) são feitos a partir das informações colocadas pelos usuários. Mesmo quando não há

produção de conteúdo, a simples participação no site ajuda na organização do todo, como no caso da LastFM (<http://www.last.fm>)<sup>61</sup>.

Contudo, apesar de atualmente ela parecer fundamental para a evolução da Web, a participação das pessoas em diversos “locais” da Internet não é uma novidade. Desde as primeiras agregações de indivíduos na rede, sempre houve um esforço de cooperação por parte das pessoas. O clássico estudo de H. Rheingold (1994)<sup>62</sup>, já apontava para um movimento cooperativo entre os integrantes da Well.

Não é o desenvolvimento de uma certa tecnologia que permite uma efetiva participação das pessoas na Internet. A Web 2.0 trouxe uma evolução em relação aos códigos usados para a programação de sites. Contudo, um certo comportamento colaborativo não evoluiu de um anterior comportamento não-colaborativo. A vontade de cooperar uns com os outros é inerente às pessoas. O surgimento da Web 2.0 mostrou como esse tipo de atitude pode ser apropriado pelas empresas e usado na concepção de novos sites.

Nesse capítulo, tentamos mostrar aqui que a Internet, antes ou depois da Web 2.0, está entre duas forças em disputa. De um lado as ações de grandes empresas, como o Google, o Yahoo! ou as grandes gravadoras da indústria fonográfica. De outro lado as pessoas comuns, os estudantes (responsáveis pelo desenvolvimento de novos programas) ou os programadores das comunidades de Software Livre. Como colocado por G. Castro (2006) “a partir dos anos 90, especialmente devido à ação dos grandes conglomerados midiáticos, a Internet abriu-se para o comércio. Acomodações entre as ideologias libertárias dos seus primórdios e sua orientação

---

<sup>61</sup> A LastFM é uma rádio online na qual a participação de todos é fundamental para a definição da programação. Ao se cadastrar no site, o usuário cria uma rádio e escolhe seus artistas favoritos. É feita então uma procura para encontrar, entre os outros membros do website, quem também escolheu um dos seus artistas. A partir de então, verifica-se quais foram as outras bandas ou cantores selecionados por esses outros integrantes. Assim, o site monta a grade de programação da sua rádio com as músicas destes artistas “correlatos”, que foram escolhidos pelas pessoas que fizeram uma seleção parecida com a sua.

<sup>62</sup> *The virtual community: homesteading on the Electronic Frontier.*

neoliberal atual ainda estão em curso...” (CASTRO, 2006, p. 49). E completa: “a tensão entre o poder coercitivo do capital e a liberdade de explorar experiências que escapem às padronizações hegemônicas parece habitar o cerne das grandes questões que atravessam as subjetividades contemporâneas...” (CASTRO, 2006, p. 49).

A “batalha” travada entre esses dois pólos não impede que as pessoas continuem suas vidas no ciberespaço. Os sujeitos continuam se encontrando e interagindo. E nesses processos, abrem-se possibilidades de novos movimentos. Como o dos fãs brasileiros do Pearl Jam no Orkut.

Tentando encontrar uma alternativa à estrutura da indústria do entretenimento, eles se organizaram em torno de um processo colaborativo para tentar trazer a banda para fazer apresentações no país.

No próximo capítulo iremos apresentar os conceitos que nos referenciamos no momento de olhar para as interações acontecidas na comunidade analisada.

### 3) Interação

*...days alone that could have been spent  
 together/but we were miles apart  
 Every inch between us becomes light years now  
 No time to be void or save up on life  
 Oh, you got to spend it all  
 And wherever you've gone and wherever we might go  
 It don't seem fair/you seem to like it here  
 Your light's reflected now/reflected from apart  
 We were but stones/your light made us stars  
 (Light Years – Pearl Jam)*

Neste capítulo trataremos dos conceitos que norteiam este trabalho de pesquisa. Eles, porém, podem ser incluídos sob o guarda-chuva de um único termo: *interação*.

A partir da tradição do Interacionismo Simbólico, revisaremos o conceito de interação por G. H. Mead.

Além dessa tradição de pesquisa, buscaremos também a reflexão de G. Simmel sobre o conceito de sociabilidade e de M. Maffesoli acerca da noção de socialidade.

Ao tratar da colaboração em si, recorreremos ao trabalho de R. Axelrod para apresentar alguns índices que apontam para a constituição e evolução de processos cooperativos na tentativa de caracterizar o que chamamos aqui de *interação colaborativa*.

Para finalizar, nos apoiaremos nas reflexões de S. Johnson sobre a Teoria da Emergência para tentar caracterizar o processo colaborativo em torno do abaixo-assinado pelo Pearl Jam como um sistema emergente.

Todas essas noções são fundamentais para entendermos o processo que se deu na comunidade do Pearl Jam no Orkut, funcionando como operadores analíticos para caracterizar os momentos de interação entre os participantes.

### 3.1) Interação a partir do Interacionismo Simbólico de G. H. Mead

Em sua obra, *Mind, self and society*, G. H. Mead tenta quebrar a dicotomia existente no campo da Sociologia entre indivíduo e sociedade. Para o autor, a compreensão da vida social só é possível se olharmos para as interações entre os indivíduos e para a força da estrutura social funcionando articuladamente.

Para G. H. Mead, mente, eu e sociedade<sup>63</sup> são três instâncias do mesmo fenômeno, que é a ação social. De acordo com ele, tanto as interações entre os indivíduos quanto a sociedade só poderiam ser entendidas se as pensarmos através do ato. Nas palavras do autor, “... the study of consciousness from the standpoint of the organism inevitably led men to look at consciousness itself from the point of view of action<sup>64</sup>” (MEAD, 1934, p. 22).

Sendo assim, a sociedade seria um conjunto de ações das pessoas. E os sujeitos só existem enquanto sociedade a partir do momento que eles estão interagindo.

No processo de interação social, a leitura e interpretação das ações do indivíduo pelo seu interlocutor só são possíveis porque os atos e palavras das pessoas carregam significados. Nesse sentido, G. H. Mead destaca a importância da linguagem na ação social. De acordo com ele “language is a part of social behavior<sup>65</sup>” (MEAD, 1934, p. 13).

Para G. H. Mead, a interação está no centro da vida social e a linguagem está no centro da interação. Desenvolvendo suas idéias em torno da mente, do eu e da sociedade, o autor chega

---

<sup>63</sup> Tradução de *Mind, self and society*.

<sup>64</sup> “... o estudo da consciência pelo ponto de vista do organismo inevitavelmente leva os homens a olhar para sua própria consciência do ponto de vista da ação” (tradução nossa).

<sup>65</sup> “A linguagem é parte do comportamento social” (tradução nossa).

numa formulação do conceito de interação que nos será útil para tentar entender os processos que buscamos analisar.

A formulação teórica de G. H. Mead é extensa, complexa e bem amarrada. Suas três instâncias do ato social (mente, eu e sociedade) se interpenetram, sendo difícil pensar a interação social abrindo mão de alguma delas. Vamos tentar aqui, da melhor maneira possível, esclarecer o conceito de interação sem ter que necessariamente passar por toda reflexão do autor, o que iria se tornar exageradamente extenso, enfadonho e repetitivo.

Para começar, é importante deixar claro que, para G. H. Mead, a mente (*mind*) é a consciência de cada um de nós. É a partir do momento que tomamos consciência do nosso estar no mundo que nos fazemos sujeitos.

Essa tomada de consciência trata, na verdade, da nossa percepção enquanto indivíduos inscritos num ambiente social, estabelecendo relações com outras pessoas e dando sentido às coisas. Através da nossa consciência, o mundo se torna real para nós, e assim é também com os outros. G. H. Mead diz que “the whole world comes to lie inside of the observer’s brain; and his brain lies in everybody else’s brain, and so on without end<sup>66</sup>” (MEAD, 1934, p. 33).

Sabemos da nossa existência no mundo porque conseguimos perceber as coisas e as pessoas. O mundo inteiro pode ganhar forma no nosso pensamento, uma vez que já vivenciamos, nas ações do dia-a-dia, seus significados. Obviamente, há coisas que só dizem respeito a cada um de nós: algumas situações vividas, que possuem um sentido muito particular. Mas, além disso, há elementos comuns a todos, que carregam o mesmo significado para qualquer indivíduo. E nas interações que estabelecemos, tratamos desse mundo comum. De acordo com G. H. Mead

---

<sup>66</sup> “O mundo inteiro se projeta para dentro do cérebro do observador, e seu cérebro se projeta para dentro do cérebro de todo mundo, e assim por diante, sem ter fim” (tradução nossa).

one individual has one experience and another has another experience, and both are stated in terms of their biographies; but there is in addition that which is common to the experience of all [...]. We are always separating that which is peculiar to our own reaction, that which we can see that other persons cannot see, from that which is common to all. We are referring what belongs to the experience just of the individual to a common language, to a common world<sup>67</sup> (MEAD, 1934, p. 33).

A noção de linguagem é de fundamental importância para compreendermos o conceito de interação de G. H. Mead. Como dissemos anteriormente, para ele, a linguagem está no centro do processo interativo. Ela se materializa em gestos significantes: atos ou palavras que são compreendidos por todos os interlocutores no momento da ação. Só conseguimos entender o que o outro quer dizer porque somos capazes de atribuir um sentido aos seus gestos ou palavras. Se esse sentido pode ser entendido por mim, é porque há um nível de compartilhamento de significado que atende os dois interlocutores no momento específico da interação. G. H. Mead apresenta assim o gesto significativo:

... [in social interaction, we] have a symbol which answers to a meaning in the experience of the first individual and which also calls out that meaning in the second individual. Where the gesture reaches that situation it has become what we call 'language'. It is now a significant symbol and it signifies a certain meaning<sup>68</sup> (MEAD, 1934, p. 46).

Através de gestos significantes transmitimos sentidos na nossa ação social. É por eles que conseguimos nos comunicar com as pessoas, uma vez que o significado compartilhado ali está presente também na consciência do interlocutor. A interação social seria assim um ajustamento

---

<sup>67</sup> “Um indivíduo tem uma experiência e outro tem uma outra experiência, e ambos estão colocados nos termos das suas biografias; mas além disso, há algo que é comum à experiência de tudo [...]. Nós estamos sempre separando o que é peculiar à nossa própria reação - aquilo que podemos ver e que outras pessoas não podem ver - daquilo que é comum a tudo. Nós estamos fazendo referência àquilo que pertence apenas à experiência de uma língua em comum, de um mundo em comum” (tradução nossa).

<sup>68</sup> “... [na interação social, nós] temos um símbolo que responde a um significado na experiência do primeiro indivíduo e que também chama esse significado no segundo indivíduo. Onde o gesto alcança essa situação, ele se transforma no que chamamos de ‘linguagem’. Ele é agora um símbolo significativo e possui um certo sentido” (tradução nossa).

mútuo de ações a partir da percepção do comportamento do outro em relação às nossas atitudes.

De acordo com o próprio autor:

we are more or less unconsciously seeing ourselves as others see us. We are unconsciously addressing ourselves as others address us [...]. We are calling out in the other person something we are calling out in ourselves, so that putting ourselves in the place of others and acting as others act. I want simply to isolate the general mechanism here, because it is of very fundamental importance in the development of what we call self-consciousness and the appearance of the self. We are, especially through the use of vocal gestures, continually arousing in ourselves those responses which we call out in other persons, so that we are taking the attitudes of the others persons into our own conduct<sup>69</sup> (MEAD, 1934, p. 68/69).

Aqui fica claro como G. H. Mead entende a noção de interação: um processo de ação reciprocamente referenciada em que cada indivíduo está, o tempo todo, pensando a sua atitude através da sua percepção da reação do interlocutor. Como dito acima, a interação é um ajustamento mútuo de comportamento. E esse ajustamento se dá porque, inconscientemente, estamos encontrando no outro, padrões de comportamento que encontramos em nós mesmos, conseguindo assim dar sentido às ações do outro como damos às nossas.

A interação, como um tipo de relação social, é uma rica chave analítica para entendermos o funcionamento da vida social. A concepção de G. H. Mead é ainda mais interessante porque dá destaque à linguagem, apontando o significado como fundamental para qualquer processo interativo, percebendo-o emergindo do próprio social. Além disso, mostra a sociedade formada por um conjunto de interações, chamando a atenção para a dinâmica e movimento da realidade social nos momentos em que os sujeitos entram em interação, em comunicação.

---

<sup>69</sup> “Nós estamos mais ou menos inconscientemente nos vendo como os outros nos vêem. Nós estamos, inconscientemente, nos dirigindo a nós mesmos como os outros se dirigem a nós [...]. Nós estamos chamando na outra pessoa algo que chamamos em nós, e assim nos colocando no lugar do outro e agindo como ele agiria. Eu quero simplesmente aqui isolar o mecanismo geral, porque ele é de fundamental importância no desenvolvimento do que chamamos de auto-consciência e na aparição do Eu. Nós estamos, especialmente através do uso de gestos vocais, continuamente fazendo emergir em nós aquelas respostas que chamamos nas outras pessoas, o que quer dizer que estamos tomando as atitudes das outras pessoas na nossa própria conduta” (tradução nossa).

### 3.2) A sociabilidade de G. Simmel

Para tratarmos do conceito de sociabilidade, escolhemos a obra de G. Simmel. Além dele, nos apoiaremos em outros textos que podem nos ajudar a definir melhor o conceito, indicando assim como ele deve ser usado nas nossas análises.

G. Simmel, um dos fundadores da sociologia alemã, é um dos principais nomes da Sociologia Clássica<sup>70</sup>. Sua obra inspirou toda uma geração de cientistas sociais<sup>71</sup> e até hoje é referência importante para se pensar a vida social.

Para G. Simmel

... a interação é um processo social básico, ou seja, a sociedade é constituída pelas diversas maneiras de interação. O processo de interação até mesmo está no lugar da noção de 'sociedade': segundo Simmel, não existe sociedade em si, mas só a extraordinária pluralidade e variedade das formas da interação (HANKE, 2003, p. 128).

Esse processo de interação entre as pessoas é chamado por G. Simmel de *Vergesellschaftung*. Segundo E. Moraes Filho (1983), esse termo significa, ao pé da letra, *socialificação*, podendo ser substituído por *sociação* (Moraes Filho, 1983). E. Moraes Filho (1983), ainda indica as traduções incorretas às quais o termo já foi submetido. Não se deve confundir *sociação* com “socialização”. “Aparecem ainda, mais erroneamente, *sociabilidade*, *socialidade* e *associação*” (MORAES FILHO, 1983, p. 31).

---

<sup>70</sup> Além dele, são considerados expoentes da Sociologia Clássica os alemães K. Marx e M. Weber e o francês E. Durkheim.

<sup>71</sup> O trabalho de G. Simmel foi uma das principais referências para G. H. Mead e toda a tradição da Escola de Chicago, principalmente a vertente do Interacionismo Simbólico.

Em outras palavras, para G. Simmel, sociabilidade e sociação são duas coisas diferentes. “Mais precisamente: a *sociabilidade* é uma das formas específicas do processo geral da *sociação*” (HANKE, 2003, p. 129).

A partir do próprio autor, façamos a distinção entre os dois termos. Para G. Simmel

... a sociação é a forma (realizada de incontáveis maneiras diferentes) pela qual os indivíduos se agrupam em unidades que satisfazem seus interesses. Esses interesses, quer sejam sensuais ou ideais, temporários ou duradouros, conscientes ou inconscientes, causais ou teleológicos, formam a base das sociedades humanas (SIMMEL, 1983, p. 166).

Sendo assim, para G. Simmel, sociação é o processo através do qual as pessoas se reúnem, seja em comunidades, tribos ou em sociedade. Esse processo se dá a partir das interações estabelecidas entre os indivíduos: “... o ‘impulso de sociabilidade’ extrai das realidades da vida social o puro processo de sociação como um valor apreciado, e através disso constitui a sociabilidade no sentido estrito da palavra” (SIMMEL, 1983, p. 169).

Porém, qual é a sociabilidade “no sentido estrito da palavra”? G. Simmel a define como uma forma pura de interação. Nas palavras do próprio autor:

visto que na pureza de suas manifestações a sociabilidade não tem propósitos objetivos, nem conteúdo, nem resultados exteriores, ela depende inteiramente das personalidades entre as quais ocorre. Seu alvo não é nada além do sucesso do momento sociável e, quando muito, da lembrança dele (SIMMEL, 1983, p. 170).

E completa:

a sociabilidade surge como uma estrutura sociológica muito peculiar. O fato é que, sejam quais forem os atributos objetivos que os participantes de uma reunião possam ter [...] eles estão proibidos de participar dela. Riqueza, posição social, cultura, fama, méritos e capacidades excepcionais não podem representar qualquer papel na sociabilidade. Quando muito podem desempenhar o papel de meras nuances daquele caráter imaterial, com o qual apenas à realidade é permitido, em geral, penetrar no

trabalho social de arte chamado sociabilidade. Mas além desses elementos objetivos que, por assim dizer, circundam a personalidade, aqueles traços mais genuína e profundamente pessoais da vida de alguém, o caráter, a disposição e o destino, devem igualmente ser eliminados como fatores de sociabilidade (SIMMEL, 1983, p. 170).

Portanto, a partir de G. Simmel, a sociabilidade seria uma forma de interação que busca a manutenção do tecido social, a continuidade das relações amenas entre os sujeitos. Na sociabilidade, os interatores devem estar desvestidos de suas máscaras e interesses, focados apenas em manter aquela relação nela mesma.

Contudo, como nos lembra R. Maia (2002), “à primeira vista, causa estranheza pensar em uma interação social livre de conteúdo e de qualquer dependência” (MAIA, 2002, p. 5). Definitivamente é difícil imaginar uma interação totalmente desvestida de interesses e objetivos. Como seria possível dois ou mais indivíduos se relacionarem sem alguma motivação?

Para R. Maia (2002), M. Hanke (2003) e E. Moraes Filho (1983), as formas – como a sociabilidade, forma pura de interação – são tipos-ideais.

as formas puras podem nunca ser encontradas na história; são obtidas pela exageração de certas características dos dados reais até o ponto em que se tornem “linhas e figuras absolutas”. Funcionam como “tipos-ideais”. Aquelas linhas e figuras absolutas, na vida social real, são encontradas apenas em começo e fragmentos, como realizações parciais que são constantemente interrompidas e modificadas (MORAES FILHO, 1983, p. 21/22).

Dessa forma, devemos tomar o conceito de sociabilidade de G. Simmel como um modelo. Dificilmente encontraremos, na realidade social, uma interação da forma como colocada pelo autor. Mas ele é o padrão de comparação que deve ser usado no momento de analisar interações.

A sociabilidade responde, portanto, como um conceito que serve para balizar o nosso ponto de vista no momento que olhamos para a vida social tentando visualizar melhor as interações estabelecidas entre os sujeitos. Ao observarmos uma interação, portanto, devemos

procurar nela as características da sociabilidade. Nunca a encontraremos no seu sentido pleno, proposto por G. Simmel, mas identificaremos alguns elementos que podem caracterizar aquelas interações como relações de sociabilidade.

### **3.3) A socialidade de M. Maffesoli**

Mas quais seriam esses elementos indicativos de uma relação de sociabilidade? G. Simmel já nos aponta claramente algumas evidências. Contudo, o conceito de socialidade de M. Maffesoli nos oferece ainda mais subsídios para visualizar interações com estas características.

M. Maffesoli é um dos expoentes das Ciências Sociais da contemporaneidade. Seus trabalhos apresentam leituras interessantes sobre o panorama atual da sociedade, mostrando novas tendências e indicando alterações na vida social em consequência da pós-modernidade.

Ao contrário de G. Simmel, M. Maffesoli prefere o termo “socialidade” à “sociabilidade”: “contrariamente à tradutora Mme. L. Gasparini, proponho traduzir *Geselligkeit* por socialidade e não por sociabilidade” (MAFFESOLI, 1998, p. 221).

Para M. Maffesoli, a socialidade é a força que agrega as pessoas. A vontade de estar-junto, o desejo que une os indivíduos em torno de agregações (tribos, comunidades e sociedade) é da ordem do sentimento, do sensível. Esses elementos seriam os responsáveis pela constituição da socialidade: “é a experiência, em suas diversas dimensões, o vivido em toda a sua concretude, o sentimento ou a paixão que, ao contrário do que se costuma admitir, constituem o essencial de todas as agregações sociais” (MAFFESOLI, 1998, p. 53).

Como nos lembra R. Maia (2002): “... Maffesoli enfatiza a qualidade ‘afetiva’ das interações (‘a pulsão gregária’, ‘o estar-com’) presentes em formas de vida particulares, as quais constituem um mundo comum e o sentido de uma realidade compartilhada” (MAIA, 2002, p. 10).

E completa: “tais interações simples asseguram o sentimento de pertencimento dos indivíduos nas redes de experiência da vida cotidiana...” (MAIA, 2002, p. 10).

Porém, M. Maffesoli não renega a herança deixada por G. Simmel. De acordo com o próprio autor:

inspirado em G. Simmel, propus ver na forma o “laço de reciprocidade” que se tece entre os indivíduos. Trata-se, de algum modo, de um laço em que o entrecruzamento das ações, das situações, e dos afetos, formam um todo. Daí a metáfora: dinâmica da tecelagem, e estática do tecido social. Assim, tal como a *forma artística* se cria a partir da multiplicidade dos fenômenos reais ou fantasmáticos, também a forma societal poderia ser uma criação específica, partindo dos minúsculos fatos que são os fatos da vida corrente. Esse processo faz, portanto, da vida comum uma forma pura, um valor em si. “Impulsão da socialidade” (*Gesselligkeit*) irreprimível e que, para se expressar, usa conforme a ocasião, o caminho real da política, do acontecimento histórico, ou a via subterrânea, mas não menos intensa, da vida banal (MAFFESOLI, 1998, p. 114).

E destaca:

para nos atermos ao esquema vitalista, poderíamos falar da realidade protoplásmica originária da estreita conjunção entre a substância nutriente e o núcleo celular. Estas imagens têm, antes de tudo, a vantagem de sublinhar, ao mesmo tempo, a importância do afeto (atração-repulsão) na vida social, e mostrar que este é “não-consciente” ou, para falar como Pareto, “não-lógico”. É necessário insistir nessa organicidade, pois é ela que condiciona múltiplas atitudes qualificadas de irracionais, observadas em nossos dias. E, sem que seja possível lhe dar uma definição exata (daí o emprego de metáforas) é a partir dessa nebulosa que podemos compreender o que proponho chamar, já há alguns anos, de *socialidade* (MAFFESOLI, 1998, p. 124/125).

Portanto, podemos tomar a sociabilidade de G. Simmel e a socialidade de M. Maffesoli como termos co-relativos. Independente se um caracteriza um tipo-ideal de interação e o outro versa sobre a força que mantém o tecido social, ambos tratam das relações amenas entre os indivíduos, das falas do cotidiano, das interações do dia-a-dia.

Podemos identificar, como elementos comuns dos dois termos, a importância do desejo do estar-junto, da força gregária que une os indivíduos em sociedade. Relações sociais da ordem da sociabilidade/socialidade seriam as conversas descompromissadas, despreocupadas, do dia-a-dia.

Estes serão os índices que buscaremos na observação das mensagens trocadas pelos membros da comunidade do Pearl Jam nos dois tópicos selecionados para a análise qualitativa. Queremos encontrar, nas interações lá estabelecidas, o desejo do estar-junto, relações amenas e despreocupadas servindo de base para o surgimento da cooperação.

Ambos os conceitos são ricos para olharmos para a vida social, tentando entender como as pessoas se reúnem, se agregam. Como colocado por V. França (1995)

o conceito de sociabilidade[/socialidade], enquanto relações de base, formas lúdicas de socialização, “atração” pela vida social (a força do ser-junto-com), vem realçar uma perspectiva distinta, que é a imbricação comunicação/sociedade, e a compreensão do espaço da comunicação como o lugar mesmo da realização do social. Não se trata mais, ou exatamente, de pensar uma instância que reflete/determina a outra, mas compreender a prática comunicativa (da qual os novos meios constituem hoje a faceta mais evidente) como espaço próprio da vida social (ou, dito de outra forma, o espaço mediático como “momento” do social) (FRANÇA, 1995, p. 62).

É nesse sentido que pretendemos tomar ambos os termos: como ingredientes da “realização do social”, de um ambiente salutar para o desenvolvimento de diversos tipos de interação. A sociabilidade/socialidade pode então ser tomada como o princípio necessário para a manutenção de relações sociais e o estabelecimento de novas. Ela participa de todo e qualquer tipo de interação da vida social porque cria a base necessária para que sejam estabelecidos entre os sujeitos processos interativos diversos.

#### **3.4) R. Axelrod e as características da cooperação**

Processos colaborativos são tradicionalmente estudados desde o surgimento da Internet. A já citada obra clássica de H. Rheingold (1994), *The virtual community*, mostrava interações sociais acontecendo no interior da comunidade estudada (a Well). O movimento Software Livre,

o caso Napster e as novas experiências da Web (como o Slashdot ou o OhMyNews) são apenas outros exemplos das possibilidades colaborativas que acontecem na rede.

O que chama a nossa atenção e desperta a nossa curiosidade é como esses processos acontecem. Entender as razões que levam certas pessoas a colaborar uns com os outros – principalmente em se tratando de um ambiente como a Internet, onde identidades podem ser facilmente escondidas – é fundamental para compreender como se dá todo o processo cooperativo. Mais do que saber o que motiva as pessoas, queremos entender como a colaboração acontece nas micro-formas do fazer social e como o todo do processo cooperativo pode ser analisado a partir da interconexão das interações localizadas. O que ocorre nas relações sociais estabelecidas entre os indivíduos para que aconteça o que chamamos de *interação colaborativa*?

Para ajudar a pensar características de colaboração, vamos recorrer à obra de R. Axelrod (1990), *The evolution of cooperation*. R. Axelrod é professor de Ciência Política na Universidade de Michigan (Estados Unidos). Bacharel em matemática pela Universidade de Chicago, é doutor em Ciência Política pela Universidade de Yale. A trajetória acadêmica de R. Axelrod envolve pesquisas principalmente sobre a cooperação. Trabalhando de forma interdisciplinar, atualmente seus estudos se voltam para a Teoria da Complexidade e para questões de segurança internacional.

Em sua obra mais conhecida, *The evolution of cooperation*, R. Axelrod (1990) apresenta um experimento que fez com jogos de computador. No seu estudo, ele convocou para um torneio 14 especialistas em Teoria dos Jogos de cinco áreas diferentes: Economia, Psicologia, Sociologia, Ciência Política e Matemática. Finalizada a disputa e coletados os resultados, R. Axelrod apresentou a pontuação de cada um dos competidores e organizou outra competição. Dessa vez foram 62 candidatos de oito áreas: Economia, Psicologia, Sociologia, Ciência Política, Matemática, Física, Ciência da Computação e Biologia. Após o fim do torneio e apresentados

novamente os resultados, uma “surpresa”: o vencedor das duas competições foi o mesmo *software*.

O torneio buscava uma solução para resolver o Dilema do Prisioneiro, um simples problema onde os jogadores só têm duas opções: cooperar ou trair.

De acordo com essa formulação, dois ladrões são presos pela polícia. Os dois comparsas são então questionados em separado. Se nenhum dos dois confessar, ambos ficam na prisão por um ano (por porte ilegal de arma). Se um dos dois delatar o outro – sendo que um deles confessa e outro não – o primeiro é solto (como prêmio por facilitar a solução do crime) e o segundo pega 20 anos de cadeia. Se os dois se acusarem, ambos recebem pena de 5 anos. Ou seja, o futuro de cada um depende da estratégia adotada pelo outro. Sem importar o que o outro faça, cada um tem melhor resultado se agir de forma egoísta. O problema é que se o outro também age da mesma forma, os dois obtêm os piores resultados possíveis. A cooperação mútua mostra-se então melhor do que a dupla traição e converte-se na decisão mais segura” (PRIMO, 2005, p. 45)

A referência de A. Primo nos ajuda a visualizar como funciona o Dilema do Prisioneiro. Porém, no experimento de R. Axelrod (1990), os valores dos pontos são contados na ordem “contrária”. É preciso somar mais pontos para vencer a competição. Portanto, nas regras da disputa de R. Axelrod, se ambos os competidores cooperassem (não confessassem), ganhariam 3 pontos cada. Se um confessasse e o outro o acusasse, o primeiro não ganharia nenhum ponto e o segundo, 5. Se ambos se acusassem, ganhariam 1 ponto cada.

Nos torneios promovidos por R. Axelrod, os programas jogavam uma vez contra cada um dos outros. Na partida, cada um tinha duas opções: cooperar ou trair. Dependendo da ação do outro, somavam-se os pontos resultantes de cada interação, como descrito acima. Cada *software* possuía 100 movimentos. Ao final de todas as disputas, o jogo de computador que somasse mais pontos era o campeão.

E o vencedor, nos dois campeonatos promovidos por R. Axelrod, foi o mesmo programa: TIT FOR TAT, desenvolvido por Anatol Rapoport, professor de Psicologia da Universidade de

Toronto. Seu jogo funcionava baseado numa regra muito simples: no primeiro movimento, cooperar e, a partir de então, sempre agir como o opositor se comportou no movimento anterior.

As reflexões que R. Axelrod apresenta em *The evolution of cooperation* são quase todas baseadas nos resultados desses dois torneios. Porém, sabemos que a vida social não pode ser estudada a partir de experimentos tão mecânicos. Principalmente porque os indivíduos, em suas ações no dia-a-dia, possuem um leque muito mais variado de opções do que apenas cooperar ou trair. Além disso, em muitas das situações interativas com as quais nos deparamos, estamos tratando com mais de uma pessoa. Não podemos reduzir a vida social a um jogo com duas opções onde cada um joga contra uma pessoa de cada vez. Como colocado por A. Primo

... não se pode comparar as regras impositivas e descontextualizadas de tais programas com o comportamento social humano. É provável que uma sucessão de interações hostis entre sujeitos possa repercutir em progressiva hostilidade, mas isso não pode ser previsto nem tão pouco postulado como uma lei do comportamento social. Conforme defende Simmel (1964), o conflito trabalha também como uma força integradora nos grupos, mesmo em casais. O conflito em um casal, por exemplo, não faz dessa relação um casamento menor (PRIMO, 2005, p. 47).

Entretanto, ao mesmo tempo, R. Axelrod (1990) apresenta características de um processo interativo baseado na colaboração. Alguns elementos apontados por ele são realmente necessários para que a cooperação se estabeleça entre dois indivíduos até gerar processos colaborativos maiores e mais complexos. Para nós, são esses elementos que definem a *interação colaborativa*.

### 3.4.1) Interação colaborativa

A preocupação de R. Axelrod, no seu livro, é desenvolver uma Teoria da Cooperação que mostre como processos colaborativos podem emergir da interação individual sem uma autoridade central. De acordo com ele

The Cooperation Theory that is presented in this book is based upon an investigation of individuals who pursue their own self-interest without the aid of a central authority to force them to cooperate with each other. The reason for assuming self-interest is that it allows an examination of the difficult case in which cooperation is not completely based upon a concern for others or upon the welfare of the group as a whole<sup>72</sup> (AXELROD, 1990, p. 6).

A afirmação de R. Axelrod coincide com as nossas preocupações: estudar um processo colaborativo que emergiu de um ambiente sem uma autoridade central para iniciá-lo ou coordená-lo. Ele foi sendo formado pelas interações entre as pessoas que tinham a percepção de que o melhor para elas era colaborar uns com os outros, mesmo sem ter conhecimento do processo como um todo.

Para R. Axelrod, a interação para promover a colaboração precisa preencher algumas características. A primeira é que o indivíduo, para participar de um processo cooperativo qualquer (independente se ele está iniciando-o ou não), precisa ser, nas palavras de R. Axelrod, simpático. “Not being nice [...] can destroy the very environment it needs for its own success”<sup>73</sup> (AXELROD, 1990, p. 52). Não ser simpático desde o início, portanto, pode destruir o ambiente criado por ele mesmo. Por ser simpático, R. Axelrod entende que o indivíduo não deve ser o primeiro a trair.

---

<sup>72</sup> “A Teoria da Cooperação apresentada neste livro é baseada na investigação de indivíduos que perseguem seu próprio interesse sem a ajuda de uma autoridade central que os force a cooperar com outros. A razão para assumir o interesse próprio é que ele permite examinar quão difícil é para a cooperação acontecer quando ela não está completamente baseada num consenso de bem-estar do grupo todo”. (tradução nossa).

<sup>73</sup> “Não ser simpático [...] pode destruir o ambiente tão necessário para seu próprio sucesso” (tradução nossa).

Concordamos com o autor, uma vez que percebemos que, na tentativa de estabelecer um processo interativo que busque a colaboração, os indivíduos, em um primeiro momento, devem acreditar que seus interlocutores não vão destruir o processo. Portanto, para nós, ser simpático é acreditar, à primeira vista, na boa vontade dos sujeitos; acreditar que eles podem dar continuidade à colaboração.

A segunda característica que parece ficar clara na formulação de R. Axelrod é que, tão importante quanto ser simpático é poder perdoar, num certo nível, a traição (ou não-cooperação) do outro. De acordo com ele “... it paid to be not only nice but also forgiving<sup>74</sup>” (AXELROD, 1990, p. 46). Obviamente que o princípio cristão de sempre perdoar não pode ser aplicado num processo colaborativo da vida social. Sabemos que nem todos os sujeitos são altruístas o suficiente para perceberem a total doação do outro e, assim, também se doarem integralmente. Porém, uma certa dose de perdão é fundamental para o funcionamento do processo colaborativo, principalmente quando ele envolve um grande número de indivíduos. A traição de um deles não pode comprometer todo o desenvolvimento futuro. Em um processo colaborativo, portanto, a capacidade dos sujeitos de perdoarem, até certo nível, a traição ou não-colaboração do outro é fundamental. E esse nível vai variar de acordo com o fenômeno estudado.

Outra característica importante para que uma *interação colaborativa* funcione é a reciprocidade. G. H. Mead já havia colocado que a interação é um processo de ajustamento mútuo de ações, ou seja, ser recíproco é fundamental para a existência de qualquer interação. Para R. Axelrod (1990), a reciprocidade tratada aqui é a da cooperação. Para o desenvolvimento de processos colaborativos, os indivíduos devem comportar-se de maneira recíproca diante de uma ação cooperativa. “When a cooperative choice has been made, one cue to relatedness is

---

<sup>74</sup> “... paga-se por não ser simpático e também por não perdoar” (tradução nossa).

simply the fact of reciprocation of the cooperation<sup>75</sup>” (AXELROD, 1990, p. 97). A continuidade do processo colaborativo depende que os indivíduos ajam cooperativamente se os outros agiram assim com ele.

A última característica fundamental para o estabelecimento de uma *interação colaborativa* e, conseqüentemente, de processos mais amplos de cooperação é saber que os interlocutores irão se encontrar novamente. Sem essa informação, os indivíduos poderiam facilmente trair (ou não cooperar), uma vez que não há possibilidade de um futuro reencontro. “The ability to recognize the other player from past interactions, and to remember the relevant features of those interactions, is necessary to sustain cooperation<sup>76</sup>” (AXELROD, 1990, p. 139).

Do nosso ponto de vista, a possibilidade do reencontro não é garantia para que a colaboração aconteça, mas é uma certa segurança. Nas interações da nossa vida diária, não é comum não colaborar com o interlocutor ou traí-lo quando sabemos que nos encontraremos futuramente e que há a possibilidade de, em um outro momento interativo, ele tomar a mesma postura assumida por nós primeiramente.

Sabemos que a possibilidade de estabelecimento e manutenção de qualquer processo colaborativo está muito mais ligada à subjetividade de cada indivíduo do que de possibilidades mecânicas de interação. Cada um tem, na sua biografia, recordações de momentos em que a colaboração foi benéfica ou não. A decisão de cooperar (ser altruísta) ao invés de trair (ser egoísta) está mais ligada à capacidade reflexiva dos sujeitos do que a simples reprodução de uma ação. Cabe destacar também a formação moral de cada indivíduo, que é fundamental na compreensão do momento da tomada de decisão.

---

<sup>75</sup> “Quando uma escolha cooperativa for feita, uma sugestão relativa é simplesmente ser recíproco à cooperação” (tradução nossa).

<sup>76</sup> “A habilidade de reconhecer o outro jogador das interações passadas, e de recordar as características relevantes daquelas interações, é necessária para sustentar a cooperação” (tradução nossa).

O próprio R. Axelrod destaca essa importância. Sobre o altruísmo, ele afirma: “altruism is a good name to give to the phenomenon of one person’s utility being positively affected by another person’s welfare. Altruism is thus a motive for action<sup>77</sup>” (AXELROD, 1990, p. 135).

Tratando de formação moral, o autor nos diz:

... the adults try to shape the values of children so that the preferences of the new citizens will incorporate not only their individual welfare, but to some degree at least, the welfare of others. Without doubt, a society of such caring people will have an easier time attaining cooperation among its members...<sup>78</sup> (AXELROD, 1990, p. 134/135).

Todos nós sabemos da importância do altruísmo e da formação dos indivíduos (principalmente na fase infantil) para atuar diante de um processo colaborativo. Porém, essas duas variáveis não excluem as características da interação colaborativa. Independente da formação do sujeito ou da sua capacidade de ser altruísta, qualquer processo colaborativo terá, como parte constituinte, interações entre os indivíduos. E no momento da *interação colaborativa*, as seguintes características precisam ser preenchidas:

- 1) O indivíduo deve ser simpático (não desacreditando o processo colaborativo desde o início);
- 2) Ele precisa ter capacidade de perdoar até certo nível, caso o interlocutor não colabore ou traia;
- 3) A reciprocidade é necessária. Caso um interlocutor inicie um processo cooperativo o outro precisa responder com colaboração;
- 4) Serve como uma certa garantia para o funcionamento da cooperação a certeza de que os interlocutores se encontrarão novamente num outro momento, para interagir de novo.

---

<sup>77</sup> “Altruísmo é um bom nome para se dar ao fenômeno em que a ação de uma pessoa afetou positivamente o bem-estar da outra. Altruísmo é assim um motivador de ações” (tradução nossa).

<sup>78</sup> “...os adultos tentam dar forma aos valores das crianças de modo que as preferências dos novos cidadãos não incorporem somente seu bem-estar individual, mas em algum grau, pelo menos, o bem-estar do outro. Sem dúvida, uma sociedade na qual pessoas importam-se umas com as outras poderá mais facilmente alcançar a cooperação entre seus membros ...” (tradução nossa).

As características da *interação colaborativa* serão usadas por nós como indicadores analíticos da existência desse tipo de relação social entre os integrantes da comunidade do Pearl Jam. Observaremos, nas mensagens trocadas pelos participantes nos tópicos selecionados para a análise, se encontramos marcas que indicam essas características.

### **3.5) S. Johnson e a Teoria da Emergência**

As formulações de R. Axelrod (1990) acerca da *interação colaborativa* nos dão subsídios para olhar as relações interpessoais percebendo os pequenos movimentos dos interlocutores ao tentar cooperar um com o outro.

Para perceber toda a dinâmica do processo colaborativo, observando como as interações conformam o todo, iremos nos basear na Teoria da Emergência, ou dos Sistemas Auto-organizantes. A obra *Emergência* de S. Johnson (2003) nos traz informações suficientes sobre essas concepções teóricas.

Essa teoria tem manifestações em vários níveis da vida do planeta (desde a organização de uma colônia de formigas até a própria formação das cidades ou de sites na Internet). De acordo com o princípio emergente (do inglês *bottom-up*), “... os agentes individuais do sistema prestam atenção a seus vizinhos mais próximos em vez de ficarem esperando por ordens superiores. Eles pensam localmente e agem localmente, mas sua ação coletiva produz comportamento global” (JOHNSON, 2003, p. 54).

Em outras palavras, a Teoria da Emergência propõe que indivíduos num sistema podem não ter percepção do seu funcionamento como um todo, mas as ações individuais interconectadas podem gerar grandes modificações. Ainda de acordo com S. Johnson (2003) sobre sistemas

emergentes: “as relações nesses sistemas são mútuas: você influencia seus vizinhos e é influenciado por eles. Todos os sistemas emergentes são construídos com esse tipo de feedback: conexões de duas vias que fomentam a aprendizagem de nível mais alto” (JOHNSON, 2003, p. 88). Portanto, a partir da observação da atitude do outro indivíduo, reproduz-se a ação que, articulada com as outras do sistema, produz um comportamento global.

Contudo, as pessoas não simplesmente reproduzem atitudes automaticamente. Não é apenas a ação de uma pessoa que vai induzir a reação dos seus vizinhos. Esses sujeitos refletem sobre seus comportamentos. E nas interações que eles estabelecem no dia-a-dia com os outros, pensam sobre seus atos e comportamentos. E então julgam qual a melhor decisão a ser tomada.

Em momento algum a Teoria da Emergência exclui a capacidade subjetiva e reflexiva dos sujeitos. Só indica que, uma atitude que é bem vista (ou bem avaliada) pode ser tomada por outros. Em outras palavras, há, de certa forma, a reprodução do comportamento. Mas ela acontece após a reflexão e avaliação da ação do sujeito vizinho.

S. Johnson (2003) estabelece, então, cinco condições fundamentais para a formação de um sistema bottom-up:

- 1) Procure padrão nos sinais → há elementos em comum nas interações estabelecidas entre os indivíduos do sistema. Esses elementos são os responsáveis pelo estabelecimento de um determinado comportamento.
- 2) Prestar atenção nos vizinhos → na convivência entre os indivíduos do sistema, a ação de um deve ser observada pelo outro, para benefício de todos os integrantes.
- 3) Mais é diferente → quanto maior o número de indivíduos envolvidos, maior a chance de comportamentos mais sofisticados emergirem das interações.

4) Encoraje encontros aleatórios → interações sempre entre os mesmos indivíduos trazem menos benefício ao sistema. Quanto maior a variação no número de interlocutores, maior a chance de emergirem comportamentos mais complexos.

5) A ignorância é útil → “sistemas emergentes podem ficar fora do controle quando suas partes componentes se tornam excessivamente complicadas” (JOHNSON, 2003, p. 57). É melhor aumentar a densidade da conexão entre elementos simples e deixar que comportamentos mais complicados ocorram naturalmente.

Tentaremos enxergar a existência destes 5 princípios da emergência no processo colaborativo em torno do abaixo-assinado para trazer o Pearl Jam para o Brasil, verificando assim se ele pode ser caracterizado como um sistema emergente.

### **3.6) Percebendo a comunicação como um momento de interação**

A obra de G. H. Mead serviu de inspiração para muitos autores que tentaram quebrar, no campo da comunicação, o paradigma linear (emissor – mensagem – receptor). Percebendo a interação como um momento único, em que o compartilhamento de sentido se dá a partir do ajustamento mútuo de ações, G. H. Mead deu subsídios para pensar a comunicação não mais de maneira bipolar, entre emissor e receptor, mas como um momento constituído pela interação.

A comunicação, portanto, aconteceria num terceiro plano, que emerge no momento do encontro. E esse terceiro plano não é o mesmo nem da emissão nem da recepção, e nem uma simples adição dos dois. De acordo com E. Duarte, “... na comunicação, entre mim e o outro, ambos são arrastados para uma zona na qual perdem algo de si. Porque algo de mim passa a

compor o outro, e eu passo a ser composto por algo do outro...” (DUARTE, 2003, p. 47). Aí um novo lugar é instituído, uma zona intermediária, que é conformada pela interação.

Este novo território, gerado pelo encontro, representa o “momento comunicativo”, o ato dialógico ou o processo em si. Recorrendo a D. Bohm, assim E. Duarte explica as condições para a ocorrência do diálogo:

...o diálogo só é possível a partir de uma suspensão, por mínima que seja, das estruturas tácitas de conceitos e idéias que cada consciência traz. Com essa suspensão, o plano cognitivo do outro pode se fazer presente no meu plano cognitivo, formando um terceiro campo cognitivo que não estava presente antes do encontro. [...] essa é outra característica da comunicação: ela não existe antes das consciências envolvidas se encontrarem. Ela é um terceiro plano cognitivo que emerge e que não estava contida inicialmente nos planos de nenhuma das partes, mas se construiu pela desterritorialização das partes que reterritorializaram um terceiro cogito emergente. A comunicação então é uma virtualidade que se atualiza na relação (DUARTE, 2003, p. 47/48).

E. Duarte entende que o lugar desse acoplamento de planos dimensiona “...uma fronteira criativa de novas formas cognitivas” (DUARTE, 2003, p. 50) e configura um espaço de interface no tempo da interação. O “momento comunicativo” estabelecido entre dois interlocutores é construído no instante da interação, conformado pela relação estabelecida entre os que interagem.

A partir da perspectiva assumida, podemos dizer que, na comunicação, os interlocutores são transportados para um “... lugar comum a partir do qual eles vão momentaneamente se relacionar uns com os outros, se relacionar com o mundo e organizar suas ações recíprocas” (QUÉRÉ, 1991, p. 7). Esse lugar comum, essa zona de interface é a interação em si. Nesse sentido, a comunicação que estamos tratando aqui

... consiste então, para os agentes, em modelar em conjunto esta perspectiva comum que lhes permite configurar, conjuntamente e de maneira ‘encarnada’, suas intenções informativas e comunicativas respectivas, e ao mesmo tempo tornar mutuamente

manifesto o que é problema entre eles [...]. Então, para o modelo praxiológico<sup>79</sup>, a comunicação é essencialmente um processo de organização de perspectivas compartilhadas... (QUÉRÉ, 1991, p. 7).

Pensar num processo de perspectivas compartilhadas é pensar na interação propriamente dita. A comunicação se dá no momento do encontro, através das ações dos sujeitos. Como afirma V. França (2006):

estes sujeitos em interação são claramente sujeitos em comunicação – um sujeito que produz gestos significantes para afetar o outro, sendo antecipadamente afetado pela provável e futura afetação do outro. Trata-se de uma situação de co-presença e mútua afetação, vivida através da materialização de formas simbólicas (gestos significantes). Os sujeitos aqui ganham uma nova natureza: são constituídos na relação e pela presença do outro, a partir da capacidade de construção de gestos significantes e de projeção de movimentos e expectativas recíprocas (FRANÇA, 2006, p. 78).

À primeira vista, porém, pode ser difícil pensar a comunicação não-simultânea a partir desses aportes teóricos. Se a relação comunicativa, vista do ponto de vista da interação, é um processo de ajustamento mútuo de gestos significantes, parece haver uma necessidade de que os interlocutores estejam no mesmo espaço-tempo. A co-presença ou, pelo menos, a simultaneidade da relação (como uma conversa telefônica, por exemplo) parece fundamental para entendermos a interação comunicativa.

Mas mesmo assim, a perspectiva do Interacionismo Simbólico ainda é válida para entender esse tipo de relação. Como já foi apontado em trabalho anterior:

um participante, ao postar uma mensagem para outro membro da comunidade, está pressupondo ali o outro. Mesmo que o diálogo não se dê de forma simultânea, o outro já se encontra presente na formulação da mensagem. Ou seja, é a referência que o participante tem do outro que baliza seu posicionamento, colocando-o diante de um outro, que não está ali, “presencialmente” naquele momento, mas que existe na consciência do primeiro. (BRETAS & CRUZ E SILVA, 2006, p. 12/13).

---

<sup>79</sup> O modelo praxiológico é uma concepção do pesquisador francês Louis Quéré, baseado na obra de G. H. Mead.

Trazemos, registrado nas nossas memórias, lembranças que nos dão referências do outro. Elas servem para referenciar nosso comportamento no momento da ação, nos indicando como proceder diante de uma atitude do interlocutor. Portanto, não é necessário a co-presença para que a interação aconteça: “... na verdade, nunca estamos sozinhos... pois sentimos sempre em nós uma porção de pessoas” (HALBWACHS apud MAFFESOLI, 1998, p. 95).

Assim, compreendendo a interação como um momento de comunicação, já temos aportes suficientes para vasculhar as trocas que aconteceram na comunidade do Pearl Jam do Orkut. Através das mensagens publicadas no fórum de discussão da comunidade, pretendemos redesenhar as interações que aconteceram ali para compreender como a *interação colaborativa* emergiu de um ambiente de sociabilidade, buscando desvendar como foi formado o processo cooperativo em torno da vinda da banda para as apresentações no Brasil.

#### 4) O Orkut e o Pearl Jam: onde e por que se deu o processo colaborativo

*lost nine friends we'll never know/two years ago today  
 and if our lives became too long/would it add to our regret?  
 and the young they can lose hope/'cause they can't see beyond today...  
 the wisdom that the old can't give away, hey  
 constant recoil/sometimes life don't leave you alone  
 hold me and make it the truth  
 that when all is lost there will be you  
 'cause to the universe, I don't mean a thing  
 and there is just one word and I still believe  
 and it's love...  
 (Love Boat Captain – Pearl Jam)*

Nosso estudo se dá em torno de um abaixo assinado *online* que foi organizado pelos fãs brasileiros da banda norte-americana Pearl Jam na comunidade de mesmo nome, no Orkut. Para analisarmos de maneira satisfatória os movimentos que compõem esse processo colaborativo, devemos primeiramente explorar o local e o contexto no qual ele aconteceu: o Orkut e a banda Pearl Jam.

##### 4.1) Orkut: o que é e como funciona

O Orkut, como está descrito na sua página inicial, “... é uma comunidade online que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis”. A intenção do site é proporcionar “...

um ponto de encontro online com um ambiente de confraternização, onde é possível fazer novos amigos e conhecer pessoas que têm os mesmos interesses”<sup>80</sup>.

No Orkut, cada integrante constitui uma rede de relacionamentos interpessoais através do convite ou autorização de acesso ao seu perfil. Ao se registrar no site, o usuário preenche um cadastro que se transformará na sua página. Através das informações publicadas, é possível encontrar amigos ou pessoas com interesses semelhantes para a constituição da sua teia de relações.

O Orkut foi criado pelo turco Orkut Buyukkokten, analista de sistemas da Google. Buyukkokten, doutor em Ciência da Computação pela Universidade de Stanford (mesma universidade que titulóu os criadores do Google), desenvolveu o site em um dos projetos paralelos no qual ele trabalhava dentro da própria empresa<sup>81</sup>.

O serviço foi lançado em Janeiro de 2004. A rede começou com o próprio Buyukkokten quando ele, ao criar o seu perfil, convidou seus amigos para participarem do site. Dentro da dinâmica de funcionamento do Orkut, um amigo vai convidando outro, que convida o outro. Nesse sentido, cada novo participante já está, desde o momento de sua adesão, potencialmente conectado a todos os outros, incluindo o primeiro, o próprio Orkut Buyukkokten. Uma vez que cada participante convida outros, o número de usuários cresce em progressão geométrica.

Cada usuário, ao se cadastrar no site, é convidado a preencher um perfil.

Perfis do *Orkut* são organizados em três camadas: perfil social (com informações como idade, gênero, nacionalidade, relacionamento, etc); perfil profissional (escolaridade, profissão, interesses profissionais, etc), e perfil pessoal (cor do cabelo, cor dos olhos, tipo físico, o que chama a atenção em mim, etc) (FRAGOSO, 2006, p. 4).

<sup>80</sup> Disponível em [Hhttp://www.orkut.com](http://www.orkut.com)H . Acessado em 27 de Outubro de 2006.

<sup>81</sup> Essa é uma das políticas que a Google possui com seus funcionários: liberar 20% da jornada de trabalho para que eles desenvolvam projetos paralelos que possam ser, futuramente, explorados pela companhia.

Após preenchidos os campos, o sistema publica a página do perfil com as informações fornecidas pelo usuário. Todos os dados solicitados são opcionais, ou seja, cada usuário só disponibiliza o que quiser<sup>82</sup>.

#### 4.1.1) Orkut: a rede navegável

Os sites de comunidades *online* não são uma novidade. Na época da criação do Orkut, o Friendster (<http://www.friendster.com>) já fazia um relativo sucesso na Internet. Ele foi o primeiro serviço de comunidades *online* nesse tipo de formato. Com boa participação de internautas norte-americanos, o site possui atualmente mais de 33 milhões de perfis cadastrados<sup>83</sup>.

Em março de 2004 foi criado o Multiply. Mais completo do que um simples serviço de constituição de redes de relacionamento, ele permite ao usuário publicar em sua página fotos, vídeos, músicas e textos, além de possuir outros recursos. O site se oferece como uma plataforma de publicação de mídia, onde pessoas que compartilham interesses podem trocar idéias.

Atualmente, o website de redes sociais com maior número de usuários cadastrados na Internet é o MySpace (<http://www.myspace.com>), que conta com mais de 124 milhões de usuários<sup>84</sup>. Como o Multiply, o MySpace permite ao usuário publicar (e compartilhar) diversos tipos de mídia. Além disso, através das ferramentas disponibilizadas pelo site, é possível

---

<sup>82</sup> Há no site o recurso de omitir dados para pessoas que não fazem parte da sua rede de amigos. O usuário tem a opção de disponibilizar, para toda a comunidade do site, o mínimo de informações enquanto seus amigos (pessoas que foram autorizadas pelo próprio usuário a fazer parte da sua rede) têm acesso a todos os outros dados.

<sup>83</sup> De acordo com o próprio site. Disponível em [Hhttp://www.friendster.com](http://www.friendster.com)H . Acessado em 27 de Outubro de 2006.

<sup>84</sup> De acordo com o próprio site. Disponível em [Hhttp://home.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user&Mytoken=0D844C4A-6D64-4F81-8FAAE38E4E536FF48967567H](http://home.myspace.com/index.cfm?fuseaction=user&Mytoken=0D844C4A-6D64-4F81-8FAAE38E4E536FF48967567H) (apenas para usuários cadastrados). Acessado em 30 de Outubro de 2006.

conversar simultaneamente com outros membros (através de um serviço de mensagem instantânea) ou produzir seu blog, por exemplo.

Já o Orkut possui atualmente mais de 44 milhões de usuários<sup>85</sup>. A diferença básica que ele trazia em relação aos outros serviços citados é que, para que fosse feito o cadastro no site, era necessário receber um convite de uma pessoa já registrada. De acordo com S. Fragoso

uma vantagem dos SRSs<sup>86</sup> que funcionam apenas por convite é a pressuposta confiabilidade de todos os seus membros. Aliado à conceituação demasiadamente restritiva de identidade pessoal online que parece orientar o design do *Orkut*, esse fator explica o desestímulo à criação e manutenção de perfis pouco realistas. Os usuários do *Orkut* podem denunciar perfis que eles suspeitem ser falsos (a princípio entendidos como aqueles nos quais o usuário se identificou com nome ou imagem diferentes de sua identidade offline) ou cujos usuários tenham violado os *Termos de Serviço ...* (FRAGOSO, 2006, p. 5).

Porém, desde o dia 07 de novembro de 2006, qualquer pessoa pode se cadastrar no site. Basta acessá-lo, entrar na devida página e preencher o cadastro.

Uma peculiaridade do Orkut é a possibilidade de navegar pela rede de cada usuário através das páginas dos perfis. Ainda citando S. Fragoso

talvez o mais fascinante seja, no entanto, aquela que é a característica básica desse tipo de software de rede social, que é a ‘corporificação’ dos links entre as pessoas. Assim é que, após alguns minutos saltando de seus amigos para os amigos dos amigos, o usuário se vê diante de uma representação que explica até quase a obviedade a noção de ‘seis graus de separação’<sup>87</sup>... (FRAGOSO, 2006, p. 4).

<sup>85</sup> Disponível em [Hhttp://www.orkut.com/Home.aspx?xid=13046202642652002723](http://www.orkut.com/Home.aspx?xid=13046202642652002723)H . Acessado em 22 de Fevereiro de 2006.

<sup>86</sup> Serviços de Redes Sociais.

<sup>87</sup> Desenvolvido por Milgram, a Teoria dos Seis Passos (ou Seis Graus) defende matematicamente que entre quaisquer duas pessoas no planeta, existem, no máximo, outras seis. Em outras palavras, para que um camponês no interior do Sudão conheça um rico empresário de Chicago, ele precisará conhecer antes, no máximo, até seis pessoas.

O site permite não apenas o estabelecimento de novas relações (ou o reestabelecimento em antigas) com base em afinidades e interesses comuns, mas também possibilita que essas relações configurem uma intrincada rede de relacionamentos que não é só visível, como também *navegável*. Desse modo, o Orkut realiza a façanha de construir um hipertexto no qual os nós da rede são os próprios usuários.



Figura 1 – página da rede de membros da comunidade “Discípulos de Vera França” (em <http://www.orkut.com/CommMembers.aspx?cmm=3217631>)

A interface gráfica do Orkut permite explorar o site de maneira rápida e prática. As páginas de rede facilitam a navegação, ajudando o usuário a encontrar amigos e conhecidos.

Sobre a interface, S. Johnson define:

Mas, afinal, que é exatamente uma interface? Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra (JOHNSON, 2001, p. 17).

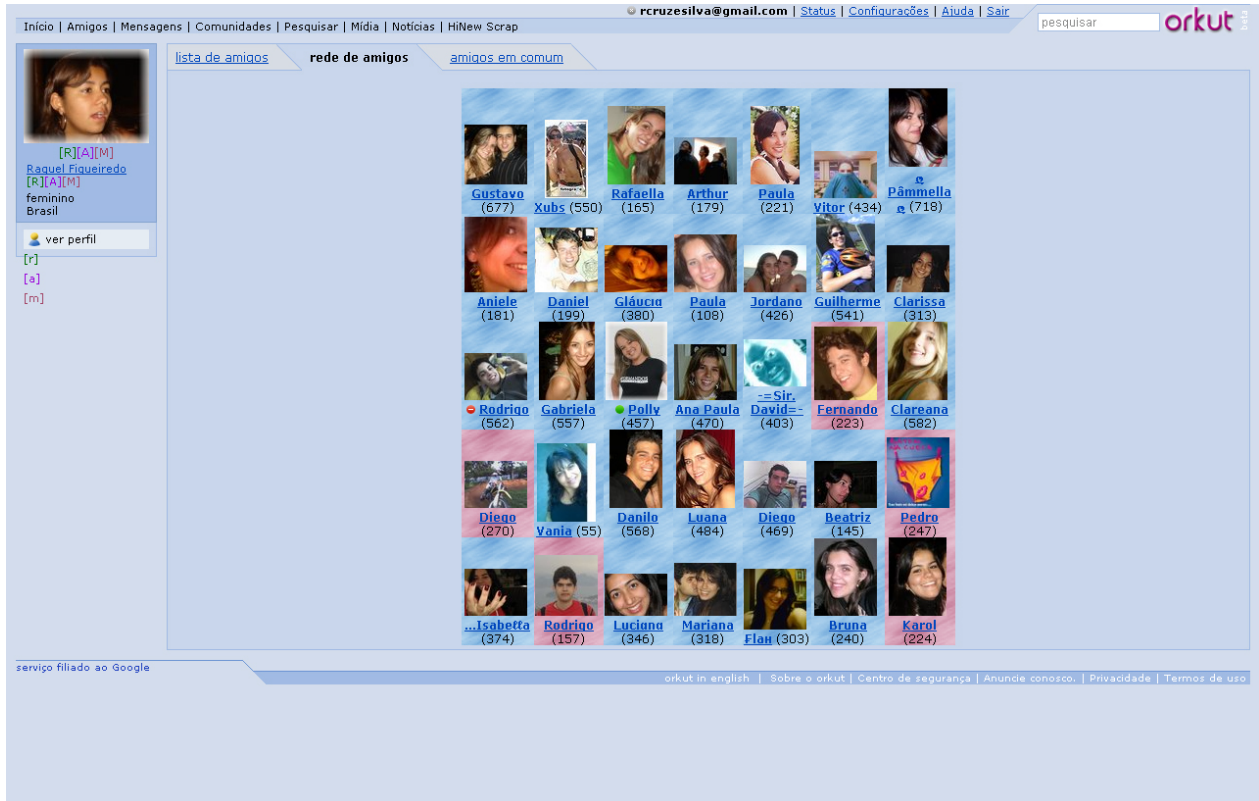


Figura 2 – página da rede de usuário do Orkut (em

<http://www.orkut.com/FriendsNet.aspx?uid=12067828171304026656>)

#### 4.1.2) Orkut: os perfis de usuários

Aliada a essa forma de construção da rede, o Orkut funciona como um sistema de perfis pessoais baseado em permissões de acesso. O perfil, sendo alimentado por um cadastro detalhado e vinculado à rede de relações entre usuários e comunidades, permite que o site construa um complexo ambiente de sociabilidade.

A página contendo o perfil é a “casa”<sup>88</sup> de cada usuário no Orkut. Nela estão disponíveis as principais ferramentas oferecidas pelo site. Todos os elementos estão devidamente identificados para facilitar a interação com o visitante<sup>89</sup>. Voltando a S. Johnson, “... a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física” (JOHNSON, 2001, p. 17).

Pelo perfil é possível interagir com outra pessoa deixando uma mensagem no seu livro de recados – scrapbook –, ver as fotos do álbum ou acessar vídeos do YouTube ou do Google Vídeos<sup>90</sup>.

Também fica disponível na página o carma de cada usuário. Ele é um sistema que permite a cada membro classificar seus amigos em 3 categorias: Confiável, Legal e Sexy<sup>91</sup>. São 4 níveis de qualificação (0 a 3), sendo que não é possível para os seus amigos saber de que forma você os classificou e vice-versa.

A variação da qualificação se dá de 0 a 10 ícones. Cada ícone representa 10% (o que indica que a variação na verdade se dá de 0 a 100% em intervalos de 10). A porcentagem de cada usuário é dada a partir de uma média aritmética da classificação de todos os seus amigos.

Há também a possibilidade de se declarar fã de qualquer usuário do site. A quantidade de fãs de cada um fica disponível no perfil com um link para a lista completa de membros que se declararam como tal. Essa listagem fica visível para todos os usuários.

---

<sup>88</sup> Inclusive, o botão que leva à página inicial se chama *home* (casa, em inglês).

<sup>89</sup> Para uma melhor visualização dos elementos componentes das páginas do Orkut, ver o Anexo A – páginas esquemáticas, no final deste trabalho.

<sup>90</sup> Em fevereiro desse ano o Orkut inseriu uma ferramenta que permite ao usuário colocar na sua página links para vídeos que estejam disponíveis no YouTube ou no Google Vídeos.

<sup>91</sup> Estas classificações variam assim: sexy, muito sexy, super sexy, por exemplo. Cada uma destas categorias representa (no caso de sexy) um coração preenchido na página do carma. Se não há corações preenchidos, a classificação é vazia (ou 0). No caso de Legal, os ícones são cubos de gelo e no caso de Confiável, smiles (pequenos círculos amarelos com olhos e sorrisos).

O perfil é a principal instância de representação do usuário no Orkut. A partir das informações disponibilizadas, o usuário tenta ali encenar um papel social. O termo “representação” é aqui utilizado no sentido empregado por E. Goffman, referindo-se “...a toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência” (GOFFMAN, 1975, p. 29).

Nesse sentido, a disponibilidade da página do usuário para qualquer outra pessoa cadastrada no Orkut configura a atividade do indivíduo se passando num período de tempo, para ser vista por qualquer observador.

Não só as informações, mas também o álbum de fotos e a página de recados se transformam em instâncias de representação, uma vez que ficam disponíveis no perfil.

No geral, o álbum possui fotos do dono da página ou de elementos que fazem parte da sua vivência. Em muitos casos, há imagens consagradas como quadros famosos, por exemplo. Independente das imagens escolhidas, elas caracterizam-se como elementos de representação ao mostrar ou o ator em situações diversas ou dando a ver sentidos que ele quer expressar.

O caso do scrapbook é ainda mais interessante porque são registros das interações que o usuário mantém com outros membros do site. Os diálogos mostram como o indivíduo se comporta no momento da interação social, deixando mais clara a maneira como se dá a composição da fachada do sujeito. De acordo com E. Goffman

será conveniente denominar de fachada a parte do desempenho do indivíduo que funciona regularmente de forma geral e fixa com o fim de definir a situação para os que observam a representação. Fachada, portanto, é o equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua representação (GOFFMAN, 1975, p. 29).

O carma também é um elemento importante do papel ali representado. Ele é um dos constituintes do cenário onde se dá a representação. Segundo E. Goffman:

The image shows a screenshot of a user profile on the Orkut social network. The profile is for Breno Magalhães Júnior, a 24-year-old male from Brazil, who is currently in a relationship. The profile includes a bio, interests, and a list of friends. The bio mentions he is a musician and a fan of Pearl Jam. The interests section lists books like 'O Senhor dos Anéis' and 'Código da Vinci', and music like 'Qualquer uma de Pearl Jam'. The friends list includes users like Rafa, Taty, Marcela, and DEBINHA. The 'comunidades' section shows he is a member of 'Colégio Marista Dom Silveiro', 'SNARFI', and 'Pearl Jam'.

Figura 3 – página do perfil de usuário do Orkut (em <http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=1999308360749497570>)

primeiro, há o ‘cenário’, compreendendo a mobília, a decoração, a disposição física e outros elementos do pano de fundo que vão constituir o cenário e os suportes do palco para o desenrolar da ação humana executada diante, dentro ou acima dele. O cenário tende a permanecer na mesma posição, geograficamente falando, de modo que aqueles que usem determinado cenário como parte de sua representação não possam começar a atuação até que se tenham colocado no lugar adequado e devam terminar a representação ao deixá-lo. Somente em circunstâncias excepcionais o cenário acompanha os atores. Vemos isto num enterro, numa parada cívica e nos cortejos reais com que se fazem reis e rainhas (GOFFMAN, 1975, p. 29).

Os ícones do carma podem ser entendidos como a “decoração” da cena que está sendo representada. Ele é um elemento do pano de fundo, serve de suporte para a ação que é ali “executada”.

Porém, o carma não é uma simples constituição do cenário, uma vez que quem o define não é o próprio usuário, e sim os seus amigos. Ele é uma avaliação feita pelas pessoas que integram a sua rede. Sendo assim, o carma pode ser considerado como um indicador de como a platéia recebe ou não a sua representação<sup>92</sup>.

Nessa linha, o carma pode também ser visto como um índice da qualidade da representação. Se o ator consegue “vender” bem o seu papel para a platéia, ele consegue uma alta classificação nas 3 categorias do carma. Este pode ser considerado, assim, uma espécie de fiel da balança da interação. Se a percepção da nossa representação é dada pela reação do outro, o carma mostra como o outro está reagindo diante da nossa atuação. E a partir da avaliação que fazemos dessa classificação do carma, podemos repensar a nossa representação.

Além dos elementos citados, há no perfil do usuário outros itens que também ajudam a esboçar o papel do sujeito no site. Um deles é o conjunto de comunidades do integrante do Orkut.

#### 4.1.3) As comunidades do Orkut

Um dos principais serviços oferecidos pelo Orkut são as comunidades. Trata-se de um espaço onde é possível pessoas de interesses semelhantes se encontrarem e manterem contato.

---

<sup>92</sup> Obviamente, podemos considerar que, por se tratar de uma rede de amigos, a classificação do carma pode se dar dentro do funcionamento de uma equipe. E. Goffman (1975) define equipe como um conjunto de atores que trabalham de maneira coordenada para garantir uma representação. A classificação do carma pode ser algo combinado nos bastidores entre membros de uma equipe. Mas pode também não ser. São muitos os usuários do Orkut que não se organizam em uma equipe para favorecer, através da classificação do carma, outro amigo. Normalmente esses classificam seus amigos de acordo com a própria impressão em relação a cada uma das categorias do carma. E assim também é feito pelos seus amigos com eles.

A participação em qualquer comunidade é bastante facilitada: ao acessar a página da agregação, o simples clique no botão “participar” filia o usuário àquele grupo<sup>93</sup>.

Qualquer usuário também tem o poder de criar uma comunidade. Basta acessar a seção específica no menu do site e seguir as orientações disponíveis nas páginas. As comunidades do Orkut são divididas em categorias e, ao criar uma, o usuário deve definir em qual delas ela deve ser vinculada<sup>94</sup>.

Nas comunidades, a ferramenta disponível para a interação é o fórum de discussão. Caso a agregação seja não-moderada, qualquer integrante pode criar um tópico<sup>95</sup>. Ao ser criado, ele pode receber mensagens de qualquer integrante do grupo. As discussões entre os membros seguem o formato padrão do debate em fóruns da Internet.

Os últimos 5 tópicos a receber uma nova mensagem ficam visíveis na página inicial da comunidade. Quanto mais antiga é a última mensagem que um tópico recebeu, mais próxima do início da listagem de tópicos ele fica. Sendo assim, o que seria considerado o primeiro tópico da comunidade não é o que foi criado primeiramente, e sim o que recebeu primeiro sua última mensagem<sup>96</sup>.

Há também na página inicial uma lista de eventos. Essa ferramenta tem a função de divulgar para os membros da comunidade possíveis reuniões entre os integrantes ou outros eventos que possam interessá-los. A criação de um novo evento segue as mesmas regras de

---

<sup>93</sup> A grande maioria das comunidades do Orkut são abertas (não há a necessidade da aprovação do proprietário ou de um dos moderadores para se filiar a elas). Mas há também comunidades fechadas: nesses casos, a filiação ao grupo fica condicionada à autorização do proprietário ou dos moderadores.

<sup>94</sup> Existem estratégias de divulgação de comunidades recém-criadas. A principal é enviar um convite (via e-mail) a todos os seus amigos da sua rede, através de uma interface do próprio site.

<sup>95</sup> Nas comunidades moderadas, a criação de um tópico passa por prévia autorização do proprietário ou moderador.

<sup>96</sup> Os tópicos das comunidades do Orkut podem receber mensagens a qualquer momento, mesmo os mais antigos. Caso um tópico muito antigo receba uma mensagem, ele passa a figurar na página inicial enquanto o que estava logo após ele toma o seu antigo lugar.

abertura de novos tópicos de discussão, porém, não é possível enviar *posts* para a página de um evento.

Existem no Orkut milhões de comunidades. Os temas são tão variados quanto o número de filiados em cada uma delas. Existem comunidades com apenas um membro enquanto a maior delas, “Eu odeio acordar cedo”, possui mais de 3,4 milhões de integrantes<sup>97</sup>.

The screenshot shows the Orkut community page for "Galo". The header includes navigation links like "Início | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | Notícias | HiNew Scrap" and the user's email "rcruzesilva@gmail.com". The community profile section displays the "Galo" logo and a description: "Comunidade dedicada ao Clube Atlético Mineiro. O glorioso campeão dos campeões. Detentor da torcida mais apaixonada do Brasil." It also lists the language as "Português", category as "Esportes e Lazer", and creator as "Vitor Velloso".

The forum section is titled "fórum" and contains a table of topics:

tópico	postagens	última postagem
quem quer ver o novo informe?	1	28/11/2006
Torcida do Galo Incomparável	1	28/11/2006
A Massal	1	27/11/2006
Comunidade da camisa imortalizada	2	27/11/2006
As bichas estão enconstando	1	27/11/2006

Below the forum is an "eventos" section with a table:

título	local	data
CAMISA DE CLUBES DE FUTEBOL - PROMOÇÃO		02/12/2006
GALO DESDE CRIANCINHA	TODAS	03/12/2006

On the right side, there is a "membros" section showing 18,886 members and a "comunidades relacionadas" section with links to "No Sal (963)" and "Belo Horizonte (100,997)".

Figura 4 – página inicial da comunidade “Galo” (em <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=43160>)

Apesar do próprio site definir as agregações como “comunidades”, a utilização do termo é controversa. Se atentarmos para os debates que são mantidos nas páginas, iremos facilmente identificar que aquele ambiente não pode ser considerado comunitário.

Uma rápida passagem por algumas agregações do site denuncia o baixo grau de vinculação estabelecido entre os membros. A maioria dos tópicos que recebem um número

<sup>97</sup> Em <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=68685>. Acessado em 26 de fevereiro de 2007.

significativo de mensagens gira em torno de jogos/brincadeiras. Os que fogem desta linha recebem muito poucos *posts*.

A. Prysthon e F. Fontanella já destacavam essa característica das comunidades do Orkut: “... o maior número de comunidades, aquelas com mais membros e a mais movimentadas dedicam-se a assuntos mais banais” (PRYSTHON & FONTANELLA, 2004, p. 3).

Em investigação preliminar sobre o site, R. Recuero (2005) identificou que os assuntos pouco relevantes configuram-se como um indício da ausência de relações sociais consistentes. A autora afirma: “... o exemplo do Orkut leva-nos a inferir que [...] a mera existência de um espaço coletivo, ou de uma rede social artificial (pessoas conectadas por um sistema que as mantém juntas) não garante a existência de laços fortes...” (RECUERO, 2005, p. 15). Esses laços são fundamentais para o surgimento e manutenção de qualquer formação comunitária.

O termo comunidade pressupõe relações profundas entre as pessoas. Como afirma Z. Bauman, “... nenhum agregado de seres humanos é sentido como ‘comunidade’ a menos que seja ‘bem tecido’ de biografias compartilhadas ao longo de uma história duradoura e uma expectativa ainda mais longa de interação freqüente e intensa” (BAUMAN, 2003, p. 48). Numa comunidade, é grande a participação de um sujeito na vida do outro. A comunidade é uma espécie de ampliação da casa, um espaço onde encontramos quase a mesma segurança do lar.

Na nossa percepção, a enorme maioria das ditas comunidades do Orkut não pode ser considerada como tal. Elas seriam o que A. Lemos identifica como agregação não-comunitária:

grosso modo podemos dizer que no ciberespaço existem formas de agregação eletrônica de dois tipos: comunitárias e não comunitárias. As primeiras são aquelas onde existe, por parte de seus membros, o sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por um território simbólico, cujo compartilhamento de emoções e troca de experiências pessoais são fundamentais para a coesão do grupo. O segundo tipo, refere-se a agregações eletrônicas onde os participantes não se sentem envolvidos, sendo apenas um locus de encontro e de compartilhamento de informações e experiências de caráter totalmente efêmero e desterritorializado (LEMOS, 2002, p. 3).

A própria comunidade do Pearl Jam (objeto de estudo deste trabalho) não conseguiu estabelecer relações sociais fortes entre todos seus membros, mesmo com o episódio da organização do abaixo-assinado<sup>98</sup>.

Do nosso ponto de vista, a escolha das comunidades pode ser considerada como mais um elemento do papel social que o usuário quer ali representar. Elas são selecionadas pelo integrante e ficam expostas na página do perfil<sup>99</sup>, através dos seus nomes e imagens de identificação. Transformam-se assim em mais um item da fachada pessoal. Como colocado por E. Goffman:

se tomarmos o termo ‘cenário’ como referente às partes cênicas do equipamento expressivo, podemos tomar o termo ‘fachada pessoal’ como relativo aos outros itens de equipamento expressivo, aqueles que de modo mais íntimo identificamos com o próprio ator, e que naturalmente esperamos que o sigam onde quer que vá. Entre as partes da fachada pessoal podemos incluir os distintivos da função ou da categoria, vestuário, sexo, idade e características raciais, altura e aparência, atitude, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais e coisas semelhantes (GOFFMAN, 1975, p. 31).

Sendo assim, a partir da nossa observação, podemos afirmar que a seleção das comunidades no Orkut também está vinculada à representação dos papéis dos indivíduos no ambiente do site<sup>100</sup>.

#### 4.1.4) O Orkut no Brasil

---

<sup>98</sup> As informações relativas à comunidade do Pearl Jam serão tratadas no capítulo 5, quando serão apresentados os dados extraídos da leitura quantitativa da comunidade.

<sup>99</sup> Na verdade, 9 das comunidades as quais o usuário é vinculado são escolhidas aleatoriamente pelo sistema para serem disponibilizadas na página inicial.

<sup>100</sup> Apesar de estar evidente que a maioria das agregações do Orkut não podem ser consideradas comunidades, o termo continuará sendo usado para defini-la uma vez que, o próprio site assim o faz.

Apesar de não ter sido o sistema de comunidades *online* pioneiro, o Orkut foi o primeiro a fazer grande sucesso no Brasil. Em Janeiro de 2004, época de lançamento do site, quase todos os usuários eram norte-americanos. Porém, com o passar do tempo, o número de integrantes foi crescendo e, junto com ele, o de brasileiros. Em Agosto de 2004, o Orkut contava com pouco mais de 1,3 milhões de membros, sendo que 51% eram do Brasil<sup>101</sup>. O número de usuários foi só aumentando até atingir o patamar atual<sup>102</sup>.

Os dados fornecidos pelo site não apresentam subsídios suficientes para traçar uma radiografia fiel dos seus usuários. Isso se deve ao fato de muitos deles possuírem mais de um perfil. Além disso, as informações relativas à nacionalidade dos integrantes também não podem ser tomadas à risca uma vez que muitos deles não declaram sua verdadeira nacionalidade, dizendo-se de outros países<sup>103</sup>.

Certos ou não, uma evidência os dados apontam: há um enorme número de brasileiros no Orkut. Tão grande que podemos inferir que pelo menos 50% dos internautas do país são usuários do site<sup>104</sup>. E este passa a ser um dado extremamente relevante.

A penetração do Orkut no Brasil é tão grande que já foram desenvolvidos *scripts* de programação, *softwares* e sites relacionados em torno dele. Vamos falar de algumas dessas experiências.

O domínio <http://greasemonkey.sitesbr.net> contém uma série de *scripts*<sup>105</sup> desenvolvidos para fazer modificações no Orkut. Criados pelo programador brasileiro Sérgio Abreu, eles

---

<sup>101</sup> De acordo com dados fornecidos pelo próprio site e apresentados pela revista *Superinteressante*, nº 204 de Setembro de 2004.

<sup>102</sup> Hoje são aproximadamente 44 milhões de usuários sendo que 56,87% (algo em torno de 25 milhões) são brasileiros (acessado em 22 de Fevereiro de 2007).

<sup>103</sup> Há algum tempo correu um boato entre os integrantes do site que, devido ao grande número de brasileiros, o acesso para usuários do país estava mais lento. A solução apresentada era mudar a nacionalidade na definição do perfil para que o sistema passasse a funcionar mais rapidamente.

<sup>104</sup> O Brasil conta atualmente com quase 26 milhões de internautas, de acordo com a eTForcasts (em <http://www.e-commerce.org.br/STATS.htmH>). Acessado em 04 de Dezembro de 2006.

inserir novas funções no site como alterar suas cores, enviar recados para os scrapbooks de todos os seus amigos simultaneamente, modificar a formatação do texto ao enviar mensagens, bloquear spams<sup>106</sup>, entre muitas outras coisas.

Os *scripts* são gratuitos, mas só funcionam no navegador Mozilla Firefox, que é construído sobre código aberto. Para que eles funcionem corretamente, é preciso instalar o GreaseMonkey, o *script* mestre que faz todos os outros funcionarem.

Nos moldes do GreaseMonkey encontramos o PowerScrap (<http://powerscrap.com>). Com a diferença que não é necessário instalar *scripts* no navegador, o serviço oferece as mesmas funcionalidades do GreaseMonkey.

Outra interessante experiência desenvolvida por programadores brasileiros é a Rádio Orkut, uma rádio virtual que pode ser ouvida através do próprio site.

Ela, que começou numa comunidade do Orkut<sup>107</sup>, pode ser acessada através de um *player* que é aberto no Mozilla Firefox enquanto o site é acessado. Dessa forma, o usuário pode ouvir a programação da rádio enquanto navega pelo Orkut. Há também um domínio na Web onde é possível acessar a rádio e encontrar mais informações sobre sua grade de programas<sup>108</sup>.

As músicas tocadas pela Rádio são definidas atendendo a pedidos dos usuários. Eles as escolhem através do próprio *player* que se instala no navegador.

Outra experiência que vale ser destacada é o Orkutetive. Trata-se de um *software* criado para monitorar uma determinada página do Orkut:

<sup>105</sup> *Scripts* são grupos de linhas de programação que, se instalados corretamente, podem mudar a função de um programa ou de um site da Web.

<sup>106</sup> *Spams* são mensagens (recados, e-mails) não solicitadas por um usuário, mas que são enviados em grande escala para várias pessoas diferentes.

<sup>107</sup> A comunidade chama-se “Rádio Orkut – oficial” e conta com mais de 41 mil membros. Em <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=14537397H>. Acessado em 26 de fevereiro de 2007.

<sup>108</sup> O endereço eletrônico da Rádio Orkut é <http://www.radioorkut.com/H>. Acessado em 26 de fevereiro de 2007.

Orkutative é um programa totalmente de graça, onde você pode espiar o orkut de QUALQUER pessoa, mesmo que ela não esteja adicionada no seu orkut... vigie a pessoa, quando a pessoa recebe um recado ou tem um fã novo ira aparecer uma janelinha no canto direito da sua tela dizendo que pessoa que você esta espiando e de quem ela recebeu um novo recado. Se por acaso esse pessoa apague o recado, você vai recebe de qualquer maneira de quem ela recebeu e o que estava escrito<sup>109</sup>.

O programa foi claramente desenvolvido para que um usuário possa vigiar outro qualquer no site. O *software* informa cada novo registro que é feito na página escolhida para ser monitorada.

As noções de público e privado atualmente pautam os debates da contemporaneidade. Após o advento da Internet, essa discussão ganhou novos elementos. O Orkut é mais um elemento para o debate, inclusive com o Orkutative.

Na verdade, o *software* não faz nada além do que poderia ser feito a partir da própria intervenção humana. Qualquer usuário pode ter acesso ao livro de recados e a lista de fãs de qualquer outro membro do site.

Contudo, o programa facilita bastante a possibilidade de investigar as ações de um usuário do site. O Orkut é uma casa de paredes de vidro e o Orkutative passa a ser uma espécie de vigilância eletrônica.

Nos moldes do Orkutative encontramos o Orkuriioso (<http://www.orkurioso.com>). Com a diferença que não há necessidade de instalar um *software* no computador, o site permite, a partir da criação de uma conta, que páginas sejam vigiadas enquanto o internauta navega pelo Orkut. É possível, inclusive, saber quais os recados que ainda não foram lidos pelo proprietário da página monitorada.

Outras experiências como o MeuOrkut (<http://www.enviealegria.com.br>), ScrapSpy (<http://www.scrapspy.com>), ScrapBoy (<http://www.scrapboy.com>), o Orkut Cute e o Inside Orkut

---

<sup>109</sup> Em [Hhttp://www.orkutative.com.br](http://www.orkutative.com.br) . Acessado em 21 de setembro de 2006.

(<http://insideorkbr.googlepages.com/home.html>) corroboram a importância que o serviço possui com os internautas do país.

Além dessas experiências, cabe destacar outros fenômenos que indicam a grande penetração do site no país, como o dos alunos da UFMG que, após terem sido recém-aprovados no vestibular se encontraram no Orkut, montaram uma comunidade e organizaram eventos mesmo antes do semestre letivo começar. O encontro “presencial” se deu antes do fenômeno que os uniu (a entrada num curso superior da Universidade) efetivamente acontecer.

Não cabe a nós, aqui, tentar descobrir o porquê de tanto sucesso do Orkut no país<sup>110</sup>. Porém, foi só a partir do aumento generalizado do número de usuários brasileiros cadastrados que fenômenos como a formação do abaixo-assinado pela vinda do Pearl Jam ao país foi possível.

Nos próximos tópicos, nos concentraremos em descrever a própria banda e o contexto no qual ela surgiu. As próximas linhas já indicarão levemente algumas pistas das razões que motivaram a formação do processo colaborativo que é objeto de estudo deste trabalho.

#### **4.2) O grunge e o Pearl Jam**

A história do Pearl Jam começa antes da formação da própria banda. Ela está inscrita num movimento musical do início dos anos 80, acontecido em Seattle<sup>111</sup>, que modificou o panorama do rock nos Estados Unidos e foi responsável por toda uma safra de novas bandas no cenário: o grunge.

Podemos considerar o grunge um subgênero do rock. Gêneros musicais, seriam, de acordo com J. Janotti Junior

---

<sup>110</sup> Para isso, consultar Suely Frago (2006): *Eu odeio quem odeia... Considerações sobre o comportamento dos usuários brasileiros na 'tomada' do Orkut.*

<sup>111</sup> Localizada no noroeste dos Estados Unidos

... gramáticas de produção do formato canção que envolvem estratégias produtivas e o sistema de recepção, os modelos e os usos que os receptores fazem desses modelos através das estratégias de leitura inscritas nos produtos midiáticos. Antes de ser um elemento imanente aos aspectos estritos da música, o gênero estaria presente no texto através de suas condições de produção e reconhecimento... (JANOTTI JUNIOR, 2006, p. 7).

Um gênero, portanto, deve ser analisado a partir do formato das músicas (letra e canção), das formas de produção e de recepção, dos usos que a audiência faz da música e de como esses usos estão, de certa forma, ligados à própria produção.

Antes de se tornar um gênero musical, o grunge foi um movimento de protesto. Em meados da década de 80 nos Estados Unidos, um grupo de profissionais da música (músicos, produtores, engenheiros de som) indignou-se com a submissão de algumas bandas diante das vontades das gravadoras. Estas, com a intenção de vender mais discos, pressionavam aquelas para que adotassem uma postura mais comportada, menos agressiva, na tentativa de ampliar o seu público (principalmente o adolescente).

Os principais alvos da crítica foram o Guns N'Roses e o Skid Row, duas das mais proeminentes bandas de hard rock da época.

Nesse panorama, esse grupo de profissionais da música, se organizou em torno da formação de novas bandas e na articulação de outras ações para construir uma forma de dar visibilidade às suas canções (como a criação selos independentes e o investimento em pequenas gravadoras). Tendo a cidade de Seattle como núcleo do movimento, aos poucos essas novas bandas foram ganhando público na região até conseguirem alcançar grande sucesso comercial a nível internacional.

O grunge como gênero musical pode ser caracterizado pelos fortes solos de guitarras e bateria pesada. Inspirado no indie rock (rock independente), ele apresenta um som “sujo”, que é provocado pelas distorções de guitarra.

O grunge é, de certa forma, uma nova maneira de se tocar punk rock. As diferenças estão basicamente na inserção de novos elementos (as distorções e os fortes solos de guitarras, a bateria pesada), na grande quantidade de contratempos e nas harmonias dissonantes. As letras exploravam sentimentos como fúria, frustração, tristeza, medo e depressão. Mas outros temas como pobreza, injustiça social e descontentamento geral com o Estado e a sociedade são também identificados, dando às músicas um tom nitidamente pessimista.

O termo “grunge” foi inventado pelo ex-vocalista do extinto Green River, Mark Arm. Após um show, ao ser perguntado por uma jornalista como ele definia o estilo da música da banda, ele respondeu: “puro grunge, pura merda”. Ao que tudo indica, Mark disse “grunge” para fazer referência às guitarras “sujas” tocadas pela sua banda<sup>112</sup>.

O público da região de Seattle recebeu bem o novo gênero, comparecendo aos shows das bandas. Pequenas gravadoras locais investiram no novo som e, rapidamente, o grunge ficou conhecido em todos os Estados Unidos transformando-se em um grande movimento musical e de comportamento<sup>113</sup>.

#### 4.2.1) A constituição de novas bandas

---

<sup>112</sup> Em inglês grunge é sinônimo de dirty (sujo).

<sup>113</sup> Além da música, o grunge instituiu um novo modo de vestir, com as camisas de flanela, bermudões e tênis. Os cabelos longos continuaram comuns entre os amantes do rock, porém a rebeldia era expressada pela falta de cuidado com o visual como um todo.

Apesar de não ter sido a banda pioneira a surgir nesse movimento, a história da formação do Pearl Jam está diretamente ligada às origens do grunge.

As primeiras bandas que surgiram na cena grunge de Seattle foram o Soundgarden e o Green River, ambas em 1984. O Soundgarden era formado por Chris Cornell (voz), Hiro Yamamoto (baixo), Kim Thayil (guitarra) e Scott Sundquist (bateria) que, em 1986, foi substituído por Matt Cameron. Já o Green River tinha em sua formação Jeff Ament (baixo), Stone Gossard (guitarra), Mark Arm (voz) e Steve Turner (bateria).

Em 1987 duas outras bandas surgem no cenário: o Alice in Chains, formada por Layne Staley (voz), Jerry Cantrell (guitarra), Mike Starr (baixo) e Sean Kinney (bateria) e o Nirvana, formado por Aaron Buckhard (bateria)<sup>114</sup>, Krist Novoselic (baixo) e Kurt Cobain (voz e guitarra)<sup>115</sup>.

Ainda em 1987 o Green River se desfez. Mark Arm e Steve Turner montaram juntos uma nova banda, o Mudhoney. Já Jeff Ament e Stone Gossard começam a tocar com o vocalista Andrew Wood (amigo de Chris Cornell) e com o baterista Jeff Turner e formaram o Mother Love Bone.

Em 1990, Andrew Wood é encontrado morto, vítima de overdose de heroína. Num tributo ao amigo, Chris Cornell convidou os outros integrantes do Mother Love Bone e, juntamente com o Soundgarden, criaram o Temple of the Dog. Para esse projeto foram convidados Mike McCready (guitarrista que já ajudava Jeff Ament e Stone Gossard) para fazer a guitarra solo e Eddie Vedder para os vocais de fundo.

---

<sup>114</sup> Substituído por David Grohl em setembro de 1990.

<sup>115</sup> O Nirvana é considerado, pela maioria dos críticos e especialistas em rock, a maior banda da geração grunge. O seu segundo álbum, Nevermind, tornou-se um dos maiores discos da história do rock e sua primeira faixa, "Smells like teen spirit" transformou-se num hino para toda a geração jovem norte-americana da época.

Após o fim do Temple of the Dog – que, desde sua formação tinha caráter passageiro – Ament, Gossard e Mike gravaram uma fita demo com suas canções e a distribuíram na intenção de encontrar outros músicos para montar uma nova banda. A bateria foi feita por Matt Cameron, que acabou entregando uma cópia da fita para Jack Irons, seu amigo e baterista do Red Hot Chili Peppers.

Jack faz a fita chegar a seu amigo Eddie Vedder que, após ouvi-la, escreveu as letras para as que viriam a ser Alive, Once e Footsteps (3 sucessos do primeiro disco do Pearl Jam<sup>116</sup>). Eddie enviou de volta a fita a Jeff, Stone e Mike que ficaram bastante entusiasmados com as letras e com a voz de Vedder e o convidaram a integrar a banda.

#### 4.2.2) Pearl Jam: histórico da banda

A princípio, o grupo seria formado por Eddie, Ament, Stone, Mike e Jeff Turner, que desiste no último momento e indica Dave Krusen para substituí-lo. Em outubro de 1990, a recém criada banda Mookie Blaylock<sup>117</sup> começa a fazer shows. Em fevereiro de 1991 a banda parte em sua primeira turnê, fazendo a abertura das apresentações de Alice in Chains.

Em março de 1991, após ter fechado contrato com a gravadora Epic, Mookie Blaylock entra no estúdio para gravar o seu primeiro álbum. Durante o período de gravação, os integrantes resolvem mudar o nome da banda para Pearl Jam<sup>118</sup>.

---

<sup>116</sup> Footsteps acabou não sendo lançada no primeiro disco, apesar do projeto preliminar. Foi então disponibilizada num single, que saiu antes do Pearl Jam anunciar o segundo álbum.

<sup>117</sup> Daron Oshay “Mookie” Blaylock foi um dos maiores jogadores de basquete dos Estados Unidos. Nos anos 80 e 90 se destacou nas temporadas da liga profissional de basquete norte-americano pelo Atlanta Hawks. Todos os músicos do Pearl Jam eram grandes fãs de Mookie.

<sup>118</sup> O nome da banda nunca foi devidamente explicado por nenhum dos seus integrantes. Porém, o boato mais forte diz que é uma homenagem à geléia (Jam) feita pela avó de Eddie Vedder, que se chamava Pearl. De acordo com ele, a geléia tinha efeitos alucinógenos.

O Pearl Jam lança seu primeiro disco, o Ten<sup>119</sup>, em agosto de 1991, durante sua turnê. Nesse ano, o baterista Dave Krusen deixa a banda e é substituído por Matt Chamberlain, que fica apenas dois meses com o Pearl Jam, sendo substituído por Dave Abbruzzese.

Após o grande sucesso do Ten, a banda é convidada pela MTV para gravar um disco acústico (Unplugged), em março de 1992. Em 1993, o Pearl Jam volta ao estúdio para gravar o seu segundo álbum, o Vs., que é lançado em outubro. Nesse momento, o Ten já era sucesso de vendas, tendo atingido a marca de um milhão de cópias vendidas.

Em junho de 1994 Dave Abbruzzese abandona o grupo e é substituído por Jack Irons. Em dezembro, a banda lança o seu terceiro disco, o Vitalogy, no mesmo momento que comemora a marca de 9 milhões de cópias vendidas alcançada pelo Ten e 6 milhões pelo Vs.

No início de 1996 o Pearl Jam começa a gravar seu quarto disco que é lançado em agosto, o No Code. No ano seguinte o álbum já alcançava a marca de um milhão de cópias vendidas.

Em fevereiro de 1998 a banda lança o quinto disco, Yeld que, com um mês, alcança a marca de um milhão de cópias vendidas. Em abril, o baterista Jack Irons é obrigado a abandonar o grupo por problemas de saúde e é substituído então por Matt Cameron, então ex-baterista do já extinto Soundgarden. No final do ano, a banda lança seu primeiro disco ao vivo, o Live on Two Legs.

Em março de 1999 o Pearl Jam começa a gravar seu sexto disco, o Binaural, que é lançado em maio de 2000, junto com o anúncio da sua primeira turnê mundial, que começaria pela Europa. Porém, os shows têm que ser interrompidos na Dinamarca onde, durante a apresentação, nove pessoas morrem pisoteadas e esmagadas contra o palco da banda. Depois do episódio, o Pearl Jam cancela os outros shows da turnê.

---

<sup>119</sup> O nome (“dez” em inglês) é uma referência ao número da camisa que Mookie Blaylock vestia no New Jersey Nets, time que ele defendeu antes do Atlanta Hawks.

Após dois meses sem fazer shows, a banda retoma as atividades em apresentações nos Estados Unidos. Após a tragédia na Dinamarca, o Pearl Jam informa que não mais fará shows para públicos maiores de 40 mil pessoas, nem em lugares fechados e as apresentações acontecerão em espaços onde os espectadores possam assistir sentados.

Em setembro de 2000, a banda anuncia um CD duplo ao vivo, gravado nos shows da Europa do mesmo ano. Este viria a ser o primeiro de dezenas de discos que a banda passa a lançar após cada um dos seus shows. Os bootlegs, como ficaram conhecidos, estão disponíveis no site da banda. Logo após a apresentação, os arquivos em .mp3 são colocados na Web para download. Cada show custa em torno de 11 dólares.

Em abril de 2001 o Pearl Jam lança seu DVD ao vivo, com imagens dos shows da turnê do ano anterior. Em 2 meses o DVD já alcança a marca de 200 mil cópias vendidas.

No final do mesmo ano a banda volta aos estúdios, para gravar o sétimo disco, que é lançado em novembro de 2002: o Riot Act. No mesmo ano o Live on Two Legs atinge a marca de um milhão de cópias vendidas.

Já em maio de 2003 a banda lança seu segundo DVD. Em novembro sai o CD duplo Lost Dogs, uma coletânea dos singles que o Pearl Jam lançou durante a carreira. Ainda em novembro é lançado o terceiro DVD da banda, o Live at the Garden, com o show que a banda fez no Madison Square Garden em Nova York, no início da turnê de 2003.

Em 2004, o Pearl Jam lança, em julho, mais um disco ao vivo, o Live at Benaroya Hall. Em novembro sai o Rearviewmirror, disco que traz grandes sucessos da banda remasterizados.

O ano de 2005 foi marcante para os fãs brasileiros. A banda anuncia sua primeira turnê pela América Latina, com shows no México, Chile, Argentina e Brasil. Aqui, as apresentações foram marcadas para os dias 28 e 30 de Novembro, 2, 3 e 4 de Dezembro em Porto Alegre, Curitiba, duas em São Paulo e Rio de Janeiro, respectivamente.

Os shows da Argentina foram os primeiros em locais abertos e sem necessidade de cadeiras para o público desde a fatalidade de 2000, na Dinamarca. No Brasil, as apresentações do Pearl Jam foram uma mostra do grande sucesso que a banda já fazia no país. Os 80 mil ingressos para os shows de São Paulo esgotaram em aproximadamente 15 dias. Isso sem mencionar que, com menos de uma semana, já tinham sido vendidos em torno de 40% dos ingressos de todas as apresentações.

No Brasil, os shows do Pearl Jam foram abertos pela também banda grunge Mudhoney. Outra curiosidade que deve ser destacada é que, pouco tempo antes da confirmação da vinda do Pearl Jam ao país, foi colocado na página inicial do seu site oficial uma versão da música “Garota de Ipanema”. Este fato acabou gerando grande agitação entre os fãs do brasileiros.

Após a turnê na América Latina, o Pearl Jam volta para o estúdio em janeiro de 2006. Em Maio é anunciado o oitavo disco dos 16 anos de carreira da banda. O álbum, que recebeu o mesmo nome da banda (Pearl Jam), foi o primeiro lançado de forma independente.

#### 4.2.3) Pearl Jam: posicionamento político e ativismo

Nesses 16 anos de história o Pearl Jam ficou conhecido não só pela sua música. A postura da banda diante de questões sociais e políticas também marcou sua trajetória e sua relação com os fãs. São vários os episódios nos quais a banda assumiu uma posição na defesa dos direitos políticos, do meio ambiente ou contra a excessiva exploração comercial da sua música.

No início da carreira, mesmo com o sucesso do primeiro disco, a banda continuou fazendo shows gratuitos, especialmente no ano de 1992. Outro episódio que chamou a atenção no mesmo ano foi a atuação do vocalista e líder da banda Eddie Vedder, durante gravação do Acústico

(Unplugged) da MTV. No fim da apresentação, ele, estando sozinho no palco, tirou a camisa e escreveu no próprio corpo mensagens de paz e contra a destruição do meio ambiente<sup>120</sup>.

além dos aspectos performáticos ligados ao ritmo e a execução musical, as configurações corporal e vocálica também estão ligadas às estratégias comunicacionais que envolvem a constituição da imagem dos intérpretes da música popular massiva, possibilitando o estabelecimento de vínculos entre músico e ouvinte, envolvendo a tênue relação entre intérprete, personagem e pessoa pública (JANOTTI JUNIOR, 2006, p. 10).

Manifestações deste tipo são importantes para corroborar a representação encenada pelo músico diante do seu público. Como colocado por J. Janotti Junior, esses aspectos performáticos fazem parte da construção da imagem do artista; uma construção que deve ser feita atentando-se para a relação existente entre pessoa pública/sujeito social do indivíduo.

As estratégias usadas por Vedder e pelos demais integrantes da banda têm como objetivo, além de chamar a atenção para importantes questões sociais e ambientais, atingir um público que possui pontos de vista semelhantes. Sem negligenciar as reais preocupações dos integrantes da banda diante desses temas, não podemos fechar os olhos para o fato que este tipo de postura guarda também interesses em aumentar o público e, conseqüentemente, o mercado. “O que significa dizer que nada é dito impunemente, nada é gratuito, falar é marcar posição, definir terrenos” (MARCONDES FILHO, 2002, p. 14).

Além do episódio na gravação do disco acústico da banda, podemos citar vários outros exemplos que indicam a preocupação social da banda, como as aparições anuais no Bridge School Benefit Concert, um festival de música organizado pelo roqueiro canadense amigo da banda Neil Young. Toda a renda do evento é convertida para a escola. As apresentações anuais

---

<sup>120</sup> Ele escreve, várias vezes, o nome da ONG Earth First, que luta a favor de políticas ecológicas. Eddie é vinculado à ONG e possui, inclusive, uma tatuagem na perna com a sua marca.

nesse festival são apenas alguns dos vários shows beneficentes que a banda fez durante todos os 16 anos de carreira.

Outro fato que deve ser destacado foi a decisão da banda, em 1994, em não cobrar mais do que 20 dólares de entrada para suas apresentações. Essa resolução ia diretamente contra o contrato firmado com a Ticketmaster, empresa que praticamente detém o monopólio da comercialização de entradas para eventos nos Estados Unidos.

A postura da banda acabou gerando o contra-ataque da Ticketmaster, que se manifestou dizendo que iria exigir o cumprimento do contrato. Diante desse posicionamento, o Pearl Jam cancelou toda a turnê de verão.

A disputa entre banda e Ticketmaster chamou a atenção do departamento de justiça dos Estados Unidos que abriu um processo para investigar possíveis ações de traste praticadas pela Ticketmaster. Jeff Ament e Stone Gossard foram convidados a ir ao congresso norte-americano para depor contra a empresa.

Porém, depois de alguns meses, o departamento de justiça dos Estados Unidos encerrou as investigações por falta de provas contra a Ticketmaster. O Pearl Jam divulgou manifesto oficial declarando-se desapontado com o fim das investigações e informando que a partir de então usaria os serviços de uma empresa alternativa, a ETM.

Outra ação do Pearl Jam que merece ser lembrada foi a criação dos bootlegs, em 2000. Cobrando 11 dólares de cada show, o site oficial da banda oferece um pacote com as músicas tocadas naquela apresentação além de fotos e da arte feita para a turnê, que pode ser impressa para que os fãs montem seu próprio CD.

A política de lançamento dos bootlegs acabou gerando uma relação mais direta entre os fãs e a banda. Eles foram tão bem aceitos que o Pearl Jam decide, após o lançamento do seu

sétimo disco, o Riot Act, em 2002, não renovar o contrato com sua gravadora. Em 2006 a banda anuncia seu primeiro álbum independente – o oitavo da carreira – o Pearl Jam.

O ativismo tem uma importância muito grande para o Pearl Jam. Tanto que há no seu site uma seção exclusiva para divulgar os projetos sociais, políticos e ambientais aos quais a banda é ligada<sup>121</sup>. A seção é dividida em 5 subseções, cada uma relativa a um tema diferente.

A primeira apresenta o Carbon Portfolio, um projeto criado pela banda a favor da utilização de fontes limpas de energia. Dentre as ações desse projeto está a doação, pelo Pearl Jam, de 100 mil dólares a nove organizações que trabalham com energia renovável. Uma das intenções da banda, através do Carbon Portfolio, é acabar com a própria emissão de carbono na atmosfera durante as turnês<sup>122</sup>.

A segunda subseção traz uma lista de links para fontes alternativas de informação recomendadas pela organização do site. De acordo com a própria página, “with the number of companies who control our media on the steady decline, it makes sense to check out alternative sources of news to get a balanced viewpoint on current issues”<sup>123</sup>.

A terceira subseção traz uma lista de todas as organizações apoiadas pela banda – financeiramente ou não – e os respectivos sites.

A quarta subseção convoca os visitantes a participar do processo político dos Estados Unidos independente do momento em que esteja. Ela traz uma listagem de links de entidades e organizações que trabalham no meio político em nível municipal, estadual e federal.

---

<sup>121</sup> Em [Hhttp://www.pearljam.com/activism/H](http://www.pearljam.com/activism/H). Acessado em 27 de fevereiro de 2007.

<sup>122</sup> Além das informações sobre o Carbon Portfolio, a página traz links através dos quais é possível medir a quantidade de carbono que uma pessoa emite na atmosfera e para fazer doações às instituições ambientalistas que são apoiadas pela banda.

<sup>123</sup> “Com o número de companhias que controla nossa mídia em constante declínio, torna-se sensato verificar fontes alternativas de informação para adquirir um ponto de vista equilibrado sobre questões atuais” (tradução nossa). Em [Hhttp://www.pearljam.com/activism/alternative.phpH](http://www.pearljam.com/activism/alternative.phpH). Acessado em 27 de fevereiro de 2007.

A quinta e última subseção é a página de contatos, que solicita aos visitantes sugestões ou que indiquem organizações que fazem trabalho social.

Apesar das várias ações praticadas pela banda contra a injustiça social e a degradação do meio ambiente, além da luta a favor de uma maior participação política por parte das pessoas, a melhor maneira encontrada pelo Pearl Jam de demonstrar sua revolta e insatisfação diante dessas questões foi através da própria música. São vários os exemplos que podem ser citados, mas destacaremos três músicas.

A primeira, *Do the evolution*, é a sétima faixa do quinto álbum da banda, o *Yeld*. A letra insinua a falta de preocupação do homem com o meio ambiente e com a sociedade:

**Do the evolution**

I'm ahead, I'm the man  
I'm the first mammal to wear pants, yeah  
I'm at peace with my lust  
I can kill 'cause in god I trust, yeah  
It's evolution, baby

**Faça a evolução**

Eu estou à frente, eu sou o homem  
Eu sou o primeiro mamífero a usar calças  
Eu estou em paz com minha luxúria  
Eu posso matar pois em Deus eu confio  
É a evolução, baby

A segunda canção que deve ser destacada é *Bu\$hleaguer*, a décima segunda faixa do sétimo disco do Pearl Jam, o *Riot Act*<sup>124</sup>. A letra traz uma forte crítica contra o atual presidente dos Estados Unidos, George W. Bush:

**Bu\$hleaguer**

Uncanny and immutable  
This is such a happening tailpipe of a party  
Like sugar, the guests are so refined  
A confidence man, but why  
so beleaguered?  
He's not a leader, he's a  
texas leaguer  
Swinging for the fence, got lucky with  
a strike  
Drilling for fear makes the job  
simple

**Bu\$h, o que faz alianças**

Cuidadoso e intransformável  
É um escapamento de um partido  
Como açúcar, os convidados são refinados  
Um homem de confiança, mas porque tão  
cheio de alianças assim?  
Ele não é um líder, ele faz parte da  
aliança do Texas  
Balançando para a defesa, teve sorte com  
um ataque  
Perfurando pelo medo, faz seu trabalho  
parecer simples

<sup>124</sup> *Riot Act* pode ser traduzido para o português como “Ato de motim”.

[...]  
Retrenchment and hoggishness  
The aristocrat choir sings, "what's the  
ruckus?"

[...]  
Diminuição de verba e sujeiras  
Um coral aristocrata canta: "o que  
incomoda?"

A terceira canção que merece ser lembrada é a quinta faixa do último álbum da banda, o Pearl Jam: *Marker in the sand*. Ela sugere que, nas guerras contemporâneas, parece haver algo errado quando se diz estar lutando por Deus:

**Marker in the sand**

There is a marker no one sees it cause  
of sand  
That has covered over all the messages it  
kept  
[..]  
What went wrong?  
Walking tightrope high over  
moral ground  
[...]  
With the living, let what is living love  
So unforgiving, yet needing  
forgiveness first  
God, what do you say?  
Those undecided needn't have faith  
to be free  
And those misguided, there was a plan  
for them to be  
Now you got both sides claiming  
'killing in god's name  
But god is nowhere  
to be found, conveniently, yeah  
[...]  
Walking tightrope high over  
moral ground  
Walk the bridges before you  
burn them down  
[...]  
Oh, what do you say?  
God, what do you say?

**Marcador na areia**

Há um marcador e ninguém vê por causa  
da areia  
Que cobriu todas as mensagens que ele  
guardou  
[...]  
O que saiu errado?  
Andando na corda bamba sobre uma base  
moral  
[...]  
Com a vida, deixe o que é vivo amar  
Tão imperdoáveis, mesmo que precisando  
primeiro, serem perdoados  
Deus, o que você diz?  
Esses indecisos não precisam de fé para  
serem livres  
E esses desencaminhados, havia um plano  
para eles  
Agora Você tem ambos os lados clamando  
assassinos em Seu nome  
Mas Deus não está em lugar nenhum para  
ser achado de forma conveniente  
[...]  
Andando na corda bamba sobre uma base  
moral  
Atravesse as pontes antes que você as  
destrua  
[...]  
Oh, o que você diz?  
Deus, o que você diz?

A postura do Pearl Jam diante de todas essas questões ganha reflexo entre seus fãs, especialmente entre o público jovem que, diga-se de passagem, é tradicionalmente conhecido por consumir o gênero rock em grandes quantidades. De acordo com J. Freire Filho

desde o início da década de 1990 [...] testemunhamos, em contraste com a corriqueira retórica da decadência da índole transgressora juvenil, inúmeras mobilizações coletivas contra os crescentes contornos mercadológicos da *sociedade do espetáculo* – isto é, contra a tendência do capital de dominar todos aspectos da vida cotidiana, pondo em xeque “esferas extramercado” das quais sempre dependeram a solidariedade social e a democracia ativa... (FREIRE FILHO, 2005, p. 159).

Há claramente na história e na obra do Pearl Jam um caráter ativista, com uma posição política, ecológica e social fortemente marcada. Esse posicionamento coloca-se, de certa forma, contra o sistema em si: “a exemplo das subculturas clássicas, as formações de protesto pós-subcultural se definem em oposição à cultura hegemônica do país” (FREIRE FILHO, 2005, p. 153).

Durante a análise dos tópicos de discussão selecionados, iremos perceber como a obra e a postura da banda são reproduzidos no discurso dos fãs que organizaram o abaixo-assinado que trouxe a banda ao Brasil.

## 5) A comunidade do Pearl Jam no Orkut

*That has covered over all the messages it kept  
From misunderstanding what Original Truth was  
And now expanding in a faith but not in love, yeah  
What went wrong?  
Walking tightrope high over moral ground  
Seeing visions of falling up somehow  
Oh do come down/with the living let what is living love  
So unforgiving, yet needing forgiveness first  
God, what do you say?  
(Marker in the Sand – Pearl Jam)*

Nossa pesquisa toma como objeto de análise uma dentre as várias agregações do Pearl Jam no Orkut.

Existem no site 1196 comunidades que fazem referência à banda<sup>125</sup>. A comunidade escolhida – que se chama apenas “Pearl Jam”<sup>126</sup> – é a maior entre elas. Possui cerca de 98 mil membros e foi criada no dia 24 de janeiro de 2004, por Janet F<sup>127</sup>. Na sua página inicial, a descrição da comunidade diz: “Fans of the band Pearl Jam with frontman Eddie Vedder. Of course, for fans of the entire band, not just Eddie”<sup>128</sup>. E um aviso: “For the benefit of the international community, please include an English translation of your posts. Of course, if Portuguese is the only thing you can write, you may continue in Portuguese”<sup>129</sup>.

<sup>125</sup> Contagem efetuada no dia 28 de fevereiro de 2007.

<sup>126</sup> Em H<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2063H> . Acessado em 28 de fevereiro de 2007.

<sup>127</sup> Em H<http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=4805000536765743766H> . Acessado em 29 de Novembro de 2006.

<sup>128</sup> “Fãs da banda Pearl Jam, liderada por Eddie Vedder. Obviamente, para fãs de toda a banda, não apenas o Eddie” (tradução nossa).

<sup>129</sup> Para o benefício da comunidade internacional, por favor, incluam uma tradução em inglês dos seus posts. Porém, se Português é a única coisa que você consegue escrever, você pode continuar no Português”.

Em janeiro de 2007 a propriedade da comunidade foi transferida para Jefferson Mendes<sup>130</sup> que proibiu o envio de *posts* anônimos<sup>131</sup>, mas a manteve como não-moderada, ou seja, qualquer usuário do Orkut pode ingressar.

O ambiente da comunidade é bastante dinâmico e podemos dizer que a frequência de criação de tópicos de discussão é alta. Da data da sua criação até o dia 29 de Novembro de 2006 já haviam sido abertos 4674 tópicos<sup>132</sup>. Desse universo, foram recortados 2803 para o trabalho dessa pesquisa. Em relação ao tempo decorrido, o corpus corresponde ao período entre 24 de janeiro de 2004 e 04 de janeiro de 2006.

Através desse recorte queremos analisar o comportamento da comunidade antes e depois do acontecimento da vinda do Pearl Jam ao país. Escolhemos tomar os tópicos desde a fundação da agregação para demonstrarmos como os shows do Brasil ganharam grande repercussão entre os seus membros.

Dentre o material empírico selecionado, 2 tópicos foram separados para a análise qualitativa<sup>133</sup>. O primeiro se refere à constituição em si do abaixo-assinado *online* organizado pelos fãs para trazer a banda, e possui 189 mensagens. O segundo foi criado para divulgar a petição após ela ter sido disponibilizada na Web e conta com 137 *posts*, totalizando 326 mensagens.

O abaixo-assinado que resultou da ação dos fãs está disponível no domínio <http://www.petitiononline.com/pjbrazil/petition.html>. O site Petition Online

<sup>130</sup> [Hhttp://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=8170908135599231843](http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=8170908135599231843)H. Acessado em 28 de fevereiro de 2007.

<sup>131</sup> É possível a um participante enviar um post ou criar um tópico como anônimo. Assim, ele não pode ser identificado por nenhum outro usuário do site.

<sup>132</sup> Considerando o intervalo entre janeiro de 2004 e novembro de 2006 chegamos a uma média de 138 novos tópicos a cada mês.

<sup>133</sup> O primeiro se chama “Tá bom, vamos chamar eles pro Brasil?”, em [Hhttp://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=2063&tid=6142622](http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=2063&tid=6142622)H. O segundo é “Abaixo assinado on line! Pearl Jam no Brasil!” e está disponível em [Hhttp://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=2063&tid=9074346](http://www.orkut.com/CommMsgs.aspx?cmm=2063&tid=9074346)H. Acessados em 29 de Novembro de 2006.

(<http://www.petitiononline.com>) permite a qualquer pessoa criar uma petição na Internet, independente do interesse. De acordo com dados do próprio site, já foram arrecadadas mais de 48 milhões de assinaturas nos milhares de abaixo-assinados lá organizados<sup>134</sup>.

A petição para trazer o Pearl Jam para o Brasil conta atualmente com 8522 assinaturas<sup>135</sup>. Na época da confirmação da vinda da banda para o país, o abaixo-assinado possuía aproximadamente 7100 registros.

### 5.1) Metodologia de análise

Nosso procedimento analítico dividiu-se em duas etapas: análise quantitativa e qualitativa.

Na quantitativa, usamos um *software* de banco de dados para, através de categorias, separar o material. Os tópicos foram classificados seguindo 14 itens:

- 1) Número do tópico → classificação em relação ao tempo do tópico sendo o primeiro o mais antigo e o último o mais recente.
- 2) Nome → nome do tópico, definido pelo seu criador.
- 3) Endereço eletrônico do tópico → link que direciona para a página inicial do tópico de discussão.
- 4) Criador → nome do perfil que criou o tópico
- 5) Endereço eletrônico do criador → link para a página do perfil do criador do tópico
- 6) Anônimo → se o usuário criou o tópico como anônimo
- 7) Repetido → se o tópico é repetido, ou seja, foi criado mais de uma vez

<sup>134</sup> Em [Hhttp://www.petitiononline.com](http://www.petitiononline.com)H . Acessado em 28 de fevereiro de 2007.

<sup>135</sup> Em [Hhttp://www.petitiononline.com/pjbrazil/petition.html](http://www.petitiononline.com/pjbrazil/petition.html)H . Acessado em 28 de fevereiro de 2007.

- 8) Data de criação → data em que o tópico foi criado
- 9) Hora de criação → hora em que o tópico foi criado
- 10) Data de fechamento → data em que o tópico recebeu sua última mensagem
- 11) Hora de fechamento → hora em que o tópico recebeu sua última mensagem
- 12) Número de mensagens → quantidade de mensagens enviadas para o tópico de discussão
- 13) Intervalo de mensagens → em qual intervalo aquele tópico se insere devido ao número de mensagens. Foram definidos 11 intervalos (de 0 a 10, de 11 a 20, de 20 a 30 e assim sucessivamente até: de 91 a 100 e mais de 100)
- 14) Tema do tópico → sobre qual tema aquele tópico trata. Foram estabelecidas 53 categorias temáticas.

As 5 primeiras categorias servem para identificar mais facilmente o tópico de discussão e o seu criador. A categoria Anônimo ajuda a traçar um perfil dos integrantes da comunidade, mostrando se há um grande número de membros que preferem não ser identificados<sup>136</sup>.

A categoria Repetido tem por intenção verificar se há uma certa dificuldade com a ferramenta fórum de discussão pois, se for constatado um grande número de tópicos repetidos, podemos inferir que os usuários não tiveram tanta facilidade ao lidar com a interface do site no momento da criação de tópicos.

As categorias 8 a 11 servem para medir a frequência de criação e fechamento de tópicos. Através delas queremos perceber como funciona a dinâmica de proposição de novos temas para a discussão na comunidade.

---

<sup>136</sup> Os tópicos e posts anônimos recebem muitas críticas de usuários de fóruns de discussão uma vez que, o não sendo o participante identificado, ele não pode ser reprimido ao se comportar de maneira desfavorável ao desenvolvimento da discussão.

Já as categorias 12 e 13 nos mostram como se dá a participação dos integrantes na discussão. Um grande número de mensagens revela discussões intensas, enquanto tópicos com poucas mensagens indicam, na maioria das vezes, relações fracas entre os membros.

A categoria 14 traça um panorama dos temas discutidos na comunidade. Ela é importante para identificarmos a força dos vínculos entre os integrantes e para percebermos quão importante foi, para a comunidade em geral, a movimentação dos integrantes em torno do abaixo-assinado e de outros temas relativos à vinda do Pearl Jam para o Brasil.

A divisão de dados em categorias do banco nos permite criar gráficos que facilitam a visualização das informações. Através deles podemos enxergar com mais facilidade a dinâmica da participação e das relações dos membros da comunidade.

Observar como são estabelecidas as relações entre os integrantes da comunidade nos ajuda a pensar o processo colaborativo em si. De acordo com B. Bretas

... uma abordagem das redes telemáticas, em particular a Internet, que contemple a análise de microfenômenos ligados à realidade local, articulada com uma perspectiva fenomenológica macro, em dimensão global, o que pode ser designado como 'glocal'. Trata-se, também, de buscar um entendimento historicizado de processos de interações focando uma estrutura interna peculiar (caráter local) e sua inserção no cenário externo (caráter global) (BRETAS, 2001, p. 34/35).

Sendo assim, a análise dos tópicos onde se desenvolveu o abaixo-assinado não pode ser desvinculada da percepção da dinâmica da própria comunidade e, mais amplamente, do funcionamento do site em si. Além disso, não podemos perder de vista que, por se tratar de uma comunidade de uma banda de rock, a apropriação das músicas pelos participantes também corrobora o cenário externo lembrado por B. Bretas.

O nosso foco está nas interações que acontecem entre os membros da comunidade. Estas, acontecendo dentro dos fóruns de discussão, se dão através das mensagens trocadas<sup>137</sup>. Sendo assim, queremos nos dedicar a observar, com mais atenção, as micro-relações que acontecem entre os membros através de cada interação específica travada nessas 326 mensagens selecionadas do nosso corpus empírico.

Tratando das interações, queremos perceber de que forma emerge, num ambiente de sociabilidade como o Orkut a *interação colaborativa*. Como ela se estabelece e o que é determinante na decisão do participante em colaborar. Nossas referências conceituais serão G. Simmel, M. Maffesoli, R. Axelrod e S. Johnson.

Para percebermos como se estabelece a cooperação, utilizaremos as noções de *interação colaborativa* e sociabilidade como chave analítica na leitura das mensagens. A tentativa é, a partir dos conceitos estudados, conseguir redesenhar os processos interativos que aconteceram no ambiente da comunidade, levando em consideração os tópicos separados para a análise.

## 5.2) Análise quantitativa

Numa primeira observação dos dados gerados pelo banco, já foi possível extrair duas informações que ajudam a caracterizar a comunidade.

A primeira é em relação ao número de tópicos criados por Anônimos. De todo o universo analisado, 741 tópicos foram abertos por usuários que não queriam ser identificados, o que corresponde a 26,4% do total.

---

<sup>137</sup> Não trataremos aqui das imagens de exibição que cada usuário disponibiliza uma vez que ela é a mesma da página do perfil. Em outras palavras, aquela imagem está vinculada à representação que o usuário faz no Orkut como um todo e não apenas numa comunidade específica.

Este dado já apresenta um indício da relação entre os membros da agregação já que, numa comunidade na qual mais de um quarto dos tópicos são abertos por participantes que preferiram, no momento da criação da discussão, não se identificar, podemos presumir que não há uma grande preocupação – pelo menos por parte das pessoas que criaram tópicos como anônimos – em conhecer, de imediato, os outros integrantes da comunidade.

A segunda informação que vale destacar é que apenas 18 ou 0,64% dos tópicos de todo o universo são repetidos. Isso indica que a interface do site e a ferramenta fórum não trouxeram maiores dificuldades para os membros<sup>138</sup>.

#### 5.2.1) A frequência de criação e fechamento de tópicos

Através dos gráficos e tabelas gerados pelo banco de dados, podemos esboçar mais facilmente o panorama da comunidade estudada no período recortado (de janeiro de 2004 a janeiro de 2006).

O primeiro dado mais importante que nos ajuda a desenhar o ambiente da agregação em questão é a frequência de criação e fechamento de tópicos de discussão. Ela nos mostra o ritmo dos debates da comunidade, apontando para variações ocorridas durante o período analisado.

Em relação à abertura de novos tópicos, a comunidade apresentou nos seus primeiros 17 meses um comportamento quase constante. Entre fevereiro de 2004 e junho de 2005 foram abertos 690 tópicos, o que corresponde a 24,62% de todo o universo analisado. Nesse período, a criação mensal de tópicos varia de 3 (abril de 2004) a 77 (março de 2005)<sup>139</sup>.

---

<sup>138</sup> Em pesquisa anterior sobre um fórum de discussão (Cruz e Silva, 2004) identificamos uma certa dificuldade de internautas com a citada ferramenta de interação através de um razoável número de tópicos repetidos.

<sup>139</sup> Há, no gráfico de abertura de tópicos, um tópico referente ao mês de dezembro de 1999. Este erro foi gerado pelo banco de dados e não conseguimos corrigi-lo para que o programa gerasse um gráfico correto. A partir da nossa recontagem, identificamos que este tópico na verdade foi aberto em dezembro de 2005.

A partir de julho de 2005, o ritmo de abertura de tópicos cresce vertiginosamente. Nesse mês foram criados 109 tópicos, número que salta para 253 em agosto, 327 em setembro e continua crescendo, até atingir o ponto máximo, 505 em novembro. Os últimos 6 meses de 2005 (de julho a dezembro), compreendem a enorme maioria dos tópicos criados no período analisado: 2085, ou 74,4%<sup>140</sup>.

No caso do fechamento das discussões, o comportamento dos dados é bastante semelhante aos da criação de tópicos. Nos primeiros 17 meses analisados, a conclusão dos tópicos também se mostra constante: entre fevereiro de 2004 e junho de 2005 foram fechados 650 dos tópicos criados, o que corresponde a 23,2% do universo.

Um dado que cabe constatar é o período de duração de um tópico na comunidade. Como só podem ser fechados os tópicos já criados, na agregação analisada, eles não duram muito mais do que 30 dias recebendo *posts*. Essa informação já sugere que os tópicos da comunidade não recebem um grande número de mensagens, já que a discussão fica pouco tempo “ativa”.

Como observado na criação, o fechamento de tópicos na agregação se dá, em sua enorme maioria, nos últimos 6 meses de 2005. Nesse intervalo, 2114 tópicos foram fechados, número equivalente a 75,42% do universo<sup>141</sup>.

A explosão de tópicos que se deu no período entre julho de 2005 e dezembro do mesmo ano pode ser principalmente explicada por três motivos. Em primeiro lugar, pelo constante aumento do número de usuários do site, o que gera um aumento proporcional em todas as comunidades, apontando assim para um crescimento no ritmo das discussões.

---

<sup>140</sup> Os outros 28 tópicos do universo são relativos ao mês de janeiro de 2006. O pequeno número de tópicos criados neste período diz respeito à data de fechamento do recorte: 04/01/2006.

<sup>141</sup> No mês de janeiro de 2006 foram fechados 39 tópicos.

O segundo motivo seria a proximidade dos shows do Pearl Jam no Brasil. Um dos primeiros tópicos criados em julho de 2005, mais especificamente no dia 08, é aberto com a seguinte mensagem:

**PJ No Brasil? 08/07/2005 19:27**

Escutei numa rádio aki de SC e RS que o PJ poderá vir ao Brasil, alguém sabe de alguma coisa?

Esta mensagem é apenas uma amostra do aumento dos boatos da vinda da banda ao país. Conforme o mês de julho foi passando, o número de mensagens referentes a esse tema foi aumentando, juntamente com os indícios. No dia 28 de julho é criado pela primeira vez um tópico de discussão na comunidade fazendo referência à música “Garota de Ipanema”, que foi colocada na página inicial do site oficial da banda. Esse foi o elemento necessário para a explosão na criação de tópicos na comunidade<sup>142</sup>.

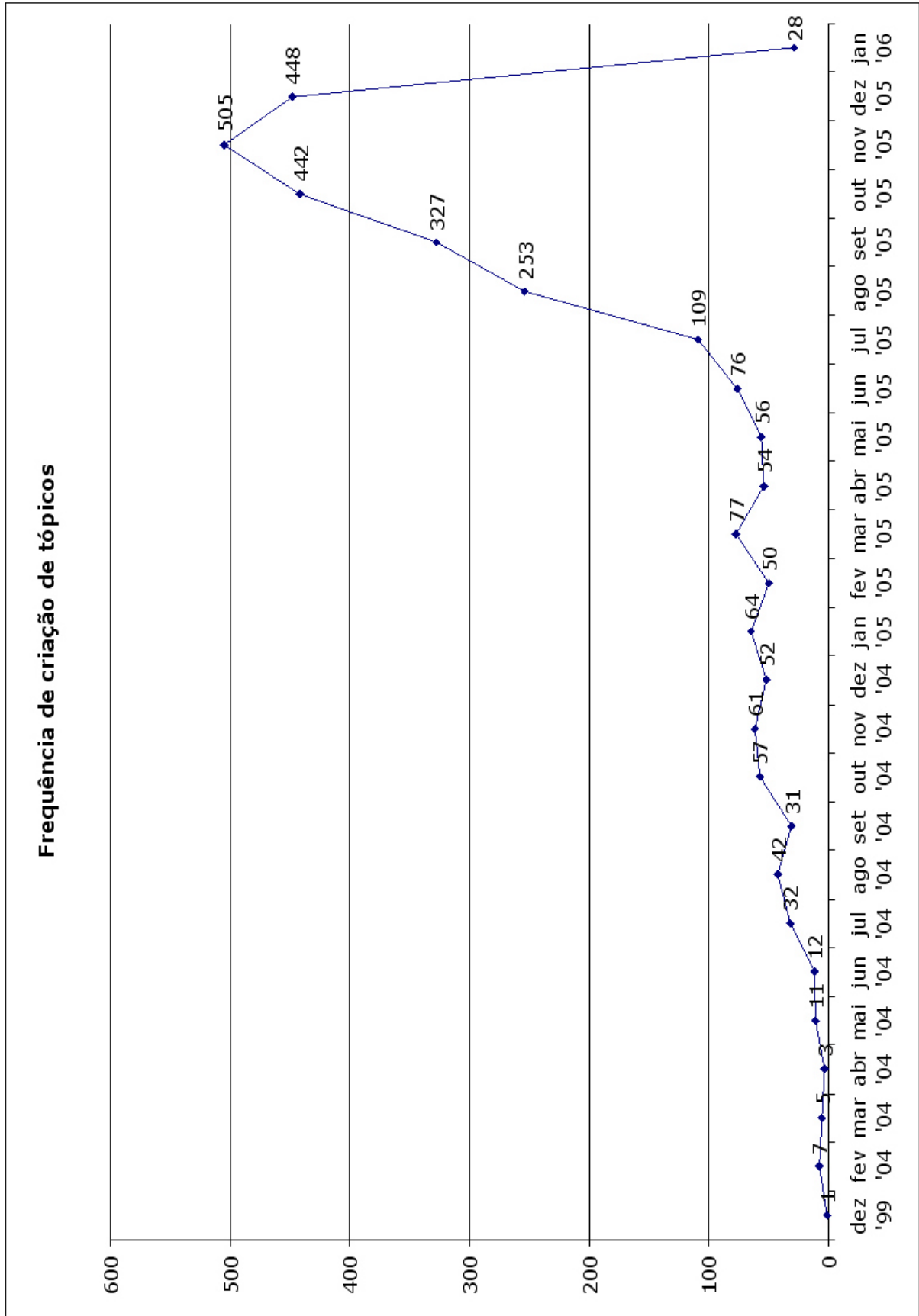
O terceiro motivo que explica o aumento da intensidade da discussão foi a divulgação da confirmação da vinda do Pearl Jam pelos diversos meios de comunicação (rádio, TV, jornais, Internet). A notícia motivou muitos dos usuários do site a procurarem mais informações sobre a vinda, encontrando, na comunidade, um espaço de divulgação de novidades e de debates sobre a visita da banda ao país. Nesse movimento, o número de integrantes da comunidade também aumentou bastante.

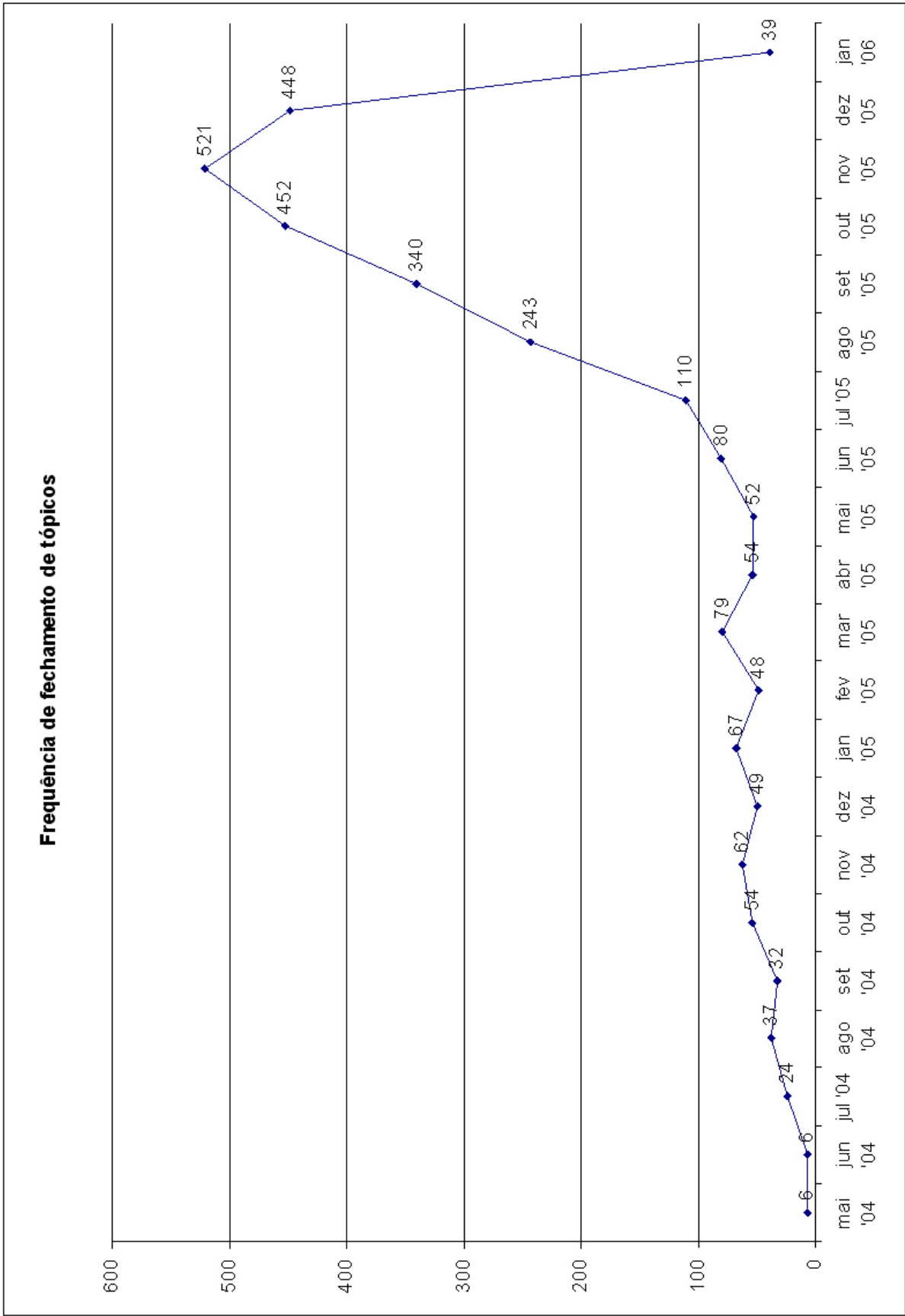
Porém, o grande número de integrantes na comunidade acabou se tornando, de certa forma, prejudicial para a discussão, uma vez que muitos eram “novatos”, que chegavam sem conhecer – ou se preocupar em conhecer, já que todos os antigos tópicos de discussão ficam

---

<sup>142</sup> Como de costume, o Pearl Jam coloca, na página inicial do seu site oficial, uma música que diz respeito ao país onde irão acontecer os próximos shows. Antes de anunciar a turnê oficial pelo Canadá, o hino deste país foi colocado na página inicial. Pouco tempo antes de anunciar os shows do Brasil, uma versão de João Gilberto de “Garota de Ipanema” também foi colocada.

armazenados nas páginas da comunidade – o andamento do debate e da divulgação de informações por parte dos membros da agregação no fórum de discussão. Além disso, quanto maior o número de pessoas, mais difícil fica organizar o debate.





Após os indícios da vinda da banda e da confirmação oficial, vários temas relativos aos shows começaram a ser discutidos na comunidade: as datas das apresentações, em quais cidades aconteceriam, em quais espaços, onde seriam vendidos os ingressos e quanto eles custariam, dentre vários outros assuntos. De certa maneira, tudo que envolvia a vinda da banda e suas apresentações aqui no Brasil foi discutido pelos membros da comunidade.

### 5.2.2) As categorias temáticas

Após os primeiros contatos com a empiria, achamos importante tentar definir categorias para classificar os assuntos tratados no fórum de discussão, buscando remontar o ambiente da comunidade e identificar um certo histórico do debate.

Para melhor visualizar as questões abordadas nos tópicos, estabelecemos 53 categorias temáticas. O critério usado para a criação de uma categoria era que pelo menos 5 tópicos tratassem de um mesmo assunto. Os temas que não conseguiam preencher essa cota foram incluídos na categoria “Outros”.

A partir desse procedimento, chegamos nas seguintes categorias:

- 1) Site (oficial ou não) da banda → tópicos que trazem links e informações do site oficial da banda e de outros domínios do Pearl Jam na Internet.
- 2) Ten Club → dúvidas ou informações sobre o fã clube oficial da banda (como se filiar, quais as vantagens).
- 3) Comunidade do Pearl Jam fora do Orkut → avisos sobre outras agregações ou comunidades virtuais sobre a banda.

- 4) Cifras, tablaturas, letras → indica endereços eletrônicos onde podem ser encontradas versões de músicas do Pearl Jam para serem tocadas.
- 5) Material da banda → anúncio de produtos, oficiais ou não, com a marca da banda (camisas, chaveiros, adesivos). Arquivos digitais como pôsters e fotos do Pearl Jam também se incluem nesta categoria.
- 6) Material raro (músicas e outros) → troca de arquivos de músicas e vídeos raros. Referências a discos antigos também estão nesta categoria.
- 7) Download (músicas, vídeos, clipes, entre outros) → links para download de arquivos diversos sobre a banda.
- 8) *Streaming* (músicas e vídeos) → músicas e vídeos do Pearl Jam que podem ser vistos/ouvidos *online*.
- 9) À procura de músicos → mensagens procurando músicos para formação de bandas.
- 10) Bandas covers ou influenciadas → bandas brasileiras covers de Pearl Jam ou influenciadas por ela, anunciando suas músicas e shows.
- 11) Organização interna da comunidade → discussões sobre o comportamento dos integrantes (*posts* anônimos, criação de tópicos desnecessários, entre outros).
- 12) Idioma da comunidade: português/inglês → debates sobre o idioma a ser usado nas mensagens enviadas para o fórum da comunidade<sup>143</sup>.
- 13) Tatuagem → integrantes da comunidade anunciando ou perguntando sobre tatuagens com símbolos da banda.
- 14) Nova comunidade → anúncios de novas comunidades relacionadas ao Pearl Jam.

---

<sup>143</sup> Como a comunidade é internacional, os integrantes não-brasileiros alegavam que o idioma a ser usado nos tópicos era o inglês. Os brasileiros, entretanto, se sentiam prejudicados por essa decisão. Os tópicos desta categoria estão num período de tempo facilmente identificado: por volta do meio do ano de 2004, quando os brasileiros passaram a ser maioria no Orkut.

- 15) Primeira música → discussões sobre a primeira música da banda com a qual cada membro da comunidade teve contato.
- 16) Jogos (internos ou externos) → jogos da comunidade<sup>144</sup> ou externos ao site.
- 17) Abaixo-assinado → tentativas de organizar um abaixo-assinado para trazer a banda para o Brasil. É importante frisar que esta categoria se distingue de “o abaixo-assinado” por não tratar da petição que obteve sucesso.
- 18) Pearl Jam no Brasil → pedidos para que a banda venha tocar no Brasil. Esta categoria é diferente da “o Pearl Jam no Brasil”, que trata das manifestações em relação aos shows do Brasil após serem confirmados.
- 19) Stickman → tópicos criados para falar sobre o “mascote” da banda, o Stickman<sup>145</sup>.
- 20) Compra/venda/troca → membros comprando, vendendo e/ou trocando material do Pearl Jam.
- 21) Posicionamento político/social/ambiental → discussões sobre ações de cunho ativista por parte da banda.
- 22) “São os melhores” → membros da comunidade louvando o Pearl Jam em suas mensagens.
- 23) Com o tempo, melhoraram ou pioraram? → avaliações sobre a música e o estilo da banda comparando os discos mais antigos com os mais recentes.
- 24) Shows e/ou turnês → informações sobre próximos shows da banda, além de menções sobre apresentações passadas.
- 25) Discos → dúvidas sobre discos da banda ou comparações entre diferentes álbuns do Pearl Jam.
- 26) DVD's → dúvidas e informações sobre DVD's da banda.

---

<sup>144</sup> No Orkut, a prática de jogos nas comunidades é bastante comum. Estes jogos são brincadeiras envolvendo as pessoas que participam do tópico. Por exemplo: um integrante manda uma mensagem com o nome de duas músicas da banda. O integrante que responder a mensagem tem que escolher uma das músicas citadas e colocar o nome de outra na sua mensagem e assim sucessivamente.

<sup>145</sup> O Stickman é este simpático boneco que encontra-se reproduzido na capa deste trabalho.

- 27) Novo CD e/ou DVD → informes sobre o lançamento de discos ou DVD's do Pearl Jam.
- 28) Melhor álbum/pior álbum → questionamentos sobre qual é o melhor ou pior disco da banda.
- 29) Melhor música/pior música → discussões sobre qual a melhor ou pior música do Pearl Jam.
- 30) Sobre uma música → tópicos criados para discutir uma música qualquer da banda.
- 31) Integrantes → tópicos que tratam de algum integrante do Pearl Jam especificamente.
- 32) Bateristas → discussões sobre os vários bateristas que já passaram pela banda.
- 33) Arranjos/solos/performances → debates sobre quais os melhores ou como fazer os arranjos, solos ou vocais da banda.
- 34) Bandas e artistas correlatos → conversas sobre alguns artistas que já tocaram com o Pearl Jam ou que fazem um som parecido. Além disso, nesta categoria incluem-se os tópicos de trocas de arquivos (músicas e vídeos) nos quais o Pearl Jam se apresenta com esses artistas.
- 35) Bootlegs → dúvidas e informações sobre os bootlegs.
- 36) Pearl Jam na mídia → informes sobre aparições do Pearl Jam em diferentes meios de comunicação.
- 37) Clipes → discussões sobre os videoclipes da banda.
- 38) O abaixo-assinado → tópico que envolveu a constituição do abaixo-assinado além dos outros criados para divulgá-lo.
- 39) Garota de Ipanema → manifestações quanto a inserção da música “Garota de Ipanema” na página inicial do site oficial da banda.
- 40) O Pearl Jam no Brasil → agradecimentos e comemorações pela vinda da banda para o Brasil, além de dúvidas em relação às cidades e locais dos shows.
- 41) 1º show de São Paulo → dúvidas sobre o show, além de comentários posteriores.
- 42) 2º show de São Paulo → perguntas e comentários sobre a apresentação.
- 43) Show do Rio de Janeiro → questões e avaliações sobre o show.

- 44) Show de Curitiba → dúvidas e comentários em relação à apresentação de Curitiba.
- 45) Show de Porto Alegre → perguntas e debates sobre a apresentação.
- 46) Ingressos → dúvidas em relação a locais de venda, preços e dificuldades em comprar por telefone ou *online*.
- 47) Excursões → organização de caravanas de diversas cidades para ir a alguma das apresentações.
- 48) Proibição do Pacaembu → tópicos criados para discutir ou criticar o episódio da proibição da utilização do estádio Pacaembu, pelo então prefeito de São Paulo José Serra (PSDB-SP), para os shows do Pearl Jam.
- 49) Câmera fotográfica para os shows → dúvidas sobre a possibilidade de ser permitido levar câmeras fotográficas para as apresentações da banda no país.
- 50) Banda de abertura → especulações sobre possíveis bandas que poderiam abrir o show do Pearl Jam e comentários o Mudhoney ter sido escolhido.
- 51) Músicas dos shows → discussões sobre quais músicas poderiam tocar nos shows e, após as apresentações, as listas completas de todas as músicas tocadas em cada uma delas.
- 52) Outros → tópicos de variados temas que não poderiam se incluídos em nenhuma das outras categorias. Como não conseguiram completar a cota mínima de 5 tópicos para que fosse gerada a própria categoria, foram colocados juntos.
- 53) Off topic → tópicos que não tratam de nada relativo ao Pearl Jam.

Após definidas as categorias, os tópicos foram classificados. A comunidade ganhou o seguinte panorama:

<b>Categoria</b>	<b>Número de tópicos</b>	<b>Porcentagem</b>
Off topic	484	17,27
Ingressos	297	10,6
O Pearl Jam no Brasil	222	7,92
Nova comunidade	149	5,32
Sobre uma música	131	4,67
Download (músicas, vídeos, clipes, entre outros)	84	3,00
Proibição do Pacaembu	71	2,53
Excursões	70	2,5
Integrantes	70	2,5
Shows e/ou turnês	69	2,46
1º show de São Paulo	59	2,11
Outros	55	1,96
Discos	55	1,96
Músicas dos shows	54	1,93
Show do Rio de Janeiro	49	1,75
Melhor música/pior música	49	1,75
Bandas covers ou influenciadas	48	1,71
Bandas e artistas correlatos	46	1,64
Pearl Jam na mídia	46	1,64
Novo CD e/ou DVD	46	1,64
Pearl Jam no Brasil	45	1,6
Material da banda	44	1,57
Organização interna da comunidade	43	1,53
Jogos (internos ou externos)	41	1,46
Show de Curitiba	39	1,4
Show de Porto Alegre	38	1,36
2º show de São Paulo	30	1,07
"São os melhores"	27	0,96
Site (oficial ou não) do Pearl Jam	24	0,86
Ten Club	23	0,82
Abaixo-assinado	22	0,79
Melhor álbum/pior álbum	22	0,79
Cifras, tablaturas, letras	20	0,71
O abaixo-assinado	20	0,71
DVD's	18	0,64
Bateristas	17	0,61
Compra/venda/troca	16	0,57

Material raro (músicas e outros)	16	0,57
Banda de abertura	14	0,5
À procura de músicos	14	0,5
Clipes	13	0,46
Bootlegs	13	0,46
Idioma da comunidade: português/inglês	12	0,43
Com o tempo, melhoraram ou pioraram?	10	0,36
Arranjos/solos/performance	10	0,36
Camera fotográfica para os shows	9	0,32
Garota de Ipanema	9	0,32
Comunidade do Pearl Jam fora do Orkut	8	0,29
Streaming (músicas ou vídeos)	8	0,29
Stickman	7	0,25
Tatuagem	6	0,21
Primeira música	6	0,21
Posicionamento político/social/ambiental	5	0,18

Tabela 1 – dados relativos às categorias temáticas

Os dados mostram que a categoria temática que concentra o maior número de tópicos de discussão é relativa a assuntos que não fazem referência a banda. A categoria off topic é responsável por 484 tópicos, ou 17,27%.

O grande número de tópicos off topic aponta para um ambiente onde boa parte da discussão se dá em torno de coisas sem importância ou sem ligação com o tema da agregação. Essa característica pode ser facilmente encontrada em outras comunidades do site. De acordo com A. Prysthon e F. Fontanella (2004), “... o Orkut apresenta uma tendência bem familiar àqueles que lidam com as teorias sobre pós-modernidade: a grande maioria das comunidades dedicam-se principalmente a discutir *frivolidades*, ou o que se poderia chamar de cultura inútil” (PRYSTHON & FONTANELLA, 2004, p. 3).

A discussão em torno de temas pouco relevantes configura-se como um leve indício da ausência de laços fortes entre os membros da comunidade, uma vez que não há investimento, por parte dos integrantes, nos debates estabelecidos no interior da comunidade.

A segunda e a terceira categoria que receberam mais tópicos – Ingressos e O Pearl Jam no Brasil – reúnem 519 tópicos, ou 18,52%. Se considerarmos as outras categorias cujos tópicos obrigatoriamente tratam da vinda da banda ao Brasil<sup>146</sup>, chegamos ao número de 981 tópicos, ou 35%. Excluídos os tópicos off topic, ou seja, considerados apenas os tópicos que discutem algum tema relativo à banda, esse valor aumenta para 42,3%.

O número expressivo de tópicos relacionados à vinda da banda mostra claramente a força do público brasileiro no Orkut, além de revelar a importância que a vinda do Pearl Jam ganhou entre os fãs presentes na comunidade.

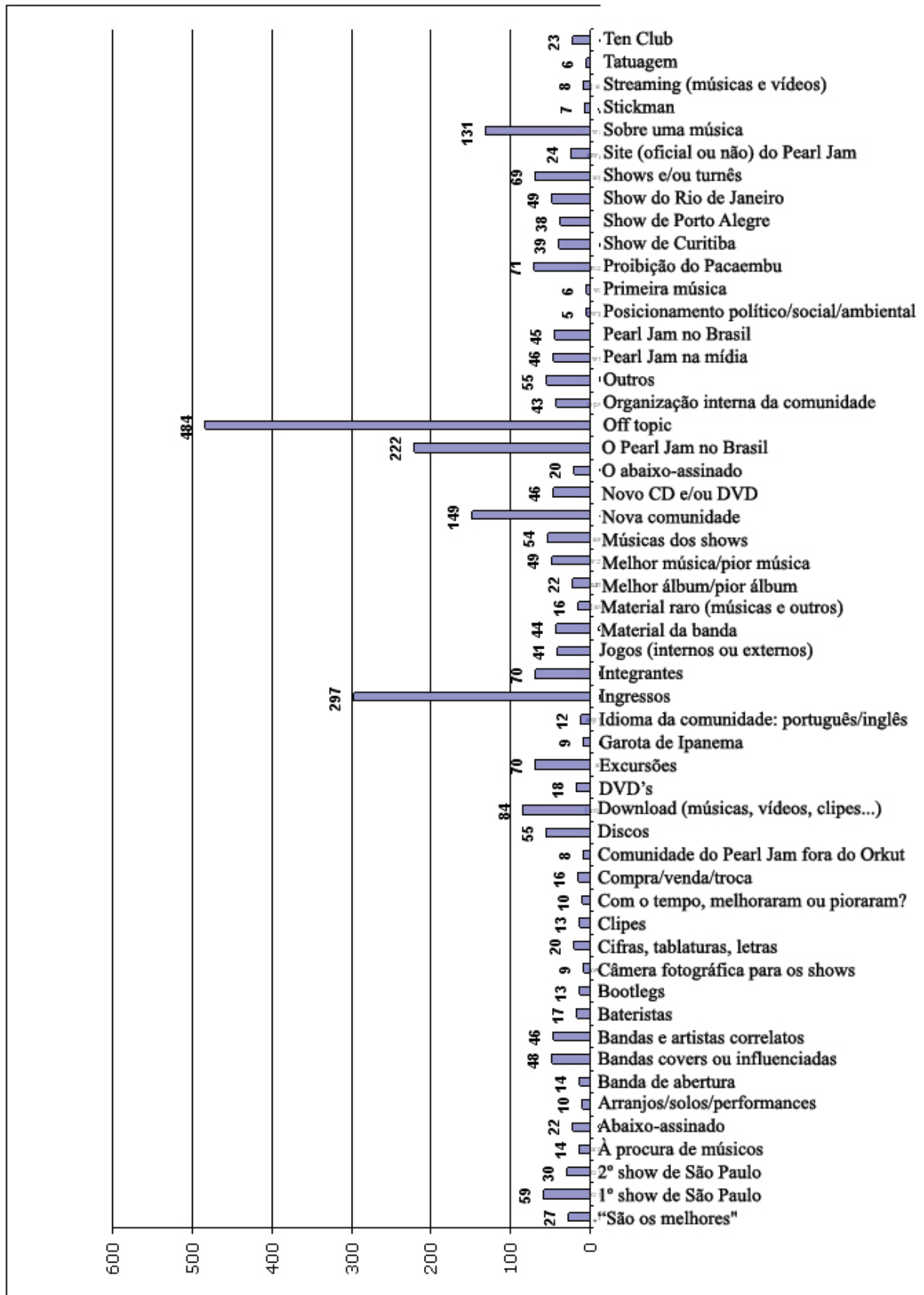
Devido à grande quantidade de categorias, a variação do número de tópicos em cada uma delas é relativamente alta. Porém, pode-se perceber que a partir da categoria Proibição do Pacaembu, o número de tópicos vai diminuindo de forma praticamente linear.

Quase metade do material analisado (48,8%) está inscrito nas 6 categorias que receberam mais tópicos.

---

<sup>146</sup> São elas: Ingressos, O Pearl Jam no Brasil, Proibição do Pacaembu, Excursões, 1º show de São Paulo, 2º show de São Paulo, Show do Rio, Show de Curitiba, Show de Porto Alegre, Músicas dos shows, O abaixo-assinado, Banda de abertura, Câmera fotográfica para os shows e Garota de Ipanema.

Gráfico – categorias temáticas



### 5.2.3) Os intervalos de mensagens

Os gráficos de criação e fechamento de tópicos sugerem um baixo nível de discussão na comunidade analisada. Porém, há indicadores que nos mostram essa realidade de maneira mais clara.

A quantidade de mensagens trocadas em cada um dos tópicos é um dado mais fiel para indicar a profundidade das discussões e, conseqüentemente, dos vínculos sociais estabelecidos entre os integrantes da comunidade.

Devido ao enorme número de tópicos e da grande variação da quantidade de *posts*, decidimos por estabelecer intervalos de mensagens recebidas para facilitar a análise e visualização dos tópicos onde se desenvolveram discussões maiores.

A tabela abaixo mostra a relação dos intervalos de mensagens:

<b>Intervalo de mensagens</b>	<b>Quantidade de tópicos</b>	<b>Porcentagem</b>
0 a 10	2423	86,44%
11 a 20	200	7,16%
21 a 30	69	2,46%
31 a 40	32	1,14%
41 a 50	23	0,82%
51 a 60	10	0,36%
61 a 70	13	0,45%
71 a 80	5	0,18%
81 a 90	8	0,28%
91 a 100	2	0,07%
Mais de 100	18	0,64%

Tabela 2 – intervalo de mensagens

A tabela mostra que, quanto maior o número de mensagens, menor o número de tópicos no intervalo. Há pequenas variações entre os intervalos de 51 a 60 e 61 a 70 e entre os de 71 a 80 e 81 a 90, além de um repentino aumento na quantidade de tópicos com mais de 100 mensagens. Mas no geral, podemos afirmar que a relação número de mensagens/quantidade de tópicos é inversamente proporcional<sup>147</sup>.

De todo o universo analisado, 2423 tópicos de discussão, ou 86,44%, possuem de 0 a 10 mensagens. Se considerarmos os dois primeiros intervalos (de 0 a 10 e de 11 a 20), chegaremos ao número de 2623 tópicos, ou 93,6%. Esses dois dados apontam para um baixo nível de discussão na comunidade, já que os tópicos recebem poucos *posts*.

Porém, há um dado ainda mais relevante em relação à quantidade de mensagens. De todo o universo analisado, 62 tópicos estão vazios, ou seja, não possuem nenhuma mensagem<sup>148</sup>; 1081 receberam apenas um *post*, totalizando 1143 tópicos, ou 40,8%. Em outras palavras, em 40,8% dos tópicos da comunidade, não há discussão. Em um tópico onde não há mensagens, não existe uma fala, uma manifestação do sujeito. E onde há apenas uma mensagem, não há interação acontecendo naquele espaço de discussão.

A pouca profundidade nos debates da agregação é o melhor indicativo para mostrar quão fracos são os laços sociais estabelecidos entre os integrantes da comunidade. Num fórum de discussão, a troca de mensagens é o momento da interação social. É através dos *posts* enviados que os indivíduos entram em contato uns com os outros, num processo de ajustamento mútuo de ações. O diálogo, o contato, se estabelece na colocação de uma fala, na sua resposta e assim sucessivamente.

---

<sup>147</sup> Cabe colocar que dos 18 tópicos com mais de 100 mensagens, 6 são off topic e 3 são joguinhos internos da comunidade. Esse dado nos leva a afirmar que, mesmo quando há um grande número de posts trocados entre os membros, os temas não são exatamente os mais relevantes para aprofundar uma discussão sobre a banda.

<sup>148</sup> Um tópico fica vazio quando o criador (que postou a primeira mensagem), posteriormente apaga a mensagem postada. Porém, o registro do tópico permanece na listagem da página da comunidade.

Sendo assim, poucas mensagens indicam poucas interações e, conseqüentemente, baixa possibilidade de se constituir um laço social consistente. Como colocado por R. Recuero (2005)

... o sistema do Orkut proporciona várias formas de interação social reativa, ele permite que as redes sejam formadas sem dispêndio de energia para a manutenção dos laços. Uma vez criada a rede, ela se manterá no tempo, independentemente da existência de interação entre os agentes, porque o *sistema mantém essa estrutura*. Trata-se, portanto, de uma conexão que não perde força com o tempo, o que, em se tratando de relações sociais, demonstra uma certa *artificialidade* nas estruturas sociais apresentadas. Além disso, no Orkut, como não é necessária a interação na comunidade, muitos dos laços que conectam os indivíduos a elas são meramente *associativos* (Breiger, 1974), sem que esses indivíduos interajam e, portanto, tenham laços relacionais com os demais. Como conseqüência, há poucos laços relacionais, a maioria, fracos... (RECUERO, 2005, p. 14).

E a autora completa: “apesar do sistema do Orkut proporcionar, por exemplo, interação mútua no fórum, grande parte da interação, nas comunidades de médio e grande porte [...] pode ser perdida devido à própria dinâmica da visibilidade social, impedindo que a discussão seja acompanhada e não gerando resposta” (RECUERO, 2005, p. 14).

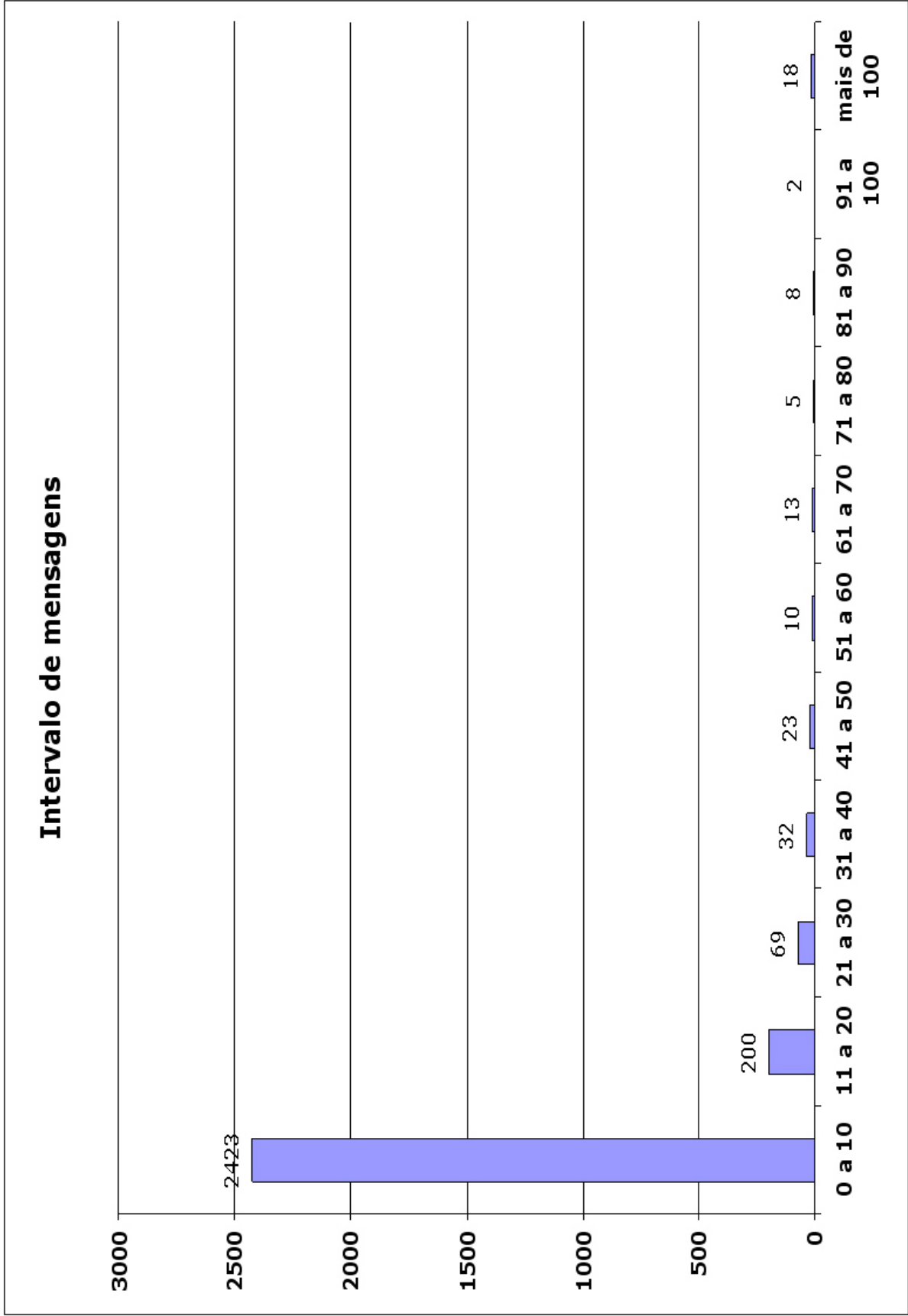
Os dados da comunidade do Pearl Jam confirmam a proposição de R. Recuero (2005), uma vez que também encontramos no nosso estudo um ambiente com poucas interações sociais e discussões pouco profundas.

Esse panorama nos leva a defender a idéia de que não podemos considerar a agregação analisada como uma comunidade. Como proposto por A. Lemos (2002):

não basta apenas colocar à disposição uma série de ferramentas, como boards e chat rooms; é necessário que haja interesses compartilhados, sentimento comunitário e perenidade nas relações. É isso que vai diferenciar uma comunidade mediada por computadores de uma simples agregação eletrônica, como propomos. É preciso motivação para que uma comunidade continue com vigor e intensidade, mesmo levando em conta a ausência de contato corporal e a distância geográfica. Se por um lado, preconceitos são deixados de lado, reduzindo fobias e inseguranças, por outro, é cada vez mais difícil saber com quem está falando, causando insegurança e fugacidade no estabelecimento de contatos (LEMOS, 2002, p. 4).

Relações sociais fortes são a condição básica para o estabelecimento de uma comunidade. Elas são o suporte para a criação e manutenção de sentidos comunitários compartilhados entre os membros (Bauman, 2003).

Diante do quadro apresentado, podemos afirmar com segurança que a agregação analisada não pode ser considerada uma comunidade.



O quadro apresentado pelos dados extraídos do banco mostram uma agregação não-comunitária. Porém, nesse ambiente de relações sociais fracas e ausência de sentidos e entendimento compartilhado, foi possível a organização de um abaixo-assinado de grande proporção. Em outras palavras, o processo colaborativo em torno da petição pelo Pearl Jam se deu num espaço aparentemente pouco fértil para esse tipo de manifestação.

A constituição do abaixo-assinado é o tema do próximo capítulo. A partir da análise dos dois tópicos selecionados, intentamos encontrar as razões para explicar a formação do processo colaborativo em ambiente, a princípio, tão desfavorável.

## 6) Análise qualitativa

*I have wished for so long...  
How I wish for you today.  
Will I walk the long road?  
We all walk the long road...  
(Long Road – Pearl Jam)*

Através da análise quantitativa dos dados da comunidade do Pearl Jam, foi possível observar, de forma mais clara, o comportamento dos integrantes da agregação na sua dinâmica interna, indicando: frequência de debates, investimento dos membros nos tópicos e assuntos discutidos, traçando assim um panorama da comunidade.

Pretendemos, através da análise qualitativa, perceber como se estabeleceram os processos interativos entre os participantes da comunidade num contexto específico: o da criação do abaixo-assinado para tentar trazer a banda para fazer apresentações no Brasil.

Como já destacamos, o Orkut – enquanto um sistema de redes sociais – e o ambiente da comunidade são elementos que ajudam a conformar o quadro no qual se desenrolaram as ações em torno da petição *online*.

Cientes desse contexto, procederemos a análise qualitativa com base nas mensagens de dois tópicos de discussão: o “Tá bom, vamos chamar eles pro Brasil?”, com 189 mensagens e o “Abaixo assinado on line! Pearl Jam no Brasil!”, com 137, totalizando 326 *posts*.

As mensagens de ambos os tópicos foram numeradas. A mensagem nº 1 é a que abre o tópico e a numeração segue em ordem de números inteiros (1, 2, 3...) até as nº 189 e nº 137. Os *posts* do tópico “Tá bom, vamos chamar eles pro Brasil?” foram identificados com a letra “a” e as do tópico “Abaixo assinado on line! Pearl Jam no Brasil!” com a letra “b”. Sendo assim, as

mensagens daquele tópico serão identificadas como “a-nº” (a-1, por exemplo) e as deste como “b-nº” (b-137, por exemplo).

Para efetuarmos a análise das mensagens, partiremos de dois pressupostos. O primeiro é que, para que a cooperação pudesse emergir nos tópicos analisados, é fundamental a existência de um ambiente favorável.

O segundo é que, num processo colaborativo como o caso estudado, a interação que acontece entre os sujeitos envolvidos busca congregar esforços em torno de um objetivo comum que, no caso, é a vinda da banda para o país.

Para procedermos com a análise, retomaremos os conceitos evocados no capítulo 3, tentando compreender toda a evolução do processo colaborativo estudado. As características da *interação colaborativa* nos são apresentadas por R. Axelrod (1990). A reflexão de S. Johnson (2003) sobre sistemas auto-organizantes serve de apoio para tentarmos identificar se o processo cooperativo desenvolvido em torno do abaixo-assinado pode ser caracterizado como emergente. G. Simmel (1983) e M. Maffesoli (1998) nos mostram como a sociabilidade/socialidade serviu de base para que todo o processo se desenvolvesse.

Satisfeitos os princípios da Emergência e as características propostas por R. Axelrod, e identificado os tópicos como ambientes de sociabilidade/socialidade, acreditamos que poderemos definir a organização do abaixo-assinado pelo Pearl Jam no Brasil como um processo colaborativo emergente.

### **6.1) As características da *interação colaborativa* de R. Axelrod**

Para suportar nossa análise sobre a cooperação, trazemos as características do que chamamos de *interação colaborativa*, propostas por R. Axelrod (1990). São elas:

- 1) O indivíduo deve ser simpático (não desacreditando o processo colaborativo desde o início);
- 2) Ele precisa ter capacidade de perdoar até certo nível, caso o interlocutor não colabore ou traia;
- 3) A reciprocidade é necessária; caso um interlocutor inicie um processo colaborativo o outro precisa responder com colaboração;
- 4) Serve como uma certa garantia para o funcionamento da colaboração a certeza de que os interlocutores se encontrarão novamente num outro momento, para interagir de novo.

#### 6.1.1) Ser simpático

A primeira característica colocada por R. Axelrod como fundamental para iniciar qualquer *interação colaborativa* é, nas palavras do próprio autor, ser simpático. No caso das mensagens trocadas entre os participantes da comunidade do Pearl Jam no Orkut, podemos entender “ser simpático” como assumir uma postura aberta à opinião do interlocutor. Além de estar disposto a ouvir ele deve também respeitar a voz do outro e procurar tirar o máximo de proveito possível para ambos a partir das duas falas.

Devemos marcar aqui que, no caso do tópico que alcançou sucesso na constituição do abaixo-assinado, as primeiras mensagens enviadas por diversos participantes cumpriam esse requisito. Abaixo, a primeira mensagem postada para o tópico:

**Tá bom, vamos chamar eles pro Brasil? 07/01/2005 22:08 (mensagem a-1)**

Sério, não aguento mais. Ouço os caras desde 1993-94 e não parei mais. O detalhe é que NUNCA vieram pra cá.

Temos 15 mil membros. Sabendo que, talvez, uns 50% possivelmente vejam essa mensagem e se mobilizem, teremos alguma força.

Ah, eu acabei descobrindo que muitos, mas muitos amigos da minha roda social também se mobilizariam para isso e obviamente, iriam pros shows, mas não são fãs de carteirinha como a gente e por isso não saem dizendo “aos cinco horizontes” que são fãs. Então, para cada um de nós aqui, devem

existir... hmm... 3 amigos que devem ser fãs. Isso representa uns 50mil interessados.

Que tal se a gente fizesse alguma coisa pra dizer pra eles "Ei, esqueçam algumas bobagens sociais, queremos ver vocês se apresentando aqui!"

Coloquem suas idéias aí para manter essa comunidade no topo dos amantes de Pearl Jam para que eles vejam a notícia!

Doca

O participante que dá início à discussão, após colocar seu sentimento em relação à banda nunca ter vindo se apresentar no país, convoca os demais membros a participarem. A sua fala “coloquem suas idéias aí para manter essa comunidade no topo dos amantes de Pearl Jam para que eles vejam a notícia”, solicitando a opinião dos outros integrantes, pode ser facilmente classificada como uma postura simpática diante dos outros membros da comunidade que possivelmente poderiam responder a mensagem.

O tópico continua com manifestações similares. A segunda e a terceira mensagem também apresentam marcas que indicam um posicionamento simpático dos respectivos integrantes da comunidade. Vamos colocá-las em seqüência para que o entendimento do diálogo fique mais claro.

**08/01/2005 05:34 (mensagem a-2)**

Eu tô querendo fazer um abaixo-assinado grande, nada de internet, no papel mesmo. Tô querendo espalhar pela cidade ( moro em Belo Horizonte ) toda, os pontos principais de quem curte rock, ir em porta de show pegar assinatura.

Tenho muitos amigos fãs da banda que podem ajudar, mas se tivessem pessoas de outros lugares que também se interessarem na idéia seria bom.

Se vai funcionar ninguém sabe, que vai dar mto trabalho é verdade mas não custa tentar, imagina se dá certo!

Quem animar entre em contato comigo pelo orkut mesmo.

Gabriel

**Tô dentro, mas... 08/01/2005 12:24 (mensagem a-3)**

Então...eu tb ajudaria com as assinaturas e tudo, mas...infelizmente...acho que o problema é maior do que a gente pensa...desculpem se eu estiver muito enganada, mas parece que é um lance de gravadora, de patrocínio, de \$\$\$, de divulgação, etc.

Uma amiga que trabalha com eventos me disse que essas coisas têm que estar ligadas para trazer uma banda, mesmo sendo o Pearl Jam que não dá

importância a essas burocracias, mas os caras que trabalham para eles precisam disso, senão não vira...  
 Então pq não tentamos entrar em contato com alguma produtora, uma empresa que trata de trazer shows internacionais? A gente pode argumentar o fato de ter muitos fãs e pessoas interessadas em ver o show no Brasil inteiro e tentar mostrar para a empresa o qt poderia ser interessante para eles.  
 Caso vcs achem interassante essa idéia, eu posso falar com essa amiga, ela me dá o nome das empresas e pessoas e nós dividimos as tarefas. O que acham?  
 Beijo  
 Rita

O participante Gabriel, ao enviar a sua sugestão – como solicitado pelo criador do tópico – termina sua mensagem com: “quem animar, entre em contato comigo pelo orkut mesmo”. Procedendo dessa maneira, ele coloca-se aberto para interagir com outros membros da comunidade, mantendo assim o “tom” simpático do tópico.

No *post* seguinte, Rita já manifesta seu apoio em relação à colocação anterior, mas faz uma ressalva indicando que a possível vinda da banda não seria motivada apenas pelas assinaturas e sim por uma série de outros fatores. Após apresentar sua opinião, ela termina a mensagem dizendo: “Caso vcs achem interassante essa idéia, eu posso falar com essa amiga, ela me dá o nome das empresas e pessoas e nós dividimos as tarefas. O que acham?”. Esta fala pode também ser caracterizada como simpática, já que a participante pede a posição dos demais integrantes em relação à sugestão por ela colocada.

Na seqüência do tópico, Gabriel e Rita continuam a conversa. Esse pequeno diálogo é importante para o desenvolvimento do processo colaborativo, pois é nele que há a consolidação da idéia de que algo seria feito para tentar trazer o Pearl Jam para o Brasil.

**Gostei da idéia 08/01/2005 15:15 (mensagem a-4)**

Afinal, mostrar só pra gravadora a vontade dos fãs não ajuda muito, alguém tem que bancar. Mas quem? Bebidas e cigarros a banda não aceita. Olha lá com ela sim, que a partir da semana que vem eu entro de férias e me empenho nisso.  
 Gabriel

**Valeu Gabriel! 08/01/2005 20:02 (mensagem a-5)**

Na segunda eu entro em contato com ela, pq ela foi para praia.

Acho que quem poderia entrar com grana: rádios, MTV, Ruffles, Nike, essas empresas que têm suas marcas dirigidas para o público jovem e têm alcance nacional.

Acho que em termos de números não deve ser uma produção caríssima, como a turne dos Stones, ou U2. Vc foi nesses shows? Pq eu fui a esses e ao show dos Chili Peppers e a diferença é absurda!!! Os caras não trouxeram nada além dos instrumentos...no palco só tinha umas faixas 1/2 boca que até aqui em casa a gente faria melhor...

Acho que no show do Pearl Jam é o mesmo esquema. E tb acho que eles talvez gostariam de fazer num lugar não tão grande qt o Morumbi, pq dos problemas que dá, né?

O Eddie já veio aqui no show dos Ramones e acho que ele tem uma idéia de como é uma platéia daqui...se for em estádio...

Bom, mas isso não será nossa parte, nós mortais trataremos de procurar os caras, o resto a gente assiste e chora depois...eeeehhhh!!!!

Beijo

Rita

Com estas duas mensagens, os participantes, que já tinham deixado clara a postura simpática nos *posts* anteriores, confirma essa posição. Primeiramente, no título colocado por Gabriel na sua mensagem: “Gostei da idéia”, o participante manifesta-se de forma positiva diante da interpelação do outro. Além disso, no corpo da mensagem, ele deixa manifesta a sua postura com falas como “olha lá com ela sim, que a partir de semana que vem eu entro de férias e me empenho nisso”, colocando-se como totalmente disposto a ajudar no que for preciso.

A mensagem seguinte também traz marcas do “ser simpático” colocado por R. Axelrod já no título. Ao dizer “Valeu Gabriel!”, Rita agradece o apoio dado pelo outro membro da comunidade e se prontifica a fazer os primeiros contatos que possam ajudar na possível vinda da banda.

No tópico que divulgou o abaixo-assinado, o “Abaixo assinado on line! Pearl Jam no Brasil!”, a primeira mensagem também marca claramente a postura simpática da participante Rita ao agradecer todo o esforço feito em torno da criação da petição:

**Abaixo assinado on line! Pearl Jam no Brasil! 16/03/2005 19:10 (mensagem b-1)**

Olá povo!

Depois de altos e baixos, enfim está on line um abaixo assinado para pedir PJ no Brasil. O texto está em inglês, pois foi endereçado à banda, aos empresários e à gravadora.

Quem acompanhou o tópico sabe o quanto esse assunto rendeu. O mérito é de todas as pessoas que demonstraram interesse, mandaram mensagem ou apenas acompanharam a discussão, mas mandaram boas vibrações e não deixaram a ação acabar; em especial para o Doca que deu início ao tópico. Sem ele, talvez não tivéssemos iniciado esse movimento...

A todos os queridos amigos que se dispuseram a divulgar o movimento em suas cidades, mesmo sem saber se elas estarão no roteiro caso, um dia, o PJ venha.

Sei que esse passo não é grande coisa e talvez não tenha um peso tão significativo para que esse sonho se realize, mas é algo inédito, pois várias vezes falaram e ensaiaram um abaixo-assinado e ele não saiu.

Então, assinem, divulguem, espalhem o link em sua universidade, para seus amigos, contatos, etc. Quanto mais assinaturas conseguirmos, mais forte será nosso argumento.

<http://www.petitiononline.com/pjbrazil/petition.html>  
Rita

Acreditamos que boa parte do sucesso do processo colaborativo estudado pode ser creditado à postura simpática tomada por alguns integrantes no início da discussão. Ao pedir opinião dos demais membros da comunidade, ao respeitar a fala do outro, ao agradecer o apoio dado nas mensagens, os participantes criaram nos tópicos um clima fértil para outras manifestações similares. A simpatia, nesse caso, foi a responsável por gerar um ambiente de sociabilidade favorável ao desenvolvimento da *interação colaborativa*.

Além disso, já pode ser facilmente identificado em algumas destas mensagens, marcas que dizem respeito à terceira característica fundamental para o desenvolvimento da colaboração: a reciprocidade da cooperação. Porém, iremos nos ater primeiramente à segunda característica da *interação colaborativa*: a capacidade de poder perdoar, até certo ponto, a traição ou não-colaboração do outro.

### 6.1.2) A capacidade de perdoar

De acordo com R. Axelrod (1990), a capacidade de perdoar uma traição ou não-colaboração no momento da *interação colaborativa* é fundamental para o desenvolvimento do processo cooperativo. Se as partes integrantes não puderem, de alguma forma, desculpar o outro quando ele não age de forma colaborativa e desistirem do processo, o objetivo não será alcançado.

Contudo, o ato de perdoar não deve ser tomado em 100% dos casos. O perdão deve acontecer até um certo nível, no qual ele estará sendo benéfico para o processo. A partir do momento que um dos integrantes do processo sempre trai ou não colabora, passa a ser pouco vantajoso para os outros participantes “sustentar” um membro que não ajuda (ou atrapalha o processo) e que talvez venha a usufruir do ganho final.

Cabe ao grupo de indivíduos que está colaborando avaliar o quão vantajoso é a manutenção de um integrante que não coopera. Quanto mais vantagem um membro traz ao grupo, maior pode ser com ele a tolerância e a capacidade de perdoar.

Nas mensagens trocadas no tópico de discussão analisado, não existem pedidos de desculpas claros entre participantes. Entretanto, é facilmente identificável em alguns diálogos, que o perdão entre integrantes fica tácito, a partir de falas e posicionamentos. Os *posts* nos mostrarão essas manifestações de forma mais cristalina:

**É povo... 18/01/2005 19:05 (mensagem a-18)**

Parece que o negócio tá ficando sério...eeeehhh...as pessoas estão respondendo aos meus mail, inclusive no fórum do fã-club.  
Ah...o cara que eu citei, não é da 89FM, sorry, mas da Brazil2000 (ambas de SP).

Não que eles virão só por causa do nosso barulho, mas tá fazendo efeito...

O que consegui hoje:

1 - Avisaram que eles não viriam para tocar em festivais, nem tão pouco em grandes espaços, apenas em local com cadeiras, o que impossibilita os lugares citados (lembram daquele incidente que morreram 9 pessoas?)

2 - O Eddie (e banda) já têm uma idéia do que é o Brasil no contexto social, mas parece que o que os atrai(ao menos ao Eddie) é a diversidade cultural, a origem indígena do Brasil, o tamanho do litoral(ele surfa), beleza, etc.

2 - Eles viriam em 2002 e 2003, mas não vieram por causa da falta de segurança dos locais oferecidos...

3 - Infelizmente os shows ocorreriam só em SP, talvez no Sul, mas não no Rio, nem em outras cidades, por causa do "perfil" (leia-se vendagem de discos local) do público.

4 - Segundo minha amiga da produtora, já tem gente negociando a vinda deles neste ano, mas não tem nada acertado, para variar...

5 - Eles tiveram que sucumbir à Ticket Master, portanto será bem carinho sim. O show dos Peppers em 2002 foi \$50,00 no gramado, so...

Diante dessas novas, acho que é legal continuar agitando até sair algo concreto e eficaz que possamos fazer para ajudar a pressionar os empresários que negociam.

Vou continuar "fuçando" e aviso tudo que souber, ok?

Eeeeehhhhhh!!!! Eu tô adorando esse negócio!

Rita

**18/01/2005 19:29 (mensagem a-19)**

Porra, q palhaçada é essa de q nao viria pro Rio por causa do "perfil"? q merda, até parece q eles sabem alguma coisa a respeito dos fãs brasileiros, principalmente do Rio. Aki tem gente pacaralho q gosta do PJ. Ia dar publico pacaralho. O show do Rush (q tem bem menos fãs do q o PJ) já encheu o Maraca...

O RJ tb nao é o unico lugar violento, se este é o problema. Eles sao dos EUA e la tem risco de atentado, aki nao.

Alem do mais, maior viadagem essa onda de só tocar em locias q as pessoas só podem ver sentadas. Isso nao tem nada a ver com Pearl Jam. Isso estaria mais pra um concerto de música clássica, isso sim.

Abraços

Daniel

**18/01/2005 19:33 (mensagem a-21)**

tomara q eles venham, vou naum importa o q, pq eles são f\*\*a!!!

daniel, assim vc só atrapalha, e outra, quem é vc pra dizer q tem bastante gente q curte PJ aí no RJ, se a própria pessoa que cuida disso diz q não

Edu

**18/01/2005 19:39 (mensagem a-22)**

Eu nao atrapalho porra nenhuma. Tem gente pacaralho q gosta aki sim, o mané. Tu nem é daki pra estar falando. E a Rita q disse isso tb nao é daki.

Eu, mais do q ninguem, quero um show do PJ aki no Rio.

Abraços

Daniel

**Daniel e Edu 19/01/2005 04:26 (mensagem a-23)**

Easy guys! Vamos manter o bom senso! O intuito deste post é nos unir em torno de algo bacana e não de discordância!

Daniel, eu não sou do Rio, sou de SP e não fui eu que deduzi que eles não iriam ao Rio, foram os produtores de show que fazem pesquisa antes de contratar as bandas e, talvez não tenha ficado claro, mas esclarecendo:

o "perfil" ao qual eles se referem, diz respeito à quantidade de cds que foi vendida na cidade e isso é coisa dos produtores mesmo, pq eles não querem correr riscos de não lotar o show, etc. Sei que não faz sentido e que o PJ tem muitos fãs em todo Brazil, mas qt a isso a gente não tem muito o que fazer...

Qt a só fazerem shows com lugares sentados, é uma coisa deles, a gente tem que respeitar! Não sei se vc é fanático (como eu), mas o Eddie é assim, cara! Ele viu 9 neguinhos morrerem esmagados e pisoteados num show, vai saber o que aconteceu na cabeça dele...

Inclusive um cara do Brazil que foi a um show nos USA me mandou umas fotos ontem (que por respeito eu não vou postar,ok?) e dá para ver direitinho a galera toda sentada...vai fazer o que?

Tb encontrei umas fotos num fórum italiano do show que o Eddie fez agora, 17/01, na Itália em benefício às vítimas do Tsunami, com Dave(Foo Fighters) na bateria e um cara do Beck da guitarra, era num local bem pequeno e tava todo mundo sentado...

Não acho que vc atrapalha, de forma alguma, é uma forma de expressão, tudo bem...mas tb não acho que ajude...pq o objetivo é unir pessoas, encontrar idéias, contatos, informações, essas coisas e, embora eu respeite seu ponto de vista, ele não é muito relevante para o objetivo do post, talvez seja assunto para outro post, ok? Mas isso é um fórum público vc pode se expressar, make your self comfortable.

Vamos esperar as novas de hoje!

"All we need is love!"

"Seek my part..."

devote myself

my small self...

like a book amongst the many on a shelf!"

Rita

**Rita 19/01/2005 18:26 (mensagem a-26)**

Eu nao disse q vc estava deduzindo nada nao. Só tava tentando explicar pro cara q veio com akele papo de q vc disse q aki nao tem fã. Nada a ver.

Tb concordo q discutir por isso é besteira. A intenção aki é discutir soluções pros caras tocarem aki. Aliás foi essa a minha intenção tb no meu post anterior. Eu dei umas idéias apesar de vc achar q eu nao ajudo. Se elas nao foram boas, eu lamento, pelo menos to tentando achar uma solução tb. E continuo afirmando q fã no Rio não é problema. Venda de cd como falou esse tal produtor tb nao é sinal de q aki nao há fãs. Aliás, venda de cd nao significa nada hj em dia (grandes gravadoras estão se dando mal por nao venderem mais). Mas isso é outra história.

Qlq novidade, nos avise. Gostaria de ficar sabendo.

É isso, abraços

Daniel

**19/01/2005 19:51 (mensagem a-27)**

Daniel,

Antes de mais nada, eu não te xinguei antes, mas como vcme xingou, vou escrever esse tópico usando as mesmas palavras q vc usou

mané, vc nem leu direito o q eu escrevi, não sou eu q estou falando q não há vendas de CDs do PJ aí no rio, foi um produtor que tem, com ctz, mais dados q vc, q eu e q qqr um nessa comunidade aliás, pq vc naum c mexe pra arranjar um show deles pro RJ tb

rita, desculpe criar mais um reply nesse tópico, mas esse é puro direito de resposta, e realmente talvez eu tenha me expressado malna parte do "vc só atrapalha", mas como vc já corrigiu,tá blz, e continua tentando aí, pq, como eu já disse, isso é mto bom

Quanto ao abaixo-assinado, foi falado em fazer um abaixo-assinado fora da net, mas,acredito eu, que é mais fácil fazer um pela net, pois,além de mais gente, de todos os lugares do Brasil (e pq não da América do Sul), também fica mais fácil para divulgação em sites, como o Orkut (17000 assinaturas), e sites de rock tb (Universo do Rock, Portal do rock, 89FM, Brasil 2000, entre muitos outros). Existe um site que tem a finalidade de organizar abaixo-assinados, o endereço é o seguinte:  
www.petitiononline.com

Aqui vai a minha ajuda, depois eu vejo como q funciona esse site  
Edu

**Tudo resolvido aí? 20/01/2005 09:29 (mensagem a-28)**

Bom, tomara vcs q tenham resolvido os problemas ae, agora vamos voltar ao principal, trazer os caras pra ca, nem q seja em Manaus, q é longe pra grande maioria né, hehe

Legal esse site petitiononline.com, deve ajudar bastante. Eu não sabia q tinham conseguido levar o show pro México com abaixo assinado, isso é um bom sinal. Talvez, seguindo os mesmos passos a gente consiga tb. Temos q ver pra quem devemos encaminhar esse documento, tem q ser pra pessoa certa...alguem sabe quem é?

Abraço  
Breno

**Eeehhhh!!!! 20/01/2005 18:52 (mensagem a-29)**

Povo consciente é outra coisa, né? Pedir desculpas, se justificar, mostrar coerência...só pode ser coisa de povo que ouve Pearl Jam mesmo...

Bem, eu tô meio tristinha pq hoje não tem nenhuma novidade...o que eu estou mais anciosa é para saber a resposta do cara da 89FM, mas ele ainda não se manifestou...mas como eu sou muito teimosa ( e tô de férias!), vou mandar a mesma pergunta todos os dias por uma semana, se ele não responder, eu vou lá na 89FM na hora do programa e espero ele na porta!

Qt ao petitites.com, eu vi lá e é o seguinte: é um site que se propõe(é assim que se escreve isso?) a fazer petições on line gratuitamente, basta vc ter um pedido e lançar um abaixo-assinado, eles disponibilizam um endereço que as pessoas podem acessar, aí vc clica no link, entra na lista e deixa sua assinatura através de sua conta de e-mail e outros dados, esses dados não ficam disponíveis para evitar a ação de vírus, cada assinatura é representada por um número, então qd tivermos um bom número de assinaturas a lista é enviada para quem interessar possa. Parece que eles mesmos encontram essa pessoa, que deve ser, no nosso caso, assessoria(tb não sei escrever isso...)de imprensa, ou empresários.

Temos que dar um título que seja uma espécie de apelo (ou pedido...)O que vcs acham do título:

We would like to see a Pearl Jam's show in Brazil!

Ou:

Please! Bring a Pearl Jam show to Brazil!

Minha gramática tá meio tosca...se alguém puder corrigir ou tiver um título melhor, be your self...

Podemos inscrever nossa lista amanhã, ops...hoje e começar a divulgar nas comunidades relacionadas no Orkut, em sites, para os amigos...acredito que conseguiríamos muitas assinaturas em pouco tempo...eeeehhhh

Então ficamos assim, vou aguardar as sugestões até amanhã de madrugada, ok?

Beijo

"It's a hopeNESS situation  
and I'm starting to believe..."

Rita

Nessa seqüência de mensagens, podemos ver como um possível atrito entre os membros foi contornado a partir do momento que as duas pessoas envolvidas na discussão resolveram relevar as ofensas uns dos outros por um motivo maior, que é a organização do abaixo-assinado. Durante todo o diálogo, em nenhum momento Daniel ou Edu dirigem-se um ao outro para pedir desculpas. Porém, após a intervenção de Rita, a discussão volta a ter um clima ameno. Edu pede desculpas a Rita por, de certa forma, tumultuar o ambiente. O pedido é prontamente aceito e louvado por ela, que defende que o intuito do tópico é congregar fãs em torno de um bem comum, e que discussões como aquela não ajudariam.

Nesse momento do debate, a ação de outros integrantes da comunidade na tentativa de dissipar o problema foi bastante importante. Ao mediar a relação entre os participantes da comunidade que estavam discutindo, os outros membros defenderam que cada opinião deveria ser tratada com respeito, independente de qualquer tipo de divergência.

Como a discussão no tópico continuou sem prejuízos para o andamento da formação do abaixo-assinado, podemos tomar que ambos os participantes envolvidos na discussão se perdoaram para dar continuidade ao processo.

Apesar desse atrito ter se dissipado, podemos encontrar em outros diálogos, manifestações dos sujeitos indicando a capacidade de perdoar ou relevar algumas atitudes que desacreditavam o processo.

**13/02/2005 05:30 (mensagem a-83)**

sera que compensa isso tudo ?

o Pearl Jam sabe muito bem da existencia do Brasil e sabe que aqui tem muitos fãs ... existem o famoso Manifesto pra trazer o PJ para o Brasil ...e ja assinei isso , ja fazem nem sei quantos anos ...

Mesmo assim , PJ nao vem ... falta de respeito isso ?

André

**Blz galera, mas pera-lá... 13/02/2005 06:48 (mensagem a-85)**

[...]

André...Sei q é difícil, mas ja estamos perto demais pra desistir (mesmo se estivéssemos longe nao desistiríamos) Força rapaz!!

Caio

No diálogo acima, o participante André duvida da possibilidade da vinda da banda para o Brasil e alega que o esforço do abaixo-assinado pode ser inútil. Ele recebe uma resposta educada de Caio, convocando-o para participar. Como dito anteriormente, a atitude de vários integrantes diante de uma traição ou de uma não-colaboração é a de relevar a fala que não auxilia e continuar discutindo o que pode ajudar no desenvolvimento do processo.

Pelas mensagens mostradas acima, o perdão pode não ser expresso através das falas dos participantes, mas ele está presente na postura dos mesmos.

Nos 326 *posts* analisados não encontramos nenhum membro que tenha manifestado, mais de uma vez, a vontade de não-colaborar. Em outras palavras, não identificamos nas discussões dos tópicos o flamer, indivíduo que ingressa no ambiente de debate com o único objetivo de tumultuar o diálogo e destruir a conversa. Podemos apontar algumas razões que explicam o não-aparecimento do tumultuador. O ambiente ameno mantido pelas mensagens dos participantes e a

manifestação do perdão em diferentes momentos da discussão serviram para mostrar que aquele tópico não toleraria o surgimento de pessoas mal-intencionadas.

A terceira característica da *interação colaborativa* é, além da mais importante, a mais facilmente encontrada nas mensagens postadas.

### 6.1.3) A reciprocidade da colaboração

Como já dissemos, qualquer interação pressupõe reciprocidade. Porém, quando R. Axelrod (1990) fala em “ser recíproco”, ele faz referência à colaboração em si. De acordo com ele, diante de uma atitude cooperativa devemos também colaborar para dar prosseguimento ao processo (Axelrod, 1990).

Essa que é a característica mais fundamental da *interação colaborativa* pode ser facilmente encontrada nas mensagens trocadas nos tópicos de discussão analisados. Começemos pelo exemplo abaixo:

**18/01/2005 06:51 (mensagem a-11)**

Caraca, o pessoal daqui tá animado. Tô gostando de ver!

Eu curti bastante as idéias de vocês, mas eu acho que o melhor mesmo seria tentar mobilizar os caras mostrando os diversos problemas sociais que nós temos por aqui.

Pô, vocês podem contar comigo pro que precisarem; afinal, eu também já cansei de esperar por um show deles aqui no Brasil.  
Rafael

**18/01/2005 10:47 (mensagem a-12)**

Olha eu gostei da idéia de todos!! Acho que temos mesmo que mobilizarem eles a virem pra cá, a inicitiva Rita é muito boa!!

Fiquei muito animada, gostaria muito que eles viessem pra cá. Só que eles não vão vir pra cá pra fazer show em estádio! Que de uma certa forma eu acho até melhor...

Queria dizer que estou disposta a ajudar, se precisarem de alguma coisa, estou nessa tb. É só me avisarem pelo Orkut!!  
Gabriela

A primeira observação que deve ser feita é que, nas duas mensagens citadas, os dois integrantes da comunidade se sentem impelidos a ajudar a partir da percepção que ambos encontram do ambiente favorável à colaboração no próprio tópico de discussão. Ou seja, a vontade dos dois de ajudar está diretamente ligada à percepção do comportamento do “vizinho” (Johnson, 2003). Ambos os integrantes dão validade à postura tomada pelos outros participantes da comunidade e, sendo assim, agem da mesma forma.

Outros exemplos da reciprocidade da colaboração apresentam novas singularidades:

**Oieeee!!! 08/02/2005 19:37 (mensagem a-59)**

Tô quase de volta!

Férias são as coisas mais lindas do mundo! depois do Eddie, da banda do Eddie, das músicas da banda do Eddie, da voz do Eddie, das mãos do Eddie, ai ai...

Voltando para Terra...desculpem pela n vez?

Meu amigo que ficou de corrigir é da minha sala, ou seja, está de férias tb... e tb em compasso lento, mas disse que o lance tá quase pronto, ok?

Acho que vou ficar por aqui nessa semana, então buscarei novidades e colocarei aqui, ok?

Beijossss!!!!

"Waves roll in my thoughts,hold tight the ring

The sea will rise, please stand by the shore

I will be...I will be there once more..."

Rita

**10/02/2005 18:02 (mensagem a-66)**

Rita, o que eu posso fazer pra ajudar com as correções ou com o texto? Eu entendo um bocado de inglês e acho que posso dar uma mão.

A propósito, estive relendo toda a discussão e encontrei que as seguintes pessoas estão dispostas a ajudar:

-Bahia:

Ivan da Costa;

Júlia Ribeiro;

-Minas Gerais:

Breno Castro Magalhães Jr.;

Gabriel Castro;

-Rio de Janeiro:  
Daniel Matos;  
Raphael Rodrigues (nunca afirmou, mas acho que poderia ajudar);  
Victor Cezar S de Sá;

-Rio Grande do Sul:  
André Costa (nunca afirmou, mas acho que poderia ajudar);  
Fernanda Oliveira;

-Santa Catarina:  
Eu =| (poutz grilas, tenho que falar com a turma aqui!)

-São Paulo:  
Gabriela Souza;  
Rafael Arruda;  
Rita Lucas (Existe São Paulo é em Fiji, é? :P)

-Não sei dizer de qual estado:  
André Ochoa;  
Edu Shalshisha Gonçalves;  
Lu Grunge (isso é nome? Bogus, bogus! :P);  
Verena Valverde;

-(Internacional):  
Marilena da Costa;

Esqueci alguém?

Ah, gostei da idéia de expôr isso tudo como um "manifesto" e não como um abaixo-assinado. Tá certo, na prática é a mesma coisa que a gente vai fazer, mas o impacto é diferente.  
Doca

**Oi! 10/02/2005 22:17 (mensagem a-69)**

Acho que muita gente leva a sério a máxima que o Brasil só funciona depois do carnaval...Não consegui nada de novo, tanto por minha parte, qt por parte das pessoas que não têm respondido aos meus e-mails.  
Mas para tentar agilizar as coisas, mandei o texto para o Eduardo ver se consegue corrigir, já que meu amigo não respondeu ainda.  
Amanhã eu dou mais notícias.  
Um beijo!

\*Edu(salsicha), vc é um fofo!

\*Eduardo, vou mandar um pm para vc, ok?

\*Obrigada a todos que se dispõe a ajudar!Qq coisa eu e/ou o Edu pediremos um help no texto.

"They don't scurry when something bigger comes their way  
Don't pack themselves together and run as one"  
Rita

O posicionamento recíproco do um diante da colaboração do outro está muito claramente marcado nas mensagens citadas.

No primeiro *post*, a participante Rita menciona que está tendo dificuldades de contatar um amigo que ficou de traduzir o texto, que vai para a página do abaixo-assinado, do português para o inglês. Algum tempo depois, outro membro da comunidade se dispõe a traduzir para que o processo corra num ritmo mais intenso. A ajuda é devidamente aceita pela participante Rita.

Aqui percebemos como a reciprocidade da colaboração está, não só em propor novas formas de ajudar o abaixo-assinado, mas também no cumprimento de tarefas. O simples ato de incentivar e assinar a petição não figura entre funções mais importantes da organização do processo. Porém, coube a cada membro perceber quanto deveria ajudar para que fosse possível concluir o abaixo-assinado.

A reciprocidade da cooperação ultrapassa assim a simples reprodução da ação. Não seria possível o desenvolvimento do processo se todos os integrantes estivessem dispostos apenas a assinar a petição. Coube a alguns membros a tarefa de organizar, de criar o texto, traduzi-lo.

Sendo assim, podemos perceber que, num processo colaborativo amplo, há a necessidade que os membros executem tarefas diversas. Ações mais complexas precisam ser cumpridas para que o processo não tenha sua seqüência atrapalhada ou interrompida.

#### 6.1.4) O encontro futuro

A última característica da colaboração propõe que a garantia que dois interlocutores irão se encontrar no futuro reduz a possibilidade do indivíduo não colaborar ou trair o seu interlocutor.

No caso analisado, uma ação não-colaborativa ou de traição de um participante do tópico poderia ser respondida da mesma forma numa outra situação (num outro tópico de discussão, por exemplo). O que deve ser deixado claro aqui é que, como se trata de um processo colaborativo que envolve vários participantes, caso haja uma ação não-colaborativa ou de traição, todos os

integrantes que se sentirem traídos poderão responder a ação também com traição. Ou seja, apesar de ser apenas um ato, ele pode receber vários em resposta.

Durante todo o processo colaborativo analisado, não houve participante que enviasse mais de uma mensagem claramente não-colaborativa. O membro da comunidade que não acreditava na possibilidade do sucesso do processo, manifestava a sua opinião e se retirava da discussão.

Nos dois tópicos escolhidos para a análise, não houve nenhuma retaliação contra as manifestações não-colaborativas. Muito provavelmente porque os participantes que estavam ajudando na organização do abaixo-assinado preferiram exercitar a segunda característica da colaboração (o perdão) pensando no sucesso do processo.

Não é possível medir se a colaboração de algum dos participantes foi motivada por uma possível ajuda dos mesmos integrantes num momento futuro. Nas 326 mensagens analisadas também não há nenhuma fala, solicitando ajuda, alegando que colaborou num momento anterior com o outro membro da comunidade.

Porém, acreditamos ser esta uma categoria válida e que ganha novos contornos se considerarmos o caso analisado. O sistema do Orkut permite que qualquer usuário do site seja facilmente encontrado através do motor de busca. Sendo assim, caso um participante não colaborasse ou traísse (atrapalhasse) a organização do processo, ele poderia ser identificado e a sua traição, respondida com alguma ação ofensiva (envio de vírus, por exemplo).

Em outras palavras, o sistema do site praticamente impossibilita que um integrante se “esconda”<sup>149</sup>. Podemos dizer que no Orkut, a possibilidade do encontro futuro (obviamente um encontro não-presencial) já é presumida.

---

<sup>149</sup> Ao participante que não colaborasse ou traísse e não quisesse ser encontrado, caberiam duas opções: enviar mensagens como Anônimo ou excluir sua conta do Orkut após sua ação não-colaborativa.

## 6.2) Os sistemas emergentes

Através do conceito de *interação colaborativa*, pudemos olhar para as interações acontecidas nos tópicos de discussão da comunidade analisada, percebendo como se caracteriza um processo interativo no qual os sujeitos buscam cooperar um com o outro.

A observação dos diálogos dos tópicos nos fornece um quadro do que acontece na dimensão do micro-social, indicando falas e ações tomadas pelos participantes.

Procuraremos agora tomar o processo colaborativo como um todo, tentando encontrar nele elementos que nos ajude a caracteriza-lo como um sistema emergente.

De acordo com S. Johnson (2003), sistemas emergentes

... são complexos sistemas adaptativos que mostram comportamento emergente. Neles, os agentes que residem em uma escala começam a produzir comportamento que reside em uma escala acima deles [...]. O movimento das regras de nível baixo para a sofisticação do nível mais alto é o que chamamos de emergência (JOHNSON, 2003, p. 14).

A criação de um sistema emergente (ou bottom-up) precisa cumprir algumas condições básicas. S. Johnson (2003) as define como os princípios da emergência. São eles:

- 1) Procure padrão nos sinais → há elementos em comum nas interações estabelecidas entre os indivíduos do sistema. Estes elementos são os responsáveis pelo estabelecimento de um determinado comportamento.
- 2) Prestar atenção nos vizinhos → na convivência entre os indivíduos do sistema, a ação positiva de um deve ser tomada também pelo outro, para benefício de todos os integrantes.
- 3) Mais é diferente → quanto maior o número de indivíduos envolvidos, maior a chance de comportamentos mais sofisticados emergirem das interações.

4) Encoraje encontros aleatórios → interações sempre entre os mesmos indivíduos trazem menos benefício ao sistema. Quanto maior o número de indivíduos diferentes interagirem entre si, maior a chance de emergirem comportamentos mais complexos.

5) A ignorância é útil → “sistemas emergentes podem ficar fora do controle quando suas partes componentes se tornam excessivamente complicadas” (JOHNSON, 2003, p. 57). É melhor aumentar a densidade da conexão entre elementos simples e deixar que comportamentos mais complicados ocorram naturalmente.

Partindo desses princípios, iremos retornar às mensagens tentando encontrar elementos que indiquem o processo colaborativo analisado como um sistema emergente. Primeiramente, vamos procurar padrões nas mensagens trocadas entre os participantes:

**Afff!!!! 22/01/2005 14:40 (mensagem a-39)**

Meuuuuu! Apóio 100%!!!! Quero mtooo ver esses caras no Brasil!!!!  
Comentei esses dias com meus amigos!!!!  
Se tiver um papel, eu assino qnts vezes necessário!! :) E meus amigos  
tbn!!!  
Amo o som deles!!!!  
Maíra

**no que posso ajudar?? 10/02/2005 18:46 (mensagem a-67)**

olha, eu sou meio sem idéias, mas se eu puder ajudar em algo. qualquer coisa, estamos aí pro que der e vier! eu adoro pearl jam, espero muito que eles venham pra cá, seja onde for, pois suas músicas marcaram minha vida de maneira inesquecível!!!!!!!  
karas vamos em frente. quero muito participar de tudo isso!!  
Tiago

**Galera, 15/02/2005 06:39 (mensagem a-91)**

Estou orgulhoso de ver a movimentação pra trazer o PJ pro Brasil.

Sou de Campinas/SP, poderia ajudar com as assinaturas do interior, principalmente aqui da região!

O Abaixo-assinado já está pronto? Precisam de alguma ajuda?

Abraços  
Carlos

**vamo q vamo 04/03/2005 10:07 (mensagem a-144)**

ae galera.. acabei de ler o tópico, no que eu puder ajudar... to dentro..

vamo fazer um movimento forte, protestos com abaixo assinado... quem sabe acampar na frente da produtora!!! vamos causar pra trazer esss caras!!!

falooww  
Vinícius

Podemos identificar, nas mensagens citadas, elementos que são praticamente comuns a todas: “se o abaixo-assinado acontecer eu assino”; “ajudo no que for preciso”. No caso analisado, esses elementos eram suficientes para manter o clima do ambiente favorável à discussão na tentativa de formar a petição. Eles não deixam de configurar-se como padrões das ações dos participantes da comunidade.

Esse tipo de comportamento deu suporte para que outro surgisse. Uma grande quantidade de pessoas demonstrando disposição em ajudar configura-se como o suporte para a possibilidade de emergir comportamentos num nível acima, como a efetiva formação do abaixo-assinado.

O comportamento de nível superior despontando nas interações e gerando um outro tipo de padrão também pode ser identificado nas mensagens abaixo:

**17/03/2005 12:29 (mensagem b-10)**

assinado

agora to convencendo minhas amigas a assinarem tbm  
Flávia

**Já estou divulgando... 18/03/2005 08:00 (mensagem b-20)**

Eu já fiz a minha parte assinei a petição!! Já passei p/meus amigos no Orkut e tb p/meus contados no MSN. E continuar espalhando p/os 4 cantos p/assinarem!!! Tenho fé que isto irá surtir efeito!! Boa sorte pra nós!! "PEARL JAM NO BRASIL"  
Gabriela S.

**Rita 18/03/2005 11:38 (mensagem b-22)**

Estou divulgando pros meus amigos e vou abrir um tópico em uns fóruns que eu participo

Abraços!  
André G.

**Tá lá 18/03/2005 16:01 (mensagem b-23)**

Aí galera vamos continuar assinando. Alguém que more em São Paulo podia tentar divulgar isso na MTV, aposto que a emissora ia dar a maior moral.  
João Paulo

**20/03/2005 06:32 (mensagem b-26)**

Tem pouco, gente... vamos divulgar +!  
Vou por nas comunidades q parecem ter gente q pelo menos conhece a banda.....  
Acho q nossos amigos q naum gostam deles tbm podiam ajudar..... se forem amigos de verdade....

**Eu já assinei 20/03/2005 15:55**

eu já assinei, agora é só esperar os caras virem pra cá!  
Elisa

**23/03/2005 21:30 (mensagem b-50)**

aí eu amo essa banda e ja ´ assinei lá , o melhor presente de toda a minha vida seria eles virem aqui no Brasil principalmente aqui no Rio de Janeiro!!!!  
Jessica

**28/03/2005 06:22 (mensagem b-60)**

assinado!  
Pedro

**1754! 01/04/2005 13:11 (mensagem b-76)**

Assinado!  
Let

**05/04/2005 18:45 (mensagem b-90)**

já assinei e estou deixando scraps para todos os friends...  
bjus  
Anônimo

**tem q dar certo!!! 14/04/2005 21:17 (mensagem b-102)**

a rita me dexo por dentro do assunto e vamo lá q eu ja assinei e to espalhando tambem por ae... faloww  
Diego

**16/04/2005 05:54 (mensagem b-104)**

Assinei, e pedi pra outras pessoas fazerem o mesmo.

Victor

**Não sei se tá em tempo mas ..... 18/04/2005 11:21 (mensagem b-108)**

Assinei .....e divulguei para meus amigos , compaheiros de trabalho , familiares ..e todos possiveis contatos...rsrs ...um beijo galera .....  
Simone

**Assinado!!! 25/04/2005 13:34 (mensagem b-120)**

Já assinei e já estou divulgando.  
Parabéns a Rita pela iniciativa, agora falta o povo continuar com a divulgação!  
Abraço!  
Anônimo

Aqui, o padrão de comportamento encontrado é o de assinar a petição. Nas mensagens supracitadas, podemos perceber claramente como a atitude do vizinho vai sendo reproduzida pelos outros participantes. Cumprindo o segundo princípio de S. Johnson (2003), os indivíduos da comunidade após avaliar a atitude de assinar o abaixo-assinado como positiva para o grupo como um todo, reproduziram a ação.

Podemos presumir que a atitude de um integrante influencia a do outro ao atentarmos para as datas e horários de postagem das mensagens. Especialmente nos primeiros *posts* da seqüência, a diferença da sua publicação no tópico é de algumas horas. Mesmo no final, não há uma distância muito grande, em dias, da submissão de mensagens.

Nesse momento, emerge outro comportamento de nível superior: divulgar o abaixo-assinado. A grande quantidade de pessoas assinando a petição motivou a percepção de alguns desses sujeitos que, para que o processo continuasse evoluindo, seria necessário que uma outra função fosse cumprida: a divulgação.

Pelas mensagens acima conseguimos visualizar os 3 primeiros princípios da emergência de S. Johnson (2003) sendo atendidos: os padrões nas interações; a reprodução do

comportamento do vizinho; e a interconexão de ações dando suporte para que despontassem atitudes num nível superior.

Não foi identificado, nos dois tópicos analisados, um integrante que tenha se tornado “mais complicado” (Johnson, 2003) que os outros, dentro do processo colaborativo. Sim, alguns participantes estavam mais envolvidos com a dinâmica da discussão, mas não há, em suas falas, elementos que o caracterizam como mais complexos que os demais. Podemos perceber essa atitude pela postura tomada por eles, sempre simpática em relação aos outros integrantes, nunca se considerando melhor ou superior.

O que ficou claro foi que alguns comportamentos deram suporte para o surgimento de ações em um nível superior. A princípio, podemos inferir, portanto, que o 5º princípio também foi atendido.

Já o 4º princípio – encoraje encontros aleatórios – não pode ser medido através da visualização das mensagens. Sim, uma grande variedade de membros da comunidade participou de ambos os tópicos. Mas não é possível verificar se as interações ali estabelecidas tinham caráter aleatório, uma vez que não é possível acompanhar todos os passos de todos os integrantes da comunidade dentro do Orkut.

### **6.3) Sociabilidade/socialidade**

A análise quantitativa nos mostrou que a agregação analisada está longe de conformar uma comunidade. Já a leitura das mensagens indicou o estabelecimento da cooperação entre os seus integrantes. Diante deste panorama, como resolveríamos este aparente paradoxo entre não-comunidade x colaboração?

Voltemos ao texto das mensagens para resolver essa questão. Ele nos mostra, em diversos momentos, a disposição dos membros em ajudar uns aos outros; há nas falas dos integrantes, o legítimo desejo de estar junto e uma clara vontade de compartilhar com os outros integrantes o sentimento em relação ao Pearl Jam.

Estas vontades manifestadas pelos integrantes são da ordem do sensível. Como já identificamos, a força gregária que une os sujeitos em agregações, tribos, comunidades ou em sociedade é da dimensão da sociabilidade/socialidade (Simmel, 1983; Maffesoli, 1998).

Mostraremos como estes sentimentos estão latentes nas mensagens:

**um idéia 16/01/2005 19:24 (mensagem a-8)**

Olá pessoal,

*também sou fã de carterinha e tudo mais,*

vejo alguns problemas dentro de tudo que foi falado: 1º O Pearl Jam só toca com seus próprios equip. de som, cenário, ilumin. etc.(sabemos que é "simples" mais existe o custo operacional que rebateria no preço do ingresso)

2º desse modo, o preço só seria viável para o empreendedor dentro de um contexto de festival, mas sabemos que depois do ocorrido na europa, eles não tocam mais em grandes eventos (até onde sei)

3º Infelizmente, para os produtores é um risco trazer o PJ, afinal das contas é uma banda com pouco apelo de mídia, embora com muitos fãs, mas até conseguirmos explicar isso.....

Não quero ser pessimista, mas acho que podemos tomar um caminho alternativo e sensível.

Já que é uma banda engajada, podemos escrever um manifesto, algo que mostre a vontade do público brasileiro e acima de tudo, mostrar alguns de nossos inúmeros problemas (ambientais, sociais etc.) quem sabe os pegamos por este ponto, que pode ser tornar chave e que elimine todas as dificuldades anteriores.

Acho que temos este trunfo, para eles podemos ser mais uma frente de atuação e assim, quem sabe, eles passem por aqui.

como começar?

Acho que devemos começar redigir este texto (não muito grande, mas incisivo) anexamos as assinaturas e.....esperarmos com dignidade.

um abraço

Raphael

(grifos nossos)

**17/01/2005 13:57 (mensagem a-10)**

*poxa galera, gostei da iniciativa de vcs, eu queria muito ajudar pq tb sou fã de carterinha dos caras,* so que eu naum entendo muito de organizar eventos e shows. Bom, achei a ideia do Raphael otima. Se a gente realmente conseguir os contatos da galera de lar, e se conseguimos mostrar o quanto os fãs brasileiros querem show, alem dos problemas que nos temos aqui

(que poderiam ser ideias para shows beneficó), quem sabe, a esperança é a última que morre...e se der pra eu ajudar, tô dentro  
Ivan  
(grifos nossos)

**Pô, legal a iniciativa! 19/01/2005 09:49 (mensagem a-24)**

*Toda hora q alguém fala pra fazer alguma coisa pra trazer o Pearl Jam pra cá eu tô dentro! Já tô querendo torrar toda minha grana pra assistir um show lá mesmo, só q é mto caro...*

Moro em Belo Horizonte.

Os problemas q vcs listaram são todos reais e difíceis de lidar...

Local- um lugar pra mta gente e q tenha cadeiras eu não conheço nenhum pra mais de 6mil pessoas, o q não é nada pro Pearl Jam e o preço dos ingressos ficaria alto demais. Não sei se existe essa estrutura no Brasil. Mas é possível fazer adaptações, não é?

Patrocínio- querendo ou não é um investimento alto e de risco para qq empresa trazer uma banda que não faz mais o sucesso de antes e nem vende tantos discos. Mas uma pesquisa de opinião pública pode deixar claro se vai ter público ou não e eu sei q qq pesquisa q fizerem vai mostrar q tem público sim... e público demais.

Bom, escrevam e continuem com isso q pode funcionar sim, vamu lá!

Abraço

Breno

(grifos nossos)

**Pô galera!É isso aí... 10/02/2005 07:30 (mensagem a-63)**

*Fiquei emocionada ao sentir essa mobilização. Agora sim, sinto-me no lugar certo. Pessoas que gostam com a mesma intensidade do Pearl Jam. No que eu puder ajudar...contem comigo. Moro no RS, adoraria ver um show deles em Porto Alegre.Um abraço a todos vocês!*

Ferdhynanda

(grifos nossos)

Podemos perceber pelos trechos marcados nas mensagens citadas a vontade dos integrantes em querer se manter em contato com outros fãs da banda. Este “estar bem em conjunto”, a disposição em manter contato e continuar a conversa nos mostram que havia um ambiente de sociabilidade/socialidade dando suporte ao estabelecimento da colaboração.

Decidimos por exemplificar a sociabilidade/socialidade após a verificação das características da *interação colaborativa* (Axelrod, 1990) e dos princípios da emergência (Johnson, 2003), para mostramos como ela está presente em todos os momentos do processo colaborativo e independente da cooperação entre os integrantes.

A sociabilidade/socialidade, mais do que uma condição, é este elemento que permeia a vida em sociedade, possibilitando o estabelecimento de processos interativos de diferentes ordens. Como colocado por V. França (1995):

... a noção de sociabilidade[/socialidade] nos afasta da definição de efeitos e finalidades definitivas, e nos sugere a análise do movimento, do efêmero, do pontual. Ela expande os limites do ato comunicativo, e nos incita a pensar a prática comunicativa – e a comunicação através dos meios tecnológicos – na sua aproximação e na sua interpenetração com outras práticas da vida social. Em lugar de isolar o espaço mediático, devemos antes buscar sua inserção num terreno mais amplo, e compreender como ele realiza, compõe e pontua nossas existências cotidianas – no que ela tem de cotidiano, banal e vivida (FRANÇA, 1995, p. 64/65).

Além de buscar a inserção do espaço mediático num terreno mais amplo, devemos evitar tentar também isolar as práticas da vida social. Não podemos conceber a colaboração acontecendo desvinculado da sociabilidade/socialidade. Devemos enxergá-la nessa “...interpenetração com outras práticas da vida social” (França, 1995).

As mensagens analisadas carregam as características da *interação colaborativa* e são os componentes de um processo que pode ser classificado como emergente. Mas, e daí?

## 7) Conclusão

*We're faithful, we all believe, we all believe it  
We're faithful, we all believe, we all believe it  
(Faithful – Pearl Jam)*

Após a análise das mensagens, o que fica? Recortados e capturados os tópicos de discussão da comunidade, apreendidos e tratados os dados, analisados os *posts* selecionados, o que podemos tirar de todo esse movimento?

No nosso trabalho, nos preocupamos em caracterizar a Internet, percebendo que a participação das pessoas tornou-se um elemento muito importante na estrutura de vários websites da atualidade. Seja na produção do conteúdo (Wikipedia, Overmundo, OhMyNews, YouTube), seja através das rotinas de navegação (Google, Slashdot), os sujeitos agora são, mais do que nunca, responsáveis pela geração e manutenção de informação na Web, apesar da força das grandes empresas da rede, que tentam estabelecer limites para os caminhos hipertextuais (Levy, 1993) traçados pelos internautas.

Esta participação ficou clara no momento de olharmos para o material empírico. Apesar da análise quantitativa mostrar a agregação do Pearl Jam no Orkut como um ambiente não-comunitário, indicando laços sociais rasos e pouco investimento dos integrantes nas discussões, identificamos o surgimento de um processo colaborativo em dois dos tópicos recortados.

As noções de sociabilidade de G. Simmel (1983) e de socialidade de M. Maffesoli (1998) nos mostraram como a força gregária do estar-junto, os sentimentos e desejos investidos pelas pessoas nas relações formaram um alicerce suficiente para o estabelecimento de um processo colaborativo como o analisado, além de manter a agregação coesa na tentativa de alcançar o objetivo traçado.

Para entendermos o desenvolvimento da cooperação, recorremos a R. Axelrod (1990) e S. Johnson (2003).

A partir da caracterização de R. Axelrod (1990), conseguimos visualizar a *interação colaborativa* emergindo no ambiente da comunidade. As mensagens analisadas deixaram mais evidentes a primeira e a terceira característica da cooperação: ser simpático; e ser recíproco com a colaboração, respectivamente.

A segunda característica – a capacidade de perdoar – ficou subentendida nos *posts* trocados entre os membros da agregação. Ela pôde ser visualizada nas entrelinhas dos textos das mensagens citadas uma vez que, em nenhum momento, um integrante se dirigiu diretamente a um outro para pedir desculpas.

Identificamos a quarta característica – o encontro futuro – como presumida no próprio momento da interação, uma vez que o sistema do Orkut permite que qualquer usuário seja achado através do motor de busca, mesmo quando o membro da comunidade posta como Anônimo. Anonimamente o integrante da comunidade, ao mesmo tempo em que não pode ser encontrado, ele apaga sua identidade. Deixa de ser aquele membro e passa a falar sob a sombra de um Anônimo, um “indivíduo” sem face, sem identidade.

A caracterização da *interação colaborativa* se mostrou um bom ponto de partida para definir a cooperação entre as pessoas. Porém, ela não pode ser reduzida a apenas quatro características. Um elemento negligenciado por R. Axelrod (1990) e que é fundamental no momento de determinar o porquê da colaboração é a motivação do indivíduo em ajudar o outro. Na vida social, nos deparamos com situações muito variadas e, em cada uma delas, são múltiplos os motivos que determinam a escolha de uma pessoa entre cooperar ou não. A caracterização da *interação colaborativa* nos é útil; mas não é suficiente para explicar a colaboração como um todo.

A aplicação dos princípios da emergência (S. Johnson) na análise das mensagens mostrou como todos eles são muito articulados. A satisfação do segundo princípio (prestar atenção nos vizinhos) gera o primeiro: o padrão das interações. E através da manutenção do padrão, comportamentos num nível superior podem emergir. O surgimento destes comportamentos pode ser facilitado por uma maior interconexão entre os indivíduos (quarto princípio) e por uma maior aleatoriedade das interações (terceiro princípio).

Num processo onde todos se comportam de maneira similar, não houve espaço para o surgimento de um indivíduo que acredite estar num nível superior ao dos outros (quinto princípio).

As condições da emergência também se mostraram como um bom início para tentarmos desvendar os processos colaborativos. Contudo, elas não podem ser tomadas ao pé da letra para observarmos a vida social. A simples reprodução de uma ação não garante a manutenção de todo um sistema. Além disso, o comportamento humano não responde a estímulos automáticos. Novamente: os princípios da emergência nos são úteis; mas não são suficientes para explicar os processos colaborativos como um todo.

### **7.1) Do micro ao macro através da rede**

Durante todo o trajeto da pesquisa, desde a escolha do fenômeno a ser estudado, passando pela seleção dos autores que seriam utilizados e do desenho metodológico da análise, buscamos o tempo todo entender como podemos, através das interações que acontecem no nível do micro-social, percebermos como são estabelecidos processos sociais maiores.

O termo “interação” é o centro de todo o trabalho. G. H. Mead, G. Simmel, M. Maffesoli, R. Axelrod e S. Johnson estão, de uma maneira ou de outra, trabalhando esse conceito. Vinculado

à reflexão dessa noção nos autores supracitados, conseguimos identificar uma preocupação em entender a articulação do micro com macro, indivíduo e sociedade.

Porém, será que conseguimos deixar claro como se dá todo essa articulação?

Talvez se lançarmos mão de mais um autor, conseguiremos enxergá-la mais facilmente.

G. H. Mead (1934) nos mostrou que a interação é um ajustamento mútuo de ações.

Possivelmente, quando ele imaginou como se estabelece esse tipo de relação, ele pensou num processo como o citado abaixo:

tomemos, por exemplo, uma forma relativamente simples de relação humana, a conversa. Um parceiro fala, o interlocutor retruca. O primeiro responde e o segundo volta a replicar. Se considerarmos não apenas as observações e contra-observações isoladas, mas o rumo tomado pela conversa como um todo, a seqüência de idéias entremeadas, carreando umas às outras numa interdependência contínua [...]. As idéias de cada um dos parceiros podem mudar ao longo da conversa. É possível, por exemplo, que eles cheguem a um certo acordo no correr da conversação. Talvez um convença o outro. Nesse caso, alguma coisa passa de um para o outro. É assimilada na estrutura individual das idéias deste. Modifica sua estrutura e, por sua vez, é modificada ao ser incorporada num sistema diferente. O mesmo se aplica ao surgimento de uma discordância durante a conversa. Nesse caso, as idéias de um interlocutor penetram no diálogo interno do outro como um adversário, assim impulsionando seus pensamentos. A característica especial desse tipo de processo, que podemos chamar de imagem reticular, é que, no decorrer dele, cada um dos interlocutores forma idéias que não existiam antes ou leva adiante idéias que já estavam presentes. *Mas a direção e a ordem seguidas por essa formação e transformação das idéias não são explicáveis unicamente pela estrutura de um ou outro parceiro, e sim pela relação entre os dois. E é justamente esse fato de as pessoas mudarem em relação umas às outras e através de sua relação mútua, de se estarem continuamente moldando e remoldando em relação umas às outras que caracteriza o fenômeno reticular em geral*" (ELIAS, 1994, p. 29) (grifos nossos).

N. Elias também conseguiu enxergar o indivíduo e a sociedade de maneira articulada. O sociólogo alemão nos apresenta agora referências para estabelecer o contato entre essas duas dimensões – o micro e o macro – indicando como é possível visualizar a parte e o todo de maneira relacionada.

G. Simmel estabeleceu a sociabilidade como uma forma pura de interação, desvestida de interesses (Simmel; 1983), um tipo-ideal. Já M. Maffesoli vai indicar que a socialidade é a força gregária, relativa aos sentimentos e afeições, que mantém o tecido social coeso (Maffesoli, 1998).

R. Axelrod nos apresenta as características da *interação colaborativa* indicando que sua Teoria da Cooperação visa estudar sistemas que se organizam sem a presença de um líder (Axelrod, 1990). Esses sistemas são tomados por S. Johnson e sua Teoria da Emergência como os sistemas auto-organizantes, onde a organização emerge das interações locais entre os indivíduos que, sem possuir uma visão do global, se articulam para estabelecer um processo amplo (Johnson, 2003).

Apesar de, aparentemente, tomarmos em um autor a parte e em outro o todo (os pares G. Simmel-M. Maffesoli e R. Axelrod-S. Johnson), ambos estão falando – de maneira mais ou menos clara – da relação do micro e do macro. Mas se falta um elemento para ligar essas duas instâncias, ele é a rede:

uma palavra, cada pessoa que passa por outra, como estranhos aparentemente desvinculados na rua, está ligada a outras por laços invisíveis, sejam estes laços de trabalho e propriedade, sejam de instintos e afetos. Os tipos mais díspares de funções tornaram-na dependente de outrem e tornaram outros dependentes dela. Ela vive e viveu desde pequena, numa *rede de dependências* que não lhe é possível modificar ou romper pelo simples giro de um anel mágico, mas somente até onde a própria estrutura dessas dependências o permita; vive num tecido de relações móveis que a essa altura já se precipitaram nela como seu caráter pessoal. E aí reside o verdadeiro problema: em cada associação de seres humanos, esse contexto funcional tem uma estrutura muito específica [...] esse arcabouço básico de *funções interdependentes*, cuja estrutura e padrão conferem a uma sociedade seu caráter específico, não é criação de indivíduos particulares, pois cada indivíduo, mesmo o mais poderoso [...], faz parte dele, é representante de uma função que só é formada e mantida em relação a outras funções às quais só podem ser entendidas em termos da estrutura específica e das tensões específicas desse contexto total” (ELIAS, 1994, p. 22) (grifos nossos).

Portanto, é essa rede de interdependências à qual estamos presos, que nos mantém ligados a todos os outros indivíduos de uma determinada agregação, seja ela comunidade, tribo ou

sociedade. Ela mantém o ambiente da vida social e permite a constituição de um processo colaborativo numa comunidade do Orkut, por exemplo. Mais do que apenas o estabelecimento de interações, é a ligação entre elas e seu reflexo em outras interações que permite aos homens realizar este tipo de feito.

Mais do que interação ou rede, devemos nos preocupar em identificar a *rede de interações*: buscar redesenhar o mapa das relações entre os sujeitos, percebendo como eles se movimentam no espaço da vida social, agindo e reagindo diante do outro.

Obviamente que a tarefa não é simples: sabemos que “capturar” o indivíduo inscrito na vida social, se relacionando com outros, evocando uma série de elementos (culturais, políticos, ideológicos) nas suas falas demanda um trabalho extenso e meticuloso de observar sujeito e linguagem (Mead; 1934), percebendo quais são as inferências que cada uma dessas instâncias exerce sobre a outra.

Estamos diante, assim, da tarefa do pesquisador da área de Comunicação: tentar compreender como sujeitos e linguagem se interpenetram e constituem a vida social através de interações, de uma *rede de interações*.

Acreditamos que o esforço dessa pesquisa é muito pequeno para dar conta de toda a problemática do campo. Mas ele chega para ajudar a tentar iluminar alguns pontos, principalmente no que se refere à colaboração entre as pessoas com destaque aos esforços feitos nos ambientes da Internet.

Porém, apesar dos grandes avanços que as redes telemáticas trouxeram para a nossa vida diária, não devemos nos esquecer que elas ainda não possibilitaram novas formas de sociabilidade. A Internet imprime de certa forma suas características nas relações sociais que nela se estabelecem. Contudo, ela ainda não conseguiu criar uma nova forma de interação.

Mais do que trazer referências sobre os processos colaborativos na Internet, esperamos que a nossa discussão tenha trazido elementos para se pensar o indivíduo em interação, constituindo uma *rede de interações*, uma estrutura que pode ser substituída pelo termo “sociedade”.

em virtude dessa inerradicável interdependência das funções individuais, os atos de muitos indivíduos distintos, especialmente numa sociedade tão complexa quanto a nossa, precisam vincular-se ininterruptamente, formando longas cadeias de atos, para que as ações de cada indivíduo cumpram suas finalidade. Assim, cada pessoa singular está realmente presa; está presa por viver em permanente dependência funcional de outras; ela é um elo nas cadeias que ligam outras pessoas, assim como todas as demais direta ou indiretamente, são elos nas cadeias que a prendem. Essas cadeias não são visíveis e tangíveis, como grilhões de ferro. São mais elásticas, mais variáveis, mais mutáveis, porém não menos reais de decerto não menos fortes. E é a essa rede de funções que as pessoas desempenham umas em relação a outras, a ela e nada mais, que chamamos “sociedade” (ELIAS, 1994, p. 23).

As interações entre os sujeitos constituem a sociedade; que exerce uma influência sobre os indivíduos e sobre as interações que acontecem entre eles. Se o comportamento social funciona dessa maneira cíclica, podemos então pensar que o poder está nas mãos das pessoas?

Sim e não. Há sujeitos e sujeitos na nossa vida social e devemos atentar para as instituições: Igrejas, Estado, Governos, entre outras. Permeando tudo isso há o poder do capital, das demandas empresariais que constituem uma força importante no movimento de rotação do planeta.

Porém, acreditamos que o fenômeno do abaixo-assinado pelo Pearl Jam no Orkut mostre uma face dos sujeitos muito mais presente do que qualquer outra: a disposição em ajudar, em cooperar um com o outro. Se o abaixo-assinado formulado pelos fãs foi o responsável para trazer a banda ao Brasil, é pouco importante. O que realmente importa é mostrar que, a partir das vontades e motivações dos sujeitos, foi constituída uma petição com mais de 8000 assinaturas.

O que será possível fazer, então, se todos nós decidirmos colaborar?<sup>150</sup>

---

<sup>150</sup> O perfil de Geraldo Viramundo Boaventura, citado na introdução deste trabalho, foi criado por esse pesquisador. Naquele momento, acreditávamos que um observador oculto, disfarçado de um simpático personagem da literatura mineira, poderia ser útil para observar o comportamento dos usuários do Orkut. Porém, a idéia foi rapidamente abandonada diante da manifestação das pessoas em colaborarem uns com os outros. Encontramos, em cada um desses sujeitos, um pouco de Geraldo Viramundo.

## 8) Referências

AXELROD, Robert. *The evolution of co-operation*. Penguin: London, 1990.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BOWMAN, Shayne & WILLIS, Chris. *WeMedia: how audiences are shaping the future of news and information* [online]. Disponível em: <[http://158.227.2.44/gorka/we\\_media.pdf](http://158.227.2.44/gorka/we_media.pdf)>. Acessado em: 28 de novembro de 2005.

BRETAS, Beatriz. Elementos metodológicos para a abordagem das interações telemáticas. In: FAUSTO NETO, Antonio et. al. (orgs.). *Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade*. Porto Alegre: Edipucrs, 2001.

BRETAS, Beatriz (org.). *Narrativas telemáticas*. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

BRETAS, Beatriz & CRUZ E SILVA, Rafael. Interfaces telemáticas: linguagens e interação na construção de momentos comunicativos. *E-compós: revista da associação nacional dos programas de pós-graduação em Comunicação*, Brasília, nº 7, Dezembro de 2006. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos07\\_dezembro2006\\_bretas\\_silva.pdf](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos07_dezembro2006_bretas_silva.pdf)>. Acessado em: 04 de dezembro de 2006.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CASTRO, Gisela G. S. Nas tramas da rede: uma investigação das estratégias no consumo de música digital. In: *Cadernos de Pesquisa – ESPM/Escola Superior de Propaganda e Marketing*. Ano II, nº 1 (janeiro/abril de 2006). São Paulo: ESPM, 2006.

CRUZ E SILVA, Rafael Figueiredo. *Quem te viu, quem TVer: em busca das narrativas dissonantes na Internet*. 2004. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004.

DUARTE, Eduardo. Por uma epistemologia da Comunicação. In: LOPES, Maria Immacolata Vassalo de (org.). *Epistemologia da Comunicação*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

ELIAS, Norbert. *A sociedade dos indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

FRAGOSO, Suely. Eu odeio quem odeia... Considerações sobre o comportamento dos usuários brasileiros na ‘tomada’ do Orkut. *E-compós: revista da associação nacional dos programas de pós-graduação em Comunicação*, Brasília, nº 6, Agosto de 2006. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06\\_agosto2006\\_sfragoso.pdf](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_sfragoso.pdf)>. Acessado em: 04 de dezembro de 2006.

FRANÇA, Vera. Sociabilidade: implicações do conceito da comunicação. In: BRAGA, José Luiz; PORTO, Sérgio Dayrell; FAUSTO NETO, Antônio (orgs.). *A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995.

FRANÇA, Vera. Sujeitos da comunicação, sujeitos em comunicação. In: FRANÇA, Vera & GUIMARÃES, César (orgs.). *Na mídia, na rua: narrativas do cotidiano*. Belo Horizonte, Autêntica: 2006.

FREIRE FILHO, João. Das subculturas às pós-subculturas juvenis: música, estilo e ativismo político. *Contemporânea: revista de comunicação e cultura*. Vol. 3, nº 1 (janeiro/junho de 2005). Disponível em: < <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/contemporanea/ojs/include/getdoc.php?id=46&article=13&mode=pdf>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1975.

Internet World Stats. Disponível em: < <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>. Acessado em: 04 de dezembro de 2006.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. Por uma análise midiática da música popular massiva: uma proposição metodológica para a compreensão do entorno comunicacional, das condições de produção e reconhecimento dos gêneros musicais. *E-compós: revista da associação nacional dos programas de pós-graduação em Comunicação*, Brasília, nº 6, agosto de 2006. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06\\_agosto2006\\_jederjanotti.pdf](http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_jederjanotti.pdf)>. Acessado em: 04 de dezembro de 2006.

JOHNSON, Steven. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

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

LEMOS, André. Agregações eletrônicas ou comunidades virtuais? Análise das listas Facom e Cibercultura. *404 notfound: publicação do ciberpesquisa – centro de estudos e pesquisas em cibercultura*, Salvador, ano II, vol. 1, nº 14, março de 2002. Disponível em: < [http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notfound/404\\_14.htm](http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notfound/404_14.htm)>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MARCONDES FILHO, Ciro. Mediaticism ou o dilema do espetáculo de massas. In: AIDAR PRADO, José Luiz (org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

MEAD, George Herbert. *Mind, self and society*. Chicago: The University of Chicago Press, 1934.

MORAN, Patrícia. Artesanato digital. In: FRANÇA, Vera et. al. (orgs.). *Livro do XI Compós 2002: estudos de comunicação, ensaios de complexidade*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

MORAES FILHO, Evaristo de. Introdução: Formalismo sociológico e a teoria do conflito. In: SIMMEL, Georg. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo*. São Paulo: Forense, 1969.

NOGUEIRA, Marcos. >>Orkut!. *Revista Superinteressante*, São Paulo, 204, 80-87, Setembro de 2004.

O'REILLY, Tim. What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software. *O'Reilly*. Disponível em: <[http://intervention.ch/rebell.tv/presse/O'Reilly%20Network\\_%20What%20Is%20Web%202.pdf](http://intervention.ch/rebell.tv/presse/O'Reilly%20Network_%20What%20Is%20Web%202.pdf)>. Acessado em 16 de novembro de 2006.

Orkut. Disponível em: <<http://www.orkut.com>>. Acessado em 25 de março de 2007.

PRIMO, Alex. Conflito e cooperação em interações mediadas por computador. *Contemporânea: revista de comunicação e cultura*. Vol. 3, nº 1 (janeiro/junho de 2005). Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/contemporanea/ojs/include/getdoc.php?id=51&article=9&mode=pdf>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

PRIMO, Alex & RECUERO, Raquel. Hipertexto cooperativo: uma análise da escrita coletiva a partir dos blogs e da Wikipedia. *LIMC: laboratório de interação mediada por computador*. Porto Alegre, 2003. Disponível em <[http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/hipertexto\\_cooperativo.pdf](http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/hipertexto_cooperativo.pdf)>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

PRYSTHON, Ângela & FONTANELLA, Fernando Isabel. Trocando figurinhas: sobre Orkut, frivolidades, neotribalismo e flânerie. *Intercom: Associação Nacional de Comunicação*. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17791/1/R2021-2.pdf>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

QUÉRÉ, Louis. D'un modèle épistémologique de la communication à un modèle praxéologique. In: *Réseaux*, nº46-47, mars-avril/mai-juin 1991 (tradução de Lúcia Lamounier Sena e Vera Lúcia Westin).

RECUERO, Raquel da Cunha. Um estudo do Capital Social gerado a partir de Redes Sociais no Orkut e nos Weblogs. In: *Revista FAMECOS*. Nº 28 (dezembro de 2005). Porto Alegre, 2005. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/28/raquelrecuero.pdf>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

RHEINGOLD, Howard. *The virtual community*. New York: Harper Perennial, 1994.

SABINO, Fernando. *O grande mentecapto*. Rio de Janeiro: Record, 1999.

SIMMEL, Georg. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

Pearl Jam Ten Club: [pearljam.com](http://www.pearljam.com) [tenclub.net](http://www.tenclub.net). Disponível em: <<http://www.pearljam.com>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

UN Internet Stats. Disponível em: <<http://mdgs.un.org/unsd/mdg/SeriesDetail.aspx?srid=608>>. Acessado em 04 de dezembro de 2006.

VIANNA, Hermano. Inventor de tradição pop. *Overmundo* [online]. Disponível na Internet em: <<http://overmundo.com.br/overblog/inventor-de-tradicao-pop>> . Acessado em 04 de dezembro de 2006.

## **Anexos A – páginas esquemáticas do Orkut**

Para tornar mais fácil a visualização e compreensão das páginas do Orkut, achamos por bem apresenta-las de maneira esquemática.

As imagens foram colocadas uma em cada página para que não houvesse a necessidade do leitor ficar passando-as para identificar seus elementos.

## A.1) Página do perfil

12 Início | Amigos | Mensagens | Comunidades | Pesquisar | Mídia | Notícias

rcruzesilva@gmail.com | Configurações | Ajuda | Sair

11

13

14  pesquisar **orkut**

4

5

1 **Renné Oliveira França**  
Rafa > Renné

relacionamento: namorando  
aniversário: Agosto 17  
idade: 25  
interesses no orkut: amigos  
idiomas: Português  
orientação sexual: heterossexual  
bebo: regularmente

6 **atividades:** Ler, Assistir tv, Ir ao cinema  
**livros:** O Senhor dos Anéis, Noites Tropicais, O Retrato de Dorian Gray, Baudrillard, Vernant, Virílio, Nietzsche, Asimov...  
**programas de tv:** Os Simpsons, Friends, Lost, Uma Família da Pesada.  
**cinema:** Star Wars, Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças, Clube da Luta, O Poderoso Chefão, Réquiem para um Sonho, Matrix, Pulp Fiction, Amélie Poulain, Indiana Jones, A Felicidade não se Compra, Psicose, Dogville, Kill Bill, Match Point.

7 **depoimentos dele**

**Brung:** Renhê deve ser um E.T. Se precisar, ele dorme no sofá. Se ele for à padaria comprar um pão, fazer uma viagem ou qualquer coisa, sempre traz uma estória diferente: aventuras, suspense e muitas comédias. Rêhne é muito mentiroso ou tem o dom de contar e viver cada frame de sua vida como se fosse um filme, divertindo muita gente. Renné é uma pessoa fora de série!

**Janice:** R...  
Esse garotinho é peça rara!!!  
Formamos juntos no Impulso, além de super inteligente, é engraçado, animado e um amigo...  
Erreee, a Jaja te adora....  
Bjao

**Thiago:** Esse em meu nome e em nome do J. O. I Apesar de que escrever testemunho para homem ser coisa de viado...  
Esse é o cara! Amigo de qualquer hora. O cara que consegue comparar (brilantemente) Pedro I com Collor. Tai algo que Sete Lagoas deve se orgulhar!

8 **amigos (196)**

Rafa (642) Bernard (96) Breno (257) Fred (674)

Jonas (433) Sara (126) Natália (776) Sílvia (221)

9 **nosso amigos em comum (119)**

Breno (257) Jonas (433) Sara (126) Natália (776)

10 **comunidades (24)**

EU USO BIGODE!!! (79) Discipulos da Vera Franca (49) Amelie (46.896)

Happy Tree Friends (180.960) Elaim (140) Chapolin Futebol Clube (22)

2

- 1) Nome do proprietário da página
- 2) Menu da página do perfil
- 3) Perfis: social, profissional e pessoal
- 4) Carma: confiável, legal e sexy
- 5) Fãs, recados, fotos e vídeos
- 6) Informações do perfil
- 7) Depoimentos
- 8) Lista de amigos
- 9) Amigos em comum com o usuário
- 10) Comunidades
- 11) Foto do perfil
- 12) Menu de navegação
- 13) Menu da conta Google/Orkut
- 14) Motor de busca do site

## A.2) Página da rede do usuário

The screenshot shows the Orkut user network page for Breno Madaalhães Junior. The page layout includes a navigation menu at the top, a search bar, and a main content area displaying a grid of user profiles. Numbered callouts (1-9) point to specific elements: 1) Profile photo, 2) Profile information, 3) Profile link, 4) Navigation menu, 5) Network tabs, 6) Account menu, 7) Search bar, 8) Profile network grid, and 9) Footer menu.

- 1) Foto do perfil
- 2) Informações básicas do perfil
- 3) Botão para voltar à página do perfil
- 4) Menu de navegação
- 5) Links para rede de amigos, lista de amigos ou amigos em comum
- 6) Menu da conta Google/Orkut
- 7) Motor de busca do site
- 8) Rede de amizade do perfil
- 9) Menu: termos de uso, privacidade, central de segurança

### A.3) Página inicial da comunidade

The screenshot shows the Orkut community page for "Troxemos Pearl Jam pro Brasil". The page layout includes a top navigation bar with links for Inicio, Amigos, Mensagens, Comunidades, Pesquisar, Midia, and Noticias. A search bar is located in the top right corner. The main content area features a community profile with a description, a petition link, and a forum listing. The forum listing shows five recent topics with their respective post counts and dates. Below the forum is an events section. On the right side, there is a members list and a section for related communities. The footer contains links for Orkut in English, Sobre o Orkut, Centro de segurança, Privacidade, and Termos de uso.

- 1) Foto da comunidade
- 2) Menu da página da comunidade
- 3) Menu de navegação
- 4) Nome da comunidade
- 5) Descrição e informações da comunidade
- 6) Fórum da comunidade: link para os tópicos de discussão e listagem dos cinco mais recentes
- 7) Eventos da comunidade
- 8) Menu: termos de uso, privacidade, central de segurança
- 9) Comunidades relacionadas
- 10) Membros da comunidade
- 11) Menu da conta Google/Orkut
- 12) Motor de busca do site

## A.4) Página da rede da comunidade

The screenshot shows the Orkut community page for Pearl Jam. The page is titled "PEARL JAM" and has 97,871 members. The main content area displays a list of members, each with a profile picture, name, location, and member count. The members listed are:

- Déia Rodrigues (896) - Sampa, Brasil
- Rafael Junger (Abelhão) (477) - Brasil
- Rogério A Santos --> The Pursuit Of Happiness (55) - Joinville, Santa Catarina, Brasil
- Mário Berlese (143) - Brasil
- Xando Raposo (660) - Brasil
- alaine fortes (516) - the, Brasil
- Pedro Bruno (403) - Rio de Janeiro, Brasil
- Bruno Tozzeti Gonçalves (111) - São Paulo, São Paulo, Brasil
- Adriano Asbahr (458) - Cordeiropolis, sp, Brasil
- Pablo Melo Dominguez (356) - Brasil
- Marco Scapini (170) - Brasil
- Valéria faltam 33dias para o show (409) - Brasil

The page includes a navigation menu at the top with links for "Início", "Amigos", "Mensagens", "Comunidades", "Pesquisar", "Midia", and "Noticias". A search bar is located in the top right corner. The page also features a "membros" section with a search bar and a "pesquisar membros" button. The bottom of the page contains a footer with the text "serviço filiado ao Google" and a menu with links for "orkut in english", "Sobre o orkut", "Centro de segurança", "Privacidade", and "Termos de uso".

- 1) Foto da comunidade
- 2) Informações básicas (nome e número de integrantes)
- 3) Menu da página da comunidade
- 4) Menu de navegação
- 5) Busca interna da comunidade
- 6) Links para membros, amigos na comunidade, mediadores
- 7) Menu da conta Google/Orkut
- 8) Motor de busca do site
- 9) Rede de amigos da comunidade
- 10) Menu: termos de uso, privacidade, central de segurança