

AS PESQUISAS SOBRE REDES SOCIAIS DIGITAIS NO BRASIL: ANÁLISE DO PERÍODO DE 2001 A 2012

Sônia Cristina Vermelho (UFRJ/NUTES)

cristina.vermelho@gmail.com

Ana Paula Machado Velho (UNICESUMAR/UEM)

anapaula.mac@gmail.com

RESUMO

Este artigo discute teórica e conceitualmente as Redes Sociais Digitais. Também apresenta resultados de pesquisa bibliométrica com análise de 115 trabalhos. Os resultados mostraram que a produção possui fragilidades metodológicas, mas indicou uma vertente sociológica bastante intensa. As áreas de maior produção foram as de Educação e Comunicação. As pesquisas também apresentaram tendência de crescimento após 2008.

PALAVRAS-CHAVE

Educação e Comunicação; Redes Sociais Digitais; Pesquisa Bibliográfica

RÉSUMÉ

Cet article théorise et conceptualise sur les réseaux sociaux numériques. Il présente également les résultats de l'analyse de la recherche bibliométrique de 115 enquêtes. Les résultats ont montré que la production a des faiblesses méthodologiques, mais a indiqué une orientation sociologique très intense. Les domaines de la connaissance avec plus de production étaient l'éducation et de la communication. La production a tendance à la croissance de la recherche sur le sujet après 2008.

MOTS-CLES

L'éducation et la communication; Réseaux sociaux numériques; recherche bibliographique

0. Introdução

Indiscutivelmente, as Tecnologias da Informação e Comunicação Digitais (TICD's) transformaram radicalmente os hábitos de consumo de mídia de boa parcela da população. Atualmente, as instituições públicas e privadas com

atuação em todos os setores da sociedade têm adotado as TICD's conectadas à internet como o veículo prioritário para atingir o seu público-alvo.

Contudo, não há como interpretar o mundo dicotomizando o real do virtual. Seguindo Bruno Latour (LATOUR, 2001) e Milton Santos (SANTOS, 1999), o conceito de híbrido é o que talvez melhor consiga expressar as possibilidades de realização da vida humana a partir de meados do Século XX, após a expansão do indivíduo para além do corpo físico da biologia, para além da mente psicofilosófica. A história humana passa a ser forjada na *hibridização* do humano e do não humano (LATOUR, 1994, 2001), dando-nos a possibilidade de alcançar os “Cenários Biocíbridos” (DOMINGUES, 2008). Segundo pesquisadores da neurociência, esse contexto amplia os estímulos a que somos submetidos, aumentando a estimulação do córtex o que faz com que se multiplique os circuitos reticulares das multiassociações cerebrais (DAGOGNET, 2012). Com isso, o sujeito experimenta, na interação com o meio técnico-científico-informacional (SANTOS, 1999), novas experiências temporais e espaciais. A Realidade Aumentada (RA), as simulações, os Territórios Informacionais (TI) etc., são tecnologias que permitem expandir o sensorio motor, cognitivo e afetivo. Em termos tecnológicos temos a possibilidade de proporcionar experiências que se realizam na *mixagem* do espaço e do ciberespaço, em que o ver e sentir o espaço físico pode estar mesclado ao ciberespaço, com sinais que atravessam o indivíduo.

Neste sentido, o conceito da cibercultura, criado por Willian Gibson e difundido por Pierre Lévy, se consolidou entre as décadas de 1980 a 2000 com a informática de massa e a popularização da internet, a qual teve maior força após a criação da World Wide Web (WWW), em 1991. É inegável que essas novas tecnologias permitiram a criação de meios de comunicação mais interativos, liberando os indivíduos das limitações de espaço e tempo e flexibilizando a comunicação. Na estrutura comunicacional atual, a conectividade de longa distância (serviços de comunicação pessoal que permite ao usuário acessar, de forma única, outros serviços de qualquer lugar do mundo e a qualquer momento); a conectividade de curta e média distância

(comunicação dentro de ambientes fechados, de tal forma que dispositivos se comunicam entre si no mesmo ambiente), tem levado a um tensionamento sobre os conceitos e as pesquisas no campo da comunicação. Nesta pesquisa, adotamos o conceito de comunicação como designando:

(...) dois processos: primeiro o de pôr em comum as diferenças por meio do discurso, com ou sem auxílio da retórica (processo comunicativo); segundo, o de interpretar os fenômenos constituídos pela ampliação tecnológica da retórica, isto é, a mídia, na sociedade contemporânea (processo comunicacional) (SODRÉ, 2007, p. 22).

Com isso, o cerne da questão em relação à comunicação é o fato de que não é o processo de veiculação de acontecimentos por intermédio dos meios que está em jogo, mas o próprio "(...) funcionamento articulado das tradicionais instituições sociais com a mídia (...) [o que leva a uma] mutação sociocultural centrada no funcionamento atual das tecnologias da comunicação" (SODRÉ, 2007, p. 26). Portanto, a centralidade ao tratar as atuais Tecnologias de Informação e Comunicação Digitais (TICD) como estratégicas para todas as áreas é fundamental para um projeto de sociedade mais justa, democrática e fraterna.

Os jovens nascidos nessa época são integrantes da cibercultura e se formaram num modelo de comunicação de convergência das mídias (TV, Rádio, jornais, revistas etc.), em que os processos comunicacionais se baseiam em trocas simbólicas mediadas por signos estritamente vinculados à evolução tecnológica (SODRÉ, 2005), cuja característica principal é a interatividade.

Contudo, o que é interatividade? É uma categoria social? É uma propriedade da sociedade ou da tecnologia? O que é ser interativo? Por que esse conceito tem assumido uma centralidade? Qual a razão da interação/interatividade ser tão importante?

Esse conceito tem relação com o movimento que a sociedade tem realizado e que tem mostrado que toda e qualquer ação se realizada de forma coletiva possui mais eficácia. Parece-nos que essa "verdade" tem assumido um

caráter quase inquestionável. Especificamente no campo educacional, inúmeras pesquisas e publicações têm reforçado a ideia de que a colaboração – presencial ou a distância – são características comportamentais importantes para a melhoria dos processos educacionais. Essas ideias estão presentes no pensamento sociológico e educacional brasileiro a partir da segunda metade do século XX com, por exemplo, Pierre Lévy, Manuel Castells e toda uma geração de teóricos e pesquisadores brasileiros que se apropriaram dos conceitos de cibercultura, tecnologias da inteligência, sociedade em rede, virtualidade etc. para pensar e discutir a modernidade tardia.

As pesquisas têm sugerido que a interatividade é multidimensional. Mas especialmente, desde que William Gibson, em 1984, cunhou o termo "ciberespaço" para se referir a um ambiente baseado em dados, ficou associado ao prefixo "ciber" as muitas e diferentes formas de interação mediada por computador. Com a explosão da internet e da WWW, houve um grande crescimento do ciberespaço e, com isso, o conceito de interatividade se popularizou. Neste sentido, a interatividade passou a constar como critério associado ao constructo tecnológico.

Em relação ao próprio conceito de interação, podemos encontrar algumas questões interessantes e pertinentes. As pesquisas sobre interatividade observam que existe uma diferença entre interação e interatividade (JENSEN, 1998). Segundo Jensen (1998), o conceito de "interação", no sentido sociológico, se refere a ações de dois ou mais indivíduos em que se observa serem mutuamente interdependentes, não necessariamente por meio de uma comunicação mediada. Para ele, seria mais correto usar o conceito de "interatividade" para se referir ao uso da mídia em um processo de comunicação mediada. Aqui os conceitos derivados, como "interação parasocial", pode abranger a comunicação realizada com os meios de comunicação que, de alguma forma, simula a interação interpessoal.

Da revisão teórica de Jensen (1998), o autor ressalta a inadequação do conceito que é utilizado para caracterizar muitas tecnologias, classificando-as em interativas, não interativas, semi-interativas. Para ele, uma definição mais

correta seria pensar que existe um *continuum*, o que implica em dar mais flexibilidade ao conceito em relação aos níveis variados de interatividade que as diferentes tecnologias apresentam. Tornou-se também evidente que existem diferentes formas de interatividade, que não podem ser facilmente comparadas e cobertas pela mesma fórmula. Temos posições que defendem que a interatividade está relacionada ao aparato tecnológico (MANOVICH, 2001) e outros que vão colocar a questão para além da tecnologia, pois esta pode criar as condições para que haja interatividade, mas não promove a interatividade (RAFAELI, 1988), portanto, a atenção não deve ser dada ao produto, mas em como a interatividade está sendo operada no contexto histórico e social (BRAGA, 2012).

Devemos considerar, portanto, como aspectos fundamentais da interatividade: (i) participação-intervenção, capacidade da tecnologia de ampliar a participação para a interferência na mensagem de modo sensório-corporal; (ii) bidirecionalidade-hibridação, que se refere à co-criação, ou seja, os dois polos da comunicação se codificam e decodificam; (iii) permutabilidade-potencialidade, na qual há as redes articulatórias de conexões e liberdades de troca, bem como associações e significações potenciais (SILVA JR., 2011).

Mais recentemente, esses aspectos se materializaram na computação ubíqua. Essa tecnologia permite uma interatividade a partir de um modelo de computação no qual usuários com o uso de aparelhos móveis conectados à rede sem fio (celulares, por exemplo), acessem serviços, recursos e outros usuários que estão ao alcance da rede *wireless*. É um paradigma computacional que vem se firmando como tendência para a próxima geração de aplicações das TIC's. É uma estrutura que, para execução, são necessários uma variedade de dispositivos, cada qual com suas tarefas e funcionalidades específicas (CIRILO, 2009). A computação ubíqua integra mobilidade em larga escala com a funcionalidade da computação pervasiva.

Essas tendências mostram que, associada à estrutura da internet, várias outras tecnologias e aplicações emergem do campo da pesquisa tecnológica, ampliando ainda mais a complexidade da comunicação humana, seja para realizá-la, seja para estudá-la. Vejamos algumas delas.

1. As redes sociais em destaque

O fenômeno das redes sociais já vinha sendo observado desde os anos 1970, quando a Internet ainda engatinhava. Marilyn Ferguson (1980) pesquisadora no campo da psicologia identificou naquela época que o fenômeno das redes sociais já se encontrava em diferentes lugares e ela chamou esse fenômeno de Conspiração Aquariana. Segundo ela “A Conspiração Aquariana é, na verdade, uma rede de muitas redes destinadas à transformação social [...] Seu centro está em toda a parte [...]. A Conspiração não pode ser detida, porque é uma manifestação da mudança nas pessoas” (FERGUSON, 1980 apud EGOSHI, 2011, p. 220).

Contudo, o adjetivo “social” ganhou maior destaque com a segunda geração da internet, a comumente denomina de Web 2.0, ou web Semântica. Essa tecnologia transformou a vida de várias coletividades, pois possibilitou a coabitação e, portanto, a co-ação (no sentido de agir com) de pessoas no ambiente físico e no ciberespaço. Para isso, passou a usar dados armazenados nos inumeráveis *lócus* do ciberespaço, acessados por dispositivos móveis com interfaces que utilizam coordenadas geográficas (GPS, Google Maps etc.). Com os recursos hoje disponíveis, dados são criados, transitados e trocados com tecnologias que criam mundos virtuais, permitindo que, por meio dos dispositivos móveis, seja possível “colar” ao real objetos virtuais. A inclusão dos dados georreferenciados às plataformas sociais trouxe a possibilidade de experiências coletivas em formato e dinâmicas distintas.

O que marca a grande diferença da geração internet 2.0, para além da interatividade, é o conceito de “colaboração”. As ferramentas desenvolvidas a partir deste conceito tornaram possível uma prática mais interativa, imanente à

interconexão em rede, cujo aspecto já existia na internet desde seu início, para incorporar ferramentas que estimulam ações de colaboração.

Outro aspecto que marca a geração da internet 2.0 é a ideia da “coautoria”, ou seja, produzir de maneira colaborativa. Por se tratar de uma tecnologia em que se produz e consome conteúdos de forma ampliada, a prática da coautoria é a que concretiza a colaboração, configurando o que denominamos de cibercultura (LEMOS, 2005; LÉVY, 1999). Podemos dizer que os princípios que regem à rede internet da geração 2.0 podem ser sintetizados no conceito de *Webware* (FELLER *et al.*, 2005), que implica em um novo modo de aplicar a tecnologia digital para promover um novo conjunto de processos e ações na sociedade. Neste cenário, as Redes P2P e a computação em nuvem conferem aplicabilidade quando tratamos dessa nova experiência com o acesso aos dados. Neste sentido, é possível a produção de conteúdo aberto, ou seja, a produção de conteúdo por muitas mãos e cérebros, distantes muitas vezes por milhares de quilômetros.

A partir dessa base, consideramos que o conceito de biocíbridos, que é uma junção dos termos BIO (biológico) + CI (ciber) + BRIDOS (híbridos), criado pela artista e pesquisadora Diana Domingues, exploram a computação ubíqua, as interfaces transparentes (WEISER; BROWN, 1996) e as tecnologias móveis e locativas (RHEINGOLD, 2002) para plataformas de softwares sociais (BROECKMANN, 2003; COX; KRYSA, 2005; DOMINGUES, 2007), as quais são capazes de gerar narrativas biocíbridas na vida urbana misturada. A condição biocíbrida pode ser entendida como a “zona simbiótica onde os mundos biológicos, ciber e os híbridos do espaço físico interagem” (DOMINGUES, 2013, p. 10). Essa conceituação aponta para as aplicações mais sofisticadas das tecnologias móveis, ubíquas, pervasivas e sencientes. Podem ser ainda compreendidos como um *continuun existencial*, que soma o mundo físico com os dados digitais a partir do conceito de enação, acoplando o ambiente com o ciberespaço por meio de interfaces e redes, incorporando ainda sinais biológicos captados por sensores em sistema de biofeedback (DOMINGUES, 2007).

Outro conceito inerente ao paradigma atual das TIC's é o de tecnologia calma. Este termo foi cunhado por Weiser e Brown, em 1992, para descrever o que eles propunham para a informática. Eles previam que os computadores deixariam de ser o centro da atenção do usuário, os quais passariam a ser executados silenciosamente e em segundo plano, acessíveis somente pela percepção periférica do usuário de forma ubíqua, tornando-se cada vez mais "invisíveis" em nossas vidas (WEISER; BROWN, 1996). Ninguém está interessado em saber como funciona um sistema computacional construído dentro dos smartphones, pois não é a tecnologia que interessa, mas sim as aplicações e os serviços oferecidos que influenciam visivelmente nossa cultura (CIRILO, 2009).

Neste paradigma, toda a complexidade da tecnologia deve ficar escondida por uma interface amigável, com as tecnologias de reconhecimento de voz (como o sistema SIRI dos Iphones, por exemplo), intuitivas (*affordances*), operacionalizadas por apenas uma das mãos em *touchpad* (telas sensíveis ao toque). Essas são as características da geração de tecnologias da informação e comunicação, que já saíram dos laboratórios de pesquisa e estão sendo aplicadas aos objetos num movimento rápido e crescente.

Os estudos que o grupo de pesquisa realizou nas áreas de comunicação, educação e tecnologia, nos possibilitou chegar a uma formulação do conceito de "Rede Social Digital". Entendemos como uma macroestrutura tecnológica que dá suporte a um conjunto de atores sociais (sujeitos e instituições), conectados por **laços sociais** (BATISTA, 2012; FREUD, 1976, 1997; RAHME, 2010), os quais são formados, mantidos e reforçados (ou não) por meio de **interações sociais** (BAKHTIN, 2006; VYGOTSKY, 1987, 1989). As interações são concretizadas, realizadas dentro de uma relação de troca de conteúdos. Estes conteúdos podem ser criados pelas mais diferentes linguagens disponíveis no formato digital: textual, sonora, audiovisual e imagética. Essas ferramentas potencializam a manutenção e a expansão dos laços sociais, além de ajudar a visualizar as redes de relacionamento das quais cada sujeito faz parte. Com isso, a interatividade

assume novas características com a ampliação do tempo e do espaço para a sua realização.

Diante deste cenário sociotecnológico, delineamos um projeto de pesquisa com o objetivo de identificar o perfil das pesquisas realizadas no âmbito dos programas de pós-graduação *stricto sensu* cuja temática fossem as redes sociais digitais. A seguir, apresentamos os resultados da pesquisa bibliográfica.

2. Produção científica sobre Redes Sociais Digitais

O desenho do estudo foi bibliométrico, de caráter exploratório e descritivo, cuja natureza possibilita a construção de indicadores sobre a produção científica de indivíduos, áreas do conhecimento, países etc. A natureza do material bibliográfico analisado foi de teses e dissertações defendidas entre os anos de 2000 a 2012.

O levantamento foi feito exclusivamente no site do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT), que se constitui no maior repositório de teses e dissertações defendidas no Brasil. Neste site, consultamos a base de dados Biblioteca Digital Brasileira e Teses e Dissertações (BDTD) com pesquisa no modo Pesquisa Básica. Com a palavra-chave “redes sociais” encontramos 4.923 trabalhos. O número excessivo de títulos nos obrigou a realizar nova busca acrescentando o adjetivo “digital”. O resultado foi uma lista de 133 trabalhos, dentre os quais selecionamos 115 após a leitura dos títulos e resumos. Os dados foram registrados em banco de dados digital e analisados a partir das categorias analíticas definidas anteriormente, utilizando o Pacote Estatístico SPHINX Lexica 5.0. Foi aplicado o teste do Qui² para analisar a significância das diferenças encontradas nos dados.

Quanto ao tipo de trabalho (tese ou dissertação), houve diferença significativa predominando as dissertações (74,8%) em relação às teses (25,20). Para uma análise temporal, a distribuição é mostrada na Tabela 1.

Tabela 1: distribuição de frequência quanto ao total de trabalhos defendidos, por ano

ANO	FREQ.	%
2001	1	0,9%
2002	1	0,9%
2003	3	2,6%
2004	5	4,3%
2005	6	5,2%
2006	9	7,8%
2007	13	11,3%
2008	19	16,5%
2009	18	15,7%
2010	16	13,9%
2011	21	18,3%
2012	3	2,6%
TOTAL	115	100%

Em relação à distribuição temporal, os anos de 2008 (16,5%), 2009 (15,7%) e 2011 (18,3%) apresentaram diferenças significativas em relação aos demais. Podemos inferir que a quantidade maior de pesquisas sobre o tema aparece após o grande aumento em termos de adesão às redes sociais digitais, que aconteceu em meados dos anos 2000. O ano de 2004 foi marcante neste sentido: foi criada a rede social Orkut (Google), um mês depois surge a Rede Social Facebook, para o entretenimento vários jogos online de grande aceitabilidade são lançados: Dragon Ball Z, Mortal Combat, Grand Theft Auto, Gran Turismo 4; no Japão é lançado o PlayStation Portable e o navegador Mozilla Firefox, de plataforma aberta para se contrapor a supremacia do Google e do Internet Explorer. Ou seja, em meados da primeira década do século XXI, a tecnologia de rede digital consegue firmar-se como tendência de longa duração em termos econômicos, tecnológicos e sociais.

Em relação ao tipo de pesquisa, os resultados mostram uma diferença significativa entre as pesquisas de campo (60%) e as sistematizações teóricas (40%). Quanto à técnica, os dados estão a seguir.

Tabela 2: distribuição de frequência quanto à Técnica de Pesquisa utilizada nos trabalhos

Técnica	Freq.	%
Não resposta	55	32,7%
Análise de Conteúdo	50	29,8%
Compilação documental ou de dados	22	13,1%
Observações	18	10,7%
Entrevista	8	4,8%
Questionário	6	3,6%
Pesquisa empírica	4	2,4%
Análise de características individuais	1	0,6%
Análise social de cada uma das redes	1	0,6%
Escalas de atitudes e de opiniões	1	0,6%
Experiências colaborativas em redes digitais	1	0,6%
Pesquisa qualitativo interpretativo	1	0,6%
Total	168	100%

Contudo, pelo resultado encontrado em relação à técnica de pesquisa utilizada nas teses e dissertações, foram encontradas duas características peculiares que nos deixaram preocupados: primeiro, em parte dos trabalhos não havia indicação da técnica de pesquisa utilizada (Não Resposta, 32,7%) e a técnica com maior incidência foi Análise de Conteúdo (29,8%). Considerando que o tipo de pesquisa com maior incidência foi a Pesquisa de Campo e a técnica da Análise de Conteúdo, isso pode nos indicar que as pesquisas predominantemente se voltaram para produções textuais ou visuais. As técnicas clássicas que são utilizadas em pesquisas de campo (entrevistas, questionários etc.) apareceram com uma incidência não relevante entre os trabalhos analisados. Pensamos, também, que os trabalhos só mencionaram a técnica de análise dos dados e não a de coleta, pois também é possível realizar análise de conteúdo de entrevistas. De qualquer forma, as questões metodológicas das pesquisas apresentaram problemas para nossas análises. Em relação à área do conhecimento, na Tabela 4 estão os resultados.

Tabela 3: distribuição de frequência quanto a Área de Conhecimento em que foi realizada a pesquisa

Área	Freq.	%
Educação	30	26,1%
Ciências da Comunicação	29	25,2%
Ciências da Computação	14	12,2%
Ciências da Informação	13	11,3%
Artes visuais	6	5,2%
Administração	5	4,3%
Ciências sociais	3	2,6%
Psicologia	3	2,6%
Antropologia	2	1,7%
Ciências da Saúde	2	1,7%
Design	2	1,7%
Engenharias	2	1,7%
Linguística	2	1,7%
Geografia humana	1	0,9%
Letras	1	0,9%
Total	115	100%

O perfil da produção indica as áreas de Comunicação (25,2%) e Educação (26,1%) predominando nas pesquisas. Quanto à instituição de origem do trabalho, somente a PUCSP (17,4%) e a USP (13,9%) apresentaram relevância estatística em relação às demais instituições, mostrando a supremacia da região sudeste na produção sobre o tema.

Tabela 4: distribuição de frequência do total dos trabalhos pelas Instituições de origem

Instituição	D	T	TOTAL	%
PUCSP	17	3	20	17,4%
USP	10	6	16	13,9%
UFRGS	9	4	13	11,3%
UNICAMP	5	4	9	7,8%
UFMG	7	1	8	7,0%

Estabelecendo relações entre a área e a instituição, na PUCSP predominou a Ciências da Comunicação, provavelmente, em função do curso de pós-graduação em Comunicação e Semiótica possuir linha de pesquisa voltada para os meios digitais. A USP aparece com trabalhos em duas grandes áreas: Comunicação e Computação, o que caberia uma análise maior, pois esta instituição possui forte tradição na área de comunicação e aparece com trabalhos em igual proporção entre as Ciências da comunicação e da Computação.

Em relação ao detalhamento sobre a produção analisada, ou seja, qual o conteúdo dessas pesquisas, centramos nossa análise em identificar o sujeito, o objeto e o tema da pesquisa. Nas tabelas a seguir apresentamos os resultados.

Tabela 5: distribuição de frequência quanto ao Sujeito tratado nos trabalhos

Sujeito	Freq.	%
Jovens/adolescentes/alunos	25	18,2%
Internautas	21	15,3%
Sistemas de informação	16	11,7%
Rede social digital	12	8,8%
Educadores	10	7,3%
Rede social	8	5,8%
Sistemas de comunicação	7	5,1%
Programas de governo	6	4,4%
Profissionais de outras áreas	5	3,6%
Textos	4	2,9%
Instituições	3	2,2%
Sociedade	3	2,2%
Internet	3	2,2%

Em relação ao sujeito, os dados mostraram que houve diferença significativa em relação ao público jovem, que foi agrupado na categoria Jovem/Adolescente/Alunos (18,2%); seguida de internautas (15,3%) e sistemas de Informação (11,7%). Com relação ao objeto, o aspecto menos privilegiado foram as questões relacionadas à motivação para o uso ou ao consumo da

rede. Em relação à rede, o uso que se faz dela e seus impactos, há uma distribuição equilibrada dos trabalhos.

Tabela 6: distribuição de frequência quanto aos Objetos analisados nos trabalhos

Motivação para uso/consumo da rede	8	5,8%

Passemos a analisar outros aspectos da produção de teses e dissertações.

Tabela 7: distribuição de frequência quanto a Temática das pesquisas

Temática	Freq.	%
Educação	54	13,3%
Análise redes	63	15,6%
Social	50	12,3%
Comunicação	46	11,4%
Uso redes	29	7,2%
Ferramentas	24	5,9%
Redes sociais	33	8,1%
Tecnologia digital	19	4,7%
Aspectos comportamentais	17	4,2%
Espaço virtual	14	3,5%
Aspectos teóricos	13	3,2%
Informação	10	2,5%
Ambiente	6	1,5%
Cultura	5	1,2%
Saúde	6	1,5%
Sujeitos educação	6	1,5%
Computador	5	1,2%
Governamentais	3	0,7%
Multimídia	2	0,5%
TOTAL	405	100,0%

Se desconsiderarmos as duas categorias Educação (13,3%) e Comunicação (11,4%), uma vez que elas se alinham às áreas de conhecimento com maior incidência de produção, restam as categorias de análise das Redes (15,6%) e as questões sociais (12,3%) como eixos de investigação dos trabalhos analisados.

Outro aspecto que consideramos interessante é quanto à constância de pesquisa sobre o tema. O trabalho mais antigo apareceu vinculado à UNICAMP, onde sabemos que existe um grupo de pesquisadores vinculados à informática/educação, que investiga as tecnologias aplicadas à educação há muito tempo, desde os anos de 1970. No entanto, a quantidade de trabalhos nesta instituição foi bastante pequena. A IES que apresentou mais regularidade na produção sobre o tema foi a UFRGS, com trabalhos desde o início dos anos 2000. A PUCSP e USP apresentaram pesquisas sobre os temas a partir da metade dos anos 2000, quando a questão das redes sociais avançou significativamente em termos de quantidade de usuários no Brasil e passou a ser assunto de interesse em vários canais de comunicação e em várias áreas de pesquisa. Em relação ao referencial teórico, realizamos análise das bibliografias de referência.

Tabela 8: distribuição de frequência dos autores da bibliografia dos trabalhos

Autores Citados	Freq.	%
Pierre Lévy	15	6,2%
Manuel Castells	14	5,8%
Raquel Recuero	10	4,1%
Lucia Santaella	8	3,3%

Em termos de referência teórica para a produção da pós-graduação, os autores com diferença significativa em relação aos demais foram Manuel Castells (5,8%) e Pierre Lévy (6,2%).

Como já destacado, esses autores fazem a discussão do ponto de vista conceitual e sociológico, mas não em termos de estrutura da rede. Ressalte-se que, neste cenário, aparece a autora Raquel Recuero como uma pesquisadora com grande número de citações, ainda que em percentuais não significativos estatisticamente, cujo trabalho utiliza uma metodologia de pesquisa das redes sociais pautada pela metrificação das interações. Em seguida, encontramos a pesquisadora Lucia Santaella, da área da comunicação, a qual tem uma abordagem no campo da semiótica. Dentre os quatro autores mais referenciados, predominam aqueles com uma vertente de trabalho mais qualitativo em relação ao tema das Redes Sociais Digitais.

Em síntese, o perfil da produção brasileira analisada pode ser descrito da seguinte forma: em termos temporais, ao longo das décadas, a produção de teses e dissertações teve aumento nos anos de 2008 (16,5%), 2009 (15,7%) e 2011 (18,3%), com crescimento mais sistemático a partir de 2008.

Em relação aos sujeitos, predominam nas produções os jovem/adolescente/alunos (18,2%); seguidos dos internautas (15,3%) e sistemas de informação (11,7%). Dentre os sujeitos, nos parece oportuno frisar que uma vinculação com o público jovem é uma marca forte da produção analisada. E o que teve maior preocupação foi analisar a relação do sujeito com a rede (18,7%) e a menor esteve relacionado às motivações para uso/consumo da rede (5,8%).

Do ponto de vista do conteúdo, identificamos as categorias analíticas com maior relevância a análise das redes (15,6%). Portanto, podemos inferir, com relativa segurança, que, da produção selecionada, a análise das redes sociais do ponto de vista da relação do jovem com essa tecnologia, marca a produção brasileira sobre o tema.

Em termos de fundamentação teórica, encontramos uma forte referência em dois autores: Manuel Castells (5,8%) e Pierre Lévy (6,2%). Isso sugere uma vertente de estudos com maior foco nos aspectos sociológicos das redes sociais, uma vez que os autores mais referenciados nos trabalhos são da sociologia. Isso reforça nossa percepção de que a questão da interatividade

assume centralidade nas pesquisas sobre as Redes Sociais Digitais, uma vez que essa é a principal característica distintiva em relação aos demais meios de comunicação disponíveis na sociedade.

No que diz respeito ao tipo de pesquisa, houve maior incidência do tipo pesquisas de campo (60%), com análise de conteúdo como técnica, independente da pesquisa ser com dados primários ou secundários. Quanto à área de conhecimento, apresentaram vinculação predominante com as áreas da Comunicação (25,2%) e com a Educação (26,1%).

Considerações Finais

Toda essa estrutura tecnológica edificando as cibercidades nos coloca o desafio de pensar para além das questões em relação ao uso e as transformações dos lugares. Ela nos traz um conjunto de questões que diz respeito às possibilidades para o indivíduo produzir e consumir por meio da tecnologia e da informação.

Quando a sociedade age sobre o espaço, ela não o faz somente sobre os objetos como realidade física, como paisagem, mas como realidade social, formas-conteúdo, isto é, objetos sociais já valorizados aos quais ela [a sociedade] busca oferecer ou impor um novo valor (SANTOS, 1999).

Como utilizar a tecnologia para consolidar uma prática social comprometida com a preservação da vida e do planeta? Como construir práticas sociais interativas em que as questões éticas e humanistas sejam predominantes? São questões que servem para pensarmos a contribuição de cada área do conhecimento no avanço não só da ciência, mas também da sociedade.

Sabemos que as Redes Sociais Digitais apresentam um grande potencial para emergir forças coletivas (interativas), que estão latentes na sociedade, e podem promover uma melhoria da qualidade de vida das pessoas. Mas podem, por seu turno, reforçar as coletividades para outro sentido: o da destruição, o da violência. Cabe a nós, pesquisadores da área, afinarmos nossos sentidos para tentar acompanhar a dinamicidade com que

acontecem os processos sociais em torno dessas novas tecnologias para nos alicerçarmos com ferramentas teóricas e práticas que nos orientem em nossas ações e interpretações.

Pela análise dos trabalhos selecionados, podemos assumir o risco de afirmar que o tema tem assumido relevância nos meios acadêmicos, mas ainda mostrou certa fragilidade metodológica e dispersão temática. Isso nos coloca o desafio de buscar alicerces e espaços de debates para questões de grande relevância social, tecnológica e econômica que são as Redes Sociais Digitais.

Bibliografia

BAKHTIN, M. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 2006.

BATISTA, A. A. G. *Notas sobre a reflexão sociológica da psicanálise*. . Belo Horizonte, MG: [s.n.]. Disponível em: <http://www.institutopsicanalise-mg.com.br/psicanalise/almanaque/04/textos/A_reflex%C3%A3o_social.pdf>. Acesso em: 21.03. 2012

BRAGA, J. L. Interação como contexto da Comunicação. *Revista Matrizes*, v. 6, n. 1, p. 25–41, 2012.

BROECKMANN, A. Software Art. Potentials. *Art Inquiry. Recherches Sur les Arts*, v. 5, p. 69–74, 2003.

CIRILO, C. E. Computação Ubíqua : definição , princípios e tecnologias. p. 10, 2009. Disponível em: <http://www.academia.edu/1733697/Computacao_Ubiqua_definicao_principios_e_tecnologias>. Acesso em: 15.09.2013

COX, G.; KRYSA, J. *Engineering Culture: On the Author as (Digital) Producer*. Plymouth: Autonomedia, 2005.

DAGOGNET, F. *O Corpo*. Rio de Janeiro: Forense, 2012.

DOMINGUES, D. Cenários Cíbridos: átimos calmos em comunicação ubíqua e móvel por conexões transparentes. 2008, São Paulo: ABCiber, 2008. p. 1–25. Disponível em: <http://www.cencib.org/simposioabciber/anais/mesas/pdf/Diana_Domingues.pdf>. Acesso em: 15.08.2013.

DOMINGUES, D. Softwares Sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural. jun. 2007, Curitiba: ABCiber, jun. 2007.

DOMINGUES, D. Vida na Rede: Caixa de Pandora biocíbrida. 2013, Vila Velha, ES: ItauCultural, 2013. p. 1–15.

EGOSHI, K. Administração do conhecimento implementando cloud computing, social networking, crowdsourcing e inovação tecnológica ad infinitum na era internet. *RIT - Revista Inovação Tecnológica*, v. 1, n. 2, p. 44–51, 2011.

FELLER, J. *et al. Perspectives on Free and Open Source Software*. Cambridge: MIT Press, 2005.

FREUD, S. *O mal-estar na civilização*. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

FREUD, S. Psicologia de grupo e a análise do ego. In: *Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud: Edição Standart Brasileira*. Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 35–56.

JENSEN, J. F. “Interactivity” Tracking a New Concept in Media and Communication Studies. *NORDICOM Review*, v. 19, n. 1, p. 185, 1998.

LATOUR, B. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru, SP: UDESC, 2001.

LATOUR, B. *Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora*. São Paulo: Editora UNESP, 2000. (Biblioteca Básica).

LATOUR, B. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994. (Coleção Trans).

LEMOS, A. Ciber-Cultura-Remix. 2005, São Paulo: ItauCultural, 2005. p. 1–15. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 14.04.2013.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.

MANOVICH, L. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: SENAC (Org.). *O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2001. p. 45–78.

RAFAELI, S. Interactivity: from new media to communication. *Advancing communication science: Merging mass and interpersonal process*. Newbury Park, CA: Sage, 1988. p. 110–134.

RAHME, M. M. F. *Laço social e educação: um estudo sobre os efeitos do encontro com o outro no contexto escolar*. 2010. 321 f. USP, 2010.

RHEINGOLD, H. *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Cambridge: Perseus Publishing, 2002.

SANTOS, M. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. 3. ed. São Paulo: Hucitec, 1999.

SILVA JR., R. N. *Construção de game educativo e o game em sala de aula: uma perspectiva da linguagem*. 2011. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada). UFRJ, 2011.

SODRÉ, M. *Reinventando a Cultura: a comunicação e seus produtos*. São Paulo: [s.n.], 2005.

SODRÉ, M. Sobre a episteme comunicacional. *Matrizes*, v. 1, n. 1, p. 15–26, 2007.

VYGOTSKY, L. S. *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WEISER, M.; BROWN, J. S. Designing Calm Technology. *PowerGrid Journal*, v. 1, n. 1, p. 75–85, 1996.