

REDES SOCIAIS NA INTERNET: POTENCIALIZANDO INTERAÇÕES SOCIAIS.

Camila Lima Santana e Santana
camilalimasantana@yahoo.com.br
(UNEB)

RESUMO: O homem constitui-se enquanto ser social, à medida que comunica-se e relaciona-se com semelhantes, formando comunidades, redes, sociedades. É mister pensar como estes sujeitos sociais se organizam e representam-se na contemporaneidade, frente à emergência das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC e , conseqüentemente, da cultura digital. Este trabalho discute as possibilidades comunicativas e de aprendizagens iniciais nas redes sociais na internet no cotidiano de adolescentes.

PALAVRAS- CHAVE: Redes sociais – cultura digital – adolescência

ABSTRACT: The man consists while subject social, to the measure that is communicated and become related with fellow creatures, forming communities, nets, society. It is necessity to think as these social citizens if they organize and they are imagined in the contemporary, front to the emergency of the Technologies of the Information and Communication - TIC and, consequently, of the digital culture. This work argue the communicate possibilities and of learnings in the social nets in the Internet in the daily one of adolescents.

KEY WORDS: Social nets - digital culture - adolescence

RESUMÉ: L'homme consiste tandis que sujet social, à la mesure qui est communiquée et devenue connexe avec des créatures de camarade, formant les communautés, filets, société. C'est nécessité pour penser en tant que ces citoyens sociaux s'ils organisent et ils sont imaginés dans le contemporain, avant à l'urgence des technologies d'information et de communication - TIC et, par conséquent, de la culture numérique. Ce travail discute les possibilités de communiquer et de apprendre dans les filets sociaux dans l'Internet dans le quotidien d'adolescents.

MOTS CLÉS: Filets sociaux - culture numérique - adolescence

Introdução

O presente trabalho é uma discussão inicial a cerca de algumas das categorias presentes no meu projeto de pesquisa no Mestrado em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia tendo como objetivo, discutir as possibilidades comunicativas e de produção de

aprendizagens nas redes sociais na internet no cotidiano de adolescentes, conceituando a cultura digital e a aprendizagem social, tendo como locus de análise o Orkut.

É a partir do comunicar-se e relacionar-se com semelhantes que o homem constrói-se enquanto ser social, agrupando-se e constituindo comunidades, redes, sociedades. Neste sentido, a humanidade tem sido conceituada, definida e percebida historicamente pela maneira como ela representa-se. Destarte, é importante pensar como estes sujeitos sociais se organizam e representam-se na contemporaneidade, frente ao fomento das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, bem como do surgimento de uma cultura digital.

1. O adolescente e a cultura em rede: do analógico ao digital.

Desde o princípio da humanidade que os homens organizam-se em pequenos e grandes grupos, os quais estabelecem signos, criam tecnologias, formam vínculos afetivos, desenvolvem economia e constroem os mais diversificados tipos de comunicação, aprendizagem e produção de conhecimento. As estruturas destes grupos modificam e são modificadas de forma intrínseca com os instrumentos, técnicas e tecnologias criadas por eles. Pensemos, por exemplo, na cultura escrita sistematizada com o surgimento da oralidade e, posteriormente com o sistema escrito, e potencializada com a prensa de Gutenberg¹, estabelecendo transformações na maneira como os sujeitos comunicam-se, relacionam-se e autorizam-se enquanto sujeitos. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) também acendem mudanças nas trocas comunicacionais e nas possibilidades de interação humana, constituindo o que Costa (2003) denomina *cultura digital* (SANTANA, 2006).

Destarte, as revoluções e transformações causadas pelo advento tecnológico, seja ele digital ou não, estruturam novas formas de vir a ser, pensar e produzir. A Galáxia de Gutemberg, como define McLuhan (1996), por exemplo, modificou a forma como a informação e o conhecimento eram disseminados pela Europa e pelo mundo, promovendo variações estruturais e culturais na sociedade. Revolução similar nas relações sociais ocorreu em função do surgimento das mídias, especialmente aqui, as digitais. Estas (interfaces e elementos tecnológicos), inseridas na sociedade contemporânea, têm modificado a maneira como os indivíduos se comunicam, se relacionam e, inclusive, aprendem. Estas mutações apresentam outros espaços e dinâmicas educacionais e sócio-culturais. Surgem salas de bate – papo, muitas vezes mais “interessantes” que as salas de aula, espaços sociais virtuais que aproximam, unem e servem de socialização de experiências e conhecimento; nasce uma linguagem híbrida de sinais e letras que “saltam” das

¹ Criada no século XV por Johann Gutemberg, a invenção que talvez tenha causado as maiores revoluções na história do mundo, permitiu que sujeitos comuns tivessem acesso a produções escritas, as quais não saiam mais exclusivamente das mãos de monges, representantes da Igreja, instituição de poder na época.

janelas dos serviços de mensagens instantâneas e vão para os cadernos de adolescentes. Ou seja, existe uma alteração clara na maneira como as relações são construídas e/ou fortalecidas em virtude das potencialidades da TIC.

O impacto com que estas transformações sociais, comunicacionais ocorrem faz emergir um ambiente sócio-cultural em virtude da era digital - o ciberespaço², trazendo uma nova forma de pensar – cibercultura³, onde a lógica racional é hipertextual, não linear e interativa.

A presença dos elementos tecnológicos na sociedade vem transformando o modo dos indivíduos se comunicarem, se relacionarem e construírem conhecimentos. Somos hoje praticamente *vívidos* pelas novas tecnologias! (NOVA E ALVES, 2002, p.1).

Este fenômeno propicia lógicas de agrupamentos sociais outros, em consequência de ações culturais pertinentes à Cultura Digital. Os ambientes existentes no ciberespaço são virtuais, mas nem por isso deixam de formar grupos, comunidades e redes – sociais, de aprendizagem, de relacionamentos, visto que o virtual não se opõe ao real (LÉVY, 1996). Um destes ambientes tem sido febre no Brasil atualmente, o *Orkut*, - que será tratado logo a seguir.

O grupo social que mais utiliza estas mídias e participa destes ambientes é o adolescente. Com isso não quero dizer que outras faixas etárias não as utilizem ou *naveguem* na internet. Muito pelo contrário! A rede é hoje permeada pelos mais diversos tipos de sujeitos. No entanto, é perceptível que os adolescentes – entre 12 e 18 anos – são a população com maior presença e interação na internet. Este dado pode ser entendido a partir da noção de cultura digital que é intrínseca aos jovens nascidos a partir da década de 80, que nasceram envolvidos em um oceano de informações (MARTINO, 2005), interagindo diariamente com computadores, controle remoto, videogames e mais uma centena de tecnologias (SANTANA, 2006).

Percebida enquanto processo psíquico, a adolescência é sinalizada como algo que acontece em grupo, pois é aí onde ocorrem certos fenômenos simbólicos. Segundo Blos (1998) nesta fase incidem as identificações do adolescente, que não se dão apenas em relação às figuras da família, mas em relação aos múltiplos personagens com os quais interage em seu cotidiano. Assim, Peter

² Segundo Lèvy é o “Novo espaço de comunicação, sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento”.Local onde surgem as tecnologias digitais (LÉVY, 1999, p. 32).

³ Para Lèvy “Verdadeiro movimento social, com seu grupo líder (a juventude metropolitana escolarizada), suas palavras de ordem (interconexão, criação de comunidades virtuais, inteligência coletiva) e suas aspirações coerentes” (LÉVY, 1999, p. 123).

Blos (1998) afirma que o aprendizado e a vida em grupo passam a despertar a atenção, pois a consciência social a leva para além das fronteiras familiar.

Estes adolescentes são seduzidos pelas possibilidades de comunicação e interação em tempo real com outras pessoas de diversas localidades. Ou seja, independente de estar na escola, numa *Lan House*, em casa, ou em outra cidade os sujeitos hoje interagem de forma síncrona e assíncrona com um simples clicar de um *mouse* de um computador conectado a internet.

1.1 A febre do **orkut**

A comunicação, de fato, tem sido a grande atração da internet. A rapidez e objetividade com que as informações são passadas e chegam até os indivíduos é um grande diferencial no que se diz respeito aos meios de comunicação. Além do que, a Rede conta com uma característica particular que é a interatividade, um ação de troca contínua das funções de emissão e recepção comunicativa. Os ambientes digitais, neste sentido, têm o papel singular de promover níveis de interação tal como conceituou Pierre Lèvy (1999), do tipo *Todos -Todos* e não mais *Um - Um*, nem *Um – Todos*. Portanto, mais que a televisão, o rádio, cinema ou vídeo, o computador conectado a Rede proporciona uma verdadeira interação em tempo real.

Esta possibilidade de interação é ainda maior em comunidades virtuais e redes sociais, haja vista, que nestes espaços a possibilidade de encontrar com um grande número de pessoas ao mesmo tempo é maior, podendo estruturar verdadeiras tribos e grupos de sujeitos com liberdade para discutir qualquer tema e compartilhar informações – seja através de arquivos ou falas.

Uma das mais famosas maiores febres da internet hoje é o *Orkut*. Criado em janeiro de 2004 pelo engenheiro turco, funcionário da *Google*, Orkut Büyükkökten, o *software* social nasceu com a finalidade de fazer com que seus membros criassem novas amizades e mantivessem relacionamentos, procurando estabelecer um círculo social – como pode ser visto na página inicial do *software* www.orkut.com. Segundo dados de pesquisa realizada com usuários do site, o *Orkut* conta hoje com mais de trinta milhões de usuários, sendo que mais de 60% delas identificam-se como brasileiros. O Brasil também chegou na frente no quesito idioma, visto que foi a primeira língua estrangeira em que o *Orkut* foi disponibilizado.

Assim, o Orkut apresenta-se como uma “comunidade on-line que conecta pessoas através de uma rede de amigos confiáveis”. Por conta disso é que de início só podia fazer parte da rede o

internauta precisava ser convidado⁴ por outro que já participasse do *Orkut*. O usuário então cria sua página, coloca fotos, escolhe de quais comunidades (que vão de fãs de um determinado autor ou estilo musical, defensores de assuntos polêmicos e até comunidades com gostos excêntricos) dentro do *Orkut* quer participar, escrever testemunhos sobre os amigos e, claro, ter o poder de convidar outras pessoas, o que demonstrava uma organização social com princípios desenvolvidos no e para o ciberespaço (RETTORI E GUIMARÃES, 2004).

Pode ser caracterizado como uma ferramenta para construção de rede social, o “social network”. Sua estrutura de funcionamento é simples, usual para um Ambiente Virtual; nele, só se pode entrar com convite, o que evidencia uma organização sociocultural e afetiva, com leis e códigos desenvolvidos no e para o ciberespaço, como se todos fossem de alguma forma ligados. Parece muito com a lógica vista no poema, onde Orkut lembra: *Maria que adiciona João, que adiciona Helena, que é fã de Orkut que vai adicionar mais alguém.* (Guimarães e Rettori, 2004).

No que se refere às redes sociais, verifica-se que elas favorecem os intercâmbios sociais, pois possibilitam aos sujeitos vivenciar relações para além das suas comunidades locais. Ou seja, o indivíduo que participa de uma comunidade como o *orkut*, em sua maioria busca encontrar amigos e participar de discussões sobre temas de seu interesse nos fóruns de discussões em algumas das milhares comunidades disponíveis no *site*. Para ARAÚJO (2006) “o *Orkut* é apenas mais uma maneira de socialização digital que vem conquistando muitos adeptos a cada dia e, por esta razão, a escola não deve ‘fechar os olhos’”. Ou seja, é incontestável que muito dos adolescentes na atualidade são participantes destas redes sociais. No Brasil a mais usual delas é, sem dúvida, o *Orkut* que vêm ganhando cada vez mais ferramentas que aproximem e tornem mais fácil o diálogo e a interação entre sujeitos.

Os estudantes de faculdade gastam uma quantidade de tempo significativa usando serviços de rede sociais em linha para trocar mensagens, compartilhando da informação, e mantendo-se em contato um com o outro⁵ (GOLDER, WILKINSON, HUBERMAN, 2006, p.1).

⁴ Atualmente não é necessário convite para participar do *Orkut*, basta ter uma conta de e-mail do *Google* (que pode ser criada gratuitamente)

⁵ Tradução da autora: “*College students spend a significant amount of time using online social network services for messaging, sharing information, and keeping in touch with one another*”.

A afirmação acima é relativa a uma pesquisa realizada nos Estados Unidos da América onde, segundo os autores, 90% dos estudantes universitários participam ativamente de redes sociais. No caso dos Estados Unidos, outras redes⁶ são mais famosas, agregando um maior número de participantes (*Friendster, MySpace, e Facebook*), sendo que a referida pesquisa foi realizada entre usuários da *Facebook*. No entanto, a lógica de elaboração e participação destas redes é similar, ou seja, os usuários formam redes de amigos, amigos de amigos e comunicam-se através de recados (*scraps*), fóruns de discussão das comunidades e possuem um perfil análogo a um cartão de visitas (onde se encontram informações pessoais e profissionais, fotos, preferências entre outros).

Assim, é importante pensarmos e iniciarmos discussões referentes a esta nova forma de sociabilidade e trocas de informação que acontece em rede e hoje, na internet, aglomerando números significativos de sujeitos e que, portanto, criam e estabelecem novas regras e dinâmicas, diferentes do que estamos acostumados presencialmente ou mesmo virtualmente.

2. Aprendizagem e redes sociais na internet

Atualmente as TIC contribuem consideravelmente para geração e disponibilização da informação através de múltiplos meios, tais como as mídias digitais, além de facilitar a comunicação. Nos espaços formais de aprendizagem, como a escola, é possível valer-se das interfaces tecnológicas para gerar e socializar material de ensino e aprendizado de forma organizada e de fácil acesso e entendimento, através de um ambiente lúdico inclusive. E neste sentido existem muitos estudos, pesquisas referentes ao tema e suas demandas. No entanto, o que inquieta-me é discutir as aprendizagens que são construídas no ciberespaço.

Concebendo a produção de aprendizagem enquanto processo social e que, portanto, acontece em interação com o outro, é que considero de suma importância as relações sociais que se instituem no espaço virtual, mais propriamente em redes sociais da internet. Visto que os sujeitos imersos nestas redes estão em constante intercâmbio com outros sujeitos, comunicando-se, trocando idéias, informações, compartilhando saberes.

Deste modo, estas trocas, ao meu ver, possibilitam construções de aprendizagens. Utilizo para tal afirmação a abordagem psicossocial de Erick Erickson (1988). O autor considera o contexto histórico e cultural, utilizando estas informações como elementos de análise, afinal, são elas que darão indicativos da formação de uma identidade, que é construída e mantida pela sociedade. A

⁶ <http://www.friendster.com> / <http://www.myspace.com> / <http://www.facebook.com>

este processo Erickson denomina de ego grupal. Partindo deste entendimento, acredito que as trocas existentes em redes sociais na internet não se resumem apenas em postar perguntas e respostas de formas estanques ou aleatórias, mas que possibilitam construtos sociais e, portanto, produção de saberes, aprendizagens, bem como, elaboração de regras de convívio com características diferentes do que estamos habituados nas relações sociais presenciais.

Por conta destas transformações, a escola passa a não ser mais o único lugar e, nem o principal, de aquisição de informações, pois com a propagação das informações e notícias através da Rede e das TIC (Tecnologias da Comunicação e Informação), o conhecimento vem deixando de pertencer a uma minoria para transformar-se em parte integrante da cultura mundial. Nascem as mídias digitais e espaços virtuais e com eles a possibilidade da comunicação e aprendizagem acontecerem a qualquer instante e em qualquer lugar.

As redes sociais aglomeram muitas comunidades virtuais e nestas acredito que são produzidos saberes. Estas produções não possuem a mesma lógica e método da elaboração de conhecimento científico, porém há uma organização idiossincrática, sendo possível a ocorrência de aprendizagem e construção de saberes.

Esses sistemas funcionam com o primado fundamental da *interação social*, ou seja, buscando conectar pessoas e proporcionar sua comunicação e, portanto, podem ser utilizadas para forjar laços sociais. (RECUERO, 2004.p 3)

Sendo assim, se partirmos do entendimento de que o conhecimento é produzido sócio-histórico-culturalmente, poderemos conceber que nestas comunidades serão contempladas e abordadas duas categorias fundamentais: comunicação e aprendizagem e que, portanto, mister analisar as interações sociais que nela acontecem e seus impactos.

3. Conclusões, ainda que incipientes...

Neste trabalho procurei abordar, de maneira abrangente, elementos que devem está presentes no estudo das possibilidades de uma rede social na internet, a partir de uma sistematização teórica, resultado das observações realizadas em trabalhos anteriores e em leituras relativas às categorias aqui apresentadas. Defendi a idéia de que as redes sociais no ciberespaço podem ser, além de espaços de comunicação, espaços de produção de aprendizagens em uma perspectiva psicossocial.

Dentro dessas informações, avento o que poderia ser compreendido como uma aprendizagem social e como estas redes sociais – o Orkut no caso - surgem e estruturam-se no ciberespaço. A partir do estudo desses elementos, é possível encontrar perspectivas culturais e educacionais presentes na contemporaneidade, que surgem fora dos muros escolares, mas que adentram seus portões, tornando-se elementos do cotidiano de adolescentes no Brasil.

Referências

ARAÚJO, J. C. O que o meu aluno faz nesse tal de Orkut? *Vida Educação*. Fortaleza: Brasil Tropical, v. ano 3, n. 9, 2006, p. 29-32.

BLOS, Peter. *Adolescência: Uma Interpretação Psicanalítica*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
COSTA, Rogério. *A cultura Digital*. São Paulo: Publifolha, 2003.

ERIKSON, Erik. *Identidade, juventude e Crise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

GOLDER, Scott, WILKINSON, Dennis, HUBERMAN, Bernardo. *Rhythms of social interaction: messaging within a massive online network*.

LÈVY, Pierre. *As tecnologias da Inteligência – o futuro da inteligência coletiva na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MARTINO. Luís Mauro Sá. *Comunicação: troca cultural?* São Paulo: Paulus, 2005

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1996.

NOVA, Cristiane; ALVES, Lynn. *A comunicação Digital e as Novas Perspectivas para a Educação*. Disponível em: < http://lynn.pro.br/pdf/art_redecom.pdf.> Acessado em: 28 jul. 2005.

RECUERO, Raquel. Redes Sociais na Internet: considerações iniciais. *XXVII INTERCOM*. Porto Alegre, 2004.

RETTORI, Annelisse; Guimarães, Helen. Comunidades Virtuais de Aprendizagens – CVAs: uma visão dos ambientes interativos de aprendizagem. *Revista da FAEEBA: Educação e Contemporaneidade*, Salvador, v.13, n. 22, p. 305-312, jul/dez. 2004.

SANTANA, Camila Lima S. Comunicação e cultura digital: o tecer inicial dos fios. In: *Seminário Gamepad – GT Cultura pop*. Novo Hamburgo- Rio Grande do Sul, Nov. 2006.