



Comunidades Virtuais no *Facebook*, uma Participação Real¹

Renata Maciel Silva²
Universidade Católica de Pernambuco

RESUMO

O objetivo do presente artigo é investigar a interação entre internautas na comunidade virtual que se formou página do *Facebook* do protesto contra a Proposta de Emenda Constitucional (PEC) 37, bem como os possíveis reflexos desta interatividade na manifestação de rua. Trata-se de uma análise do envolvimento e da participação política em um ambiente virtual que, posteriormente resultou na organização de um evento no âmbito real. Parte-se do pressuposto de que a rede social é utilizada como um meio rápido de levar a mesma informação a um maior número de pessoas e que este público pode não só ter acesso a estas informações, mas também fazer parte das decisões. A hipótese reside na pressuposição de que a rede social é aproveitada como meio de interatividade e ferramenta incentivadora da participação política.

PALAVRAS-CHAVE: Interatividade; cultura participativa; comunidades virtuais.

1. Introdução

Ao analisar aspectos do convívio social nos dias de hoje é possível identificar que o modo como as pessoas se comunicam está passando por transformações, as relações interpessoais seja na família, no trabalho ou no ambiente de estudo estão passando por adaptações. Pode-se atribuir tais mudanças, em parte, à chegada da era digital.

O ambiente online, geralmente, está passível a uma comunicação mais horizontal do que estamos acostumados, ou seja, o emissor e o receptor final se comunicam diretamente, sem a necessidade do controle de um mediador. A instantaneidade das informações permite, normalmente, que os participantes ativos da comunicação possam censurar ou modificar uma informação. Entretanto, caso esta informação tenha sido vista e compartilhada por outros internautas, os primeiros agentes de comunicação, isto é o emissor e receptor iniciais não podem mais exercer controle sobre a informação divulgada.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de maio de 2014.

² Barcharel do Curso de Jornalismo da UNICAP, email: renatawmaciel@hotmail.com



Portanto, a ideia de distância também passa por adaptações no ambiente virtual no que diz respeito aos processos de comunicações, estes estão sendo feitos mais rapidamente. A mudança representa uma adaptação do sentido de proximidade física de uma comunidade, com a chegada do ambiente digital nas relações interpessoais, uma reunião ou encontro também pode ocorrer no chamado ciberespaço. Na Internet, o tempo reservado à transmissão da mensagem acontece tão rápido quanto a resposta do receptor.

Anteriormente, sem o desenvolvimento da comunicação on-line, interagir com o outro exigia a presença física tanto do emissor quanto do receptor no mesmo ambiente para que a mensagem fosse passada de maneira satisfatória. Entretanto, o ambiente digital traz o ciberespaço como o principal diferencial quando se fala de interatividade. Este ciberespaço contribui para que os internautas não tenham a sensação de isolamento, uma vez que a comunicação, de fato, está sendo feita e o sentimento de interatividade é bastante semelhante.

Dentro do ambiente digital encontram-se as chamadas comunidades virtuais, um dos aspectos do ciberespaço. A Internet possibilita um espaço aonde todos têm voz, ou ao menos a sensação de que podem manifestar as próprias opiniões sobre os mais diversos fatos. Neste caso, a ausência de um contato físico pode desempenhar o papel de diminuir a inibição por parte dos participantes em dialogar.

As comunidades virtuais giram em torno da sensação de pertencimento de cada usuário. Quando um internauta se sente parte de determinado grupo que compartilha o mesmo interesse, ele se motiva a estar em atividade com aquela comunidade com a qual se identifica. Sendo assim, os internautas interagem com pessoas que não estão necessariamente, no mesmo ambiente social, mas que possuem interesses em comum.

Outra característica fundamental do contato interativo digital é a velocidade da comunicação, apesar da distância física entre emissor e receptor. Em tese, a mensagem fica disponível quase que instantaneamente para o receptor, dependendo apenas do tempo de resposta dele. Desta forma, o processo de troca de informação e tomada de decisão são feitos de maneira mais veloz. O artigo analisa a interatividade gerada a partir de uma determinada comunidade virtual, uma página no *Facebook* cujo objetivo foi organizar e divulgar o protesto, contra a aprovação da Proposta de Emenda Constitucional (PEC) 37. A Emenda propunha a limitação do poder de investigação criminal a polícias e civis, ou seja, o Ministério Público e outras entidades não poderiam conduzir investigações.



A comunidade virtual se formou a partir do interesse em comum dos internautas em fazer parte da manifestação contra a aprovação da Emenda. Diante desse fato e desta ação inicialmente mantida apenas no ambiente virtual, se desencadeou uma ação em ambiente real, neste caso físico. Por meio da comunidade virtual foi identificada não apenas uma adesão à manifestação, mas uma participação coletiva no planejamento e nas divulgações, culminando com a própria passeata no dia 22 de junho de 2013 no Recife.

Parte-se do pressuposto de que a rede social é utilizada como um meio rápido de levar a mesma informação a um maior número de pessoas e que este público pode não só ter acesso a estas informações, mas também fazer parte das decisões e até mesmo mudá-las. Dessa forma, a rapidez da comunicação e a interatividade permitida pela página no *Facebook* fizeram o papel de propulsoras para desenvolver uma ação em um curto período de tempo.

Esta mobilização e integração de conhecimentos gera uma descentralização de poder e valorização da participação de cada indivíduo. Esta valorização se caracteriza como um dos grandes diferenciais do ambiente virtual, pois os internautas sentem que eles têm a dizer é importante. O sentimento de importância, por sua vez, garante a permanência dos mesmos na comunidade virtual, gerando a partir daí participação política. Portanto, as relações interpessoais com base no ambiente digital não dependem da autossuficiência de textos, mas se constrói por meio de uma vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação.

A hipótese da investigação do presente artigo reside justamente nesse pressuposto: no caso do protesto contra a PEC 37, o *Facebook* funcionou como ferramenta incentivadora da participação política, por meio de um processo de interatividade – o que se confirmou ao fim da análise.

O trabalho trata-se de um recorte de um trabalho mais amplo que contou com uma análise quantitativa de dados de postagens escritas pelos internautas na página do *Facebook* do protesto contra a PEC 37. Foi investigada a interação entre eles bem como os possíveis reflexos desta interatividade no protesto de rua. Portanto analisa o envolvimento e da participação política em um ambiente virtual, mas que resultou em uma organização de um evento no âmbito real.

A participação política não se limita mais apenas ao comparecimento reuniões, mas pode ser feita através da utilização das redes sociais e não pode ser desconsiderada, ou mesmo, subestimada. O que não signifique uma diminuição da importância da



participação em ambientes físicos. No caso do protesto em questão, a meta do protesto foi alcançada e a proposta de Emenda não foi aprovada no parlamento.

2. Ciberespaço: lugar para convergência

O teórico francês Pierry Lévy (1999) explica que, tanto o modo de se relacionar com as mídias como as relações interpessoais entre emissor e receptor que acontecem dentro do ambiente estão passando por transformações. O autor explica que nas sociedades caracterizadas pela comunicação oral, as mensagens linguísticas eram sempre recebidas no tempo e no lugar em que eram emitidas. Ou seja, tanto os emissores e receptores se encontravam em um mesmo ambiente, com momentos de vida semelhantes, compartilhavam uma situação idêntica. “Os atores da comunicação evoluíam no mesmo no universo semântico, no mesmo contexto, no mesmo fluxo de interações” (LÉVY, 1999, p. 114).

O uso constante do ambiente virtual, segundo Santaella (2003), faz com que as relações interpessoais passem por adaptações. Jenkins (2009) confirma o posicionamento e acrescenta a ideia de convergência das mídias. Para ele, a verdadeira mudança acontece nos cérebros da população e não se trata apenas de um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso representa uma transformação cultural à medida que um consumidor é incentivado a buscar conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. Então, ocorreu uma mudança no modo como o mundo consome as mídias. Para o autor, não se trata apenas de inovações tecnológicas que reúnem várias funções dentro de um único aparelho, mas da cultura que se manifesta de diversas formas através das novas mídias.

O termo ciberespaço aparece com certa frequência nas discussões sobre as novas tecnologias. A palavra ciberespaço foi citada pela primeira vez em 1984 por William Gibson no romance *Neuromancer* (LÉVY, 1999). Na época a literatura de ficção científica levava os leitores ao universo das redes digitais, descrito como um campo de batalha entre empresas multinacionais e era cenário de muitos conflitos, pois lidava com uma nova ideia de fronteira.

Lemos (2007) define a ideia de ciberespaço como o conjunto de redes de telecomunicações criadas com o processo digital de circulação de informações. Portanto, o ciberespaço é nada menos do que um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores.



O conceito de ciberespaço é facilmente confundido com o da Internet, entretanto são duas definições diferentes. Lemos diferencia bem os dois conceitos: o ciberespaço é tido como o lugar onde se está quando se entra em um ambiente simulado, ao que ele chama de realidade virtual; por outro lado, a Internet trata-se do conjunto de redes de computadores interligados, ou não, em todo o planeta. “Assim sendo, o ciberespaço é um não-lugar, uma *u-topia* onde devemos repensar a significação sensorial de nossa civilização baseada em informações digitais, coletivas e imediatas” (LEMOS, 2007, p. 128).

Santaella (2008) acrescenta que o ciberespaço tem a capacidade de promover a dissolução das fronteiras rígidas entre o físico e o virtual e cria um espaço próprio que não pertence nem a um nem a outro. Lemos (2007) afirma que se trata de uma entidade real e vital de uma cultura cibernética, a qual chama de cibercultura.

O ciberespaço não está desconectado da realidade, mas torna o ambiente real mais complexo, pois o mesmo passa a abranger os dois espaços, o físico e o virtual. “No lugar de um espaço fechado, desligado do mundo real, o ciberespaço colabora para a criação de uma realidade aumentada” (LEMOS, 2007, p. 128).

É neste ambiente que são formadas as comunidades virtuais. Recuero (2009) as identifica como um espaço de relação social onde ocorre a interação das pessoas no momento em que ao menos dois indivíduos estejam partilhando informações ou dados de algum interesse específico. Entender como se estabelece uma comunidade virtual requer uma análise diversa do conceito tradicional de comunidade. No contexto virtual a ideia de espaço, como a de um território sofre alterações, dentre outros aspectos.

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede, quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético (RHEIGOLD, 1996, p. 20, *apud* RECUERO, 2003).

Recuero (2003) agrega o conceito de comunidade virtual ao de ciberespaço. A existência de um espaço público, onde a maior parte da interação da comunidade se desenrole é uma das condições para ter-se uma comunidade virtual.

Assim sendo, a comunidade virtual tem sua base fundada no ciberespaço, pois tal espaço não constitui a comunidade, mas a completa. Este, em se tratando de um ambiente virtual também possui um *locus*, um lugar virtual.



Este ciber-lugar traz características diversas que o definem e confirmam a presença de uma comunidade, como explica Jonas (*apud* RECUERO, 2003). Primeiramente, há um nível mínimo de interatividade, que pode ser avaliado com base nas mensagens trocadas e na extensão de uma série de trocas comunicativas. O ciberespaço, então, também pode ser definido como o local onde se encontram as comunidades virtuais e se define como comunidade também por uma quantidade de membros relativamente constante, necessários para o nível razoável de interatividade.

Outra característica apontada pelo autor é a variedade de comunicadores além de um espaço público comum, onde uma porção significativa do grupo de comunicação mediada por computador interage. Uma comunidade também é constituída por sentimento, ou seja, o pertencimento. A autora explica que este sentimento é uma condição necessária para a existência de uma comunidade e no ciberespaço é o grande motivo que supre a exigência de um local físico. É a mesma ideia de se ter algo em comum, é possível eleger a comunidade da qual se quer fazer parte, afinal, o sentimento de pertencimento é associado primeiramente à comunidade em si e não ao território (RECUERO, 2003).

Nesta nova cibercultura novas apropriações de conteúdo são permitidas para a comunicação, ou seja, maneiras diferentes de ler determinado conteúdo, sendo a interação entre indivíduos a mais expressiva delas, já que as comunidades virtuais podem discutir sobre o assunto. Lévy (1999) acrescenta que tais comunidades virtuais, juntamente com a inteligência coletiva e a interconexão, são os grandes alimentos do ciberespaço.

Desta forma, são as pessoas com acesso podem assumir o controle das mídias. Na cultura da convergência, nenhum grupo consegue ditar as regras nem controlar o acesso à participação. O resultado desta interatividade é a produção de uma quantidade de informação potencializada pelo ciberespaço. Lévy define essa cooperação como inteligência coletiva. “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 1999, p. 28).

O autor acrescenta que a Internet serve como propulsora da sinergia entre as comunidades virtuais. As inteligências individuais se misturam e podem ser compartilhadas por toda a sociedade e é papel da Internet servir como propulsora desta sinergia. Desta forma há o enriquecimento cultural mútuo das comunidades virtuais.



Como resultado desta mobilização e integração de conhecimento ocorre a desconcentração de poder e valorização da participação de cada indivíduo. A emissão não se concentra apenas nos conglomerados da mídia ou em polos dominantes. Cada internauta colabora com a inteligência coletiva maior e se dá origem a um mundo onde o conhecimento é compartilhado e onde a atitude crítica é contínua e vitalícia (JENKINS, 2009).

Com a chegada da convergência das mídias, as barreiras da distância foram sendo rompidas e toda história se tornou importante. Independente de onde estejam ou em que universo se encontrem. Ela altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores, sejam eles receptores ou emissores, processam notícias e entretenimento (JENKINS, 2009).

Esta nova cultura, Levy chamou de cibercultura, pois possibilita ampliar a leitura e, além disso, produzir conteúdo. É o que ele chama de “árvores do conhecimento”, a ideia é explorar ao máximo as riquezas humanas. Existem pessoas com habilidades e competências que nem sempre são usadas ou valorizadas. A cibercultura permite revelar suas qualificações e suas habilidades de forma que a coletividade possa recorrer a elas.

Crescendo a partir das autodescrições dos indivíduos, uma árvore de conhecimento torna visível a multiplicidade organizada das competências disponíveis em uma comunidade. Trata-se de um mapa dinâmico, consultável na tela, que possui de fato o aspecto de uma árvore, e cada comunidade faz crescer uma árvore de forma diferente (LÉVY, 1999, p. 177).

Jenkins (2009) concorda e aprofunda o conceito da cultura da convergência como a capacidade de unir o próprio conhecimento ao de outros numa empreitada coletiva. Ele chama de cultura participativa.

É a capacidade de compartilhar e comparar sistemas de valores por meio da avaliação de dramas éticos, a capacidade de formar conexões entre pedaços espalhados de informação, de expressar suas interpretações e seus sentimentos em relação a ficções populares por meio de sua própria cultura tradicional, de circular as criações através da internet para que possam ser compartilhada com os outros (JENKINS, 2009, p. 248).

A ausência de contato direto favorece a igualdade. Portanto, os jovens, por exemplo, têm a chance de conversar com adultos, talvez, sem a inibição que poderiam sentir.



3. Cultura participativa nas Comunidades Virtuais

A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. Se interação define, entre outras coisas, a existência de reciprocidade das ações de vários agentes físicos ou biológicos, a interatividade traduz uma qualidade técnica das máquinas inteligentes, pois elas se alteram com a própria evolução técnica (PINO, 2000).

Os internautas têm vontade de se tornar participantes mais efetivos na produção de conteúdo. Jenkins (2009) explica que estamos aprendendo a usar este poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência e que o momento atual de transformação midiática está reafirmando o direito que as pessoas comuns têm de contribuir ativamente com sua cultura. O autor define esta nova cultura não como uma substituição da anterior.

Palavras impressas não eliminaram as palavras faladas, assim como o cinema não eliminou o teatro nem a televisão o rádio. Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. (...) Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos, mas suas funções estão sendo transformadas pela introdução de novas tecnologias. (JENKINGS, 2009, p. 41)

Não significa que os meios de comunicação tradicionais não sejam interativos. O termo interatividade definido por Lévy (1999) ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. Ou seja, mesmo sentado na frente de uma televisão, o receptor decodifica, interpreta e participa da ação comunicativa e mobiliza seu sistema nervoso de uma maneira diferente das outras pessoas. O que varia é o grau de interatividade, por exemplo, uma televisão que tenha acesso a apenas um canal é menos interativo do que uma rede com vários canais e assim sucessivamente.

O que está ocorrendo é uma adaptação dos ‘velhos’ meios de comunicação devido a uma exigência da população por mais interatividade e *feedback* entre os que fazem a mídia e os que consomem a mídia. Em oposição ao consumo massivo dos meios de comunicação, os novos processos comunicativos têm como principal característica propiciar a escolha e consumo individualizados, impulsionados pelas tecnologias e dispositivos móveis com acesso a rede e que trocaram a inércia da



recepção de mensagens impostas por fora pela interconexão de todos com todos (SANTAELA, 2003).

Portanto, interatividade transforma os envolvidos da comunicação em emissores e receptores da mensagem ao mesmo tempo. A participação menos limitada e controlada pelos produtores midiáticos e mais controlada pelos consumidores de mídia. Portanto, a comunicação por mundos virtuais é, em certo sentido, mais interativa do que a comunicação de massa ou mesmo a feita por telefone. Mesmo assim, não se pode cair na tentação de dizer que a Internet é o meio de comunicação mais interativo, o telefone, por exemplo, coloca o emissor e o receptor corpo a corpo, não apenas a imagem, mas a voz (LÉVY, 1999).

O grau de interatividade, segundo o autor, pode ser medido em diferentes eixos. Primeiramente pela possibilidade de apropriação e de personalização da mensagem recebida, ou seja, o que o receptor toma para si após receber a mensagem. O segundo tópico analisa a reciprocidade da comunicação, se depois de receber a mensagem, o receptor pode responder ao interlocutor. Depois, se pode medir de acordo com virtualidade, que enfatiza o cálculo da mensagem em tempo real em função de um modelo e de dados de entrada, o tempo que se leva para a comunicação ser efetivada. Por fim, Lévy (1999) mede a implicação da imagem dos participantes nas mensagens e a telepresença, a presença dos que se comunicam mesmo sem ser pessoalmente. Para os fins do presente trabalho, será aprofundada a interatividade especificamente no ambiente virtual.

O tema principal do presente artigo é a repercussão por meio de ferramentas comunicacionais das manifestações contra a Proposta de Emenda à Constituição nº 27/2011 apresentada pelo deputado federal Lourival Mendes, conhecida como PEC 37. O projeto despertou o descontentamento da população em relação a possível aprovação da Emenda e, portanto, a criação de um protesto contra, consolidado no dia 22 de junho de 2013. No caso estudado neste trabalho, a Proposta de Emenda Constitucional acrescentava um parágrafo de número 10 ao artigo 144 na Emenda Constitucional de número 37, aprovada em junho de 2011, que relata o modelo de investigação criminal adotado pelo Brasil.

Para organizar a passeata, foi criada uma página no *Facebook*, onde os usuários insatisfeitos interagiram e montaram as estratégias de protesto, bem como trocavam mensagens relacionadas ao tema que encorajavam outros internautas a se manifestarem contra.

4. Interesse em comum: Manifestação contra a PEC 37

No artigo proposto constava a seguinte redação: “A apuração das infrações penais de que tratam os 1º e 4º, deste artigo, incubem privativamente às políticas federais e civis dos Estados e do Distrito Federal, respectivamente”³.

Proposta pelo Deputado Federal Lourival Mendes do PTdoB/MA, o artigo, caso aprovado, daria a exclusividade da investigação às polícias militar e civil, ou seja, outros órgãos como o Ministério Público Federal, o IBAMA, a Receita Federal, o COAF e o Banco Central ficariam impedidos de realizar investigações ou terem os resultados de investigação questionados e invalidados em juízo.

No momento em que ocorriam os debates a respeito da aprovação da Emenda Constitucional, instigadas principalmente pelo Ministério Público, o Brasil encontrava-se em uma época, na qual estavam acontecendo vários protestos em diversas cidades. O motivo era o descaso dos políticos com os problemas sociais e principalmente a corrupção e o uso de subterfúgios ilícitos para favorecimento particular e partidário. Assim, quando foi anunciado o aumento de vinte centavos para a passagem do transporte público no dia 5 de junho em São Paulo, foi o limite para incitar a revolta da população. Em 15 dias as manifestações tomaram proporções nacionais e culminou com uma série de protesto em várias capitais do país. O dia 20 de junho de 2013 foi o ápice com mais de 1,5 milhões de pessoas protestando em várias cidades do Brasil (FERNANDES e ROSENO, 2013).

Paralelamente, estava ocorrendo a Copa das Confederações entre os dias 15 e 30 de junho, evento-teste para a Copa do Mundo um ano depois. Os jogos terminaram sendo mais um pivô para alavancar as manifestações. Uma parcela da população se mostrou revoltosa diante dos gastos de mais de R\$ 90 bilhões com a construção dos estádios para a Copa de 2014 e os Jogos Olímpicos em 2016, conforme dados da reportagem do portal R7⁴. Vários estádios foram pontos de protestos, o que gerou grande visibilidade aos movimentos. Manifestantes pediam o cancelamento do evento e erguiam cartazes com os dizeres. “Queremos saúde e educação no padrão FIFA” (FERNANDES e ROSENO, 2013, p.23).

³ Site do Ministério Público Federal. Disponível em: <http://noticias.pgr.mpf.gov.br/noticias/noticias-do-site/copy_of_geral/especial-pec-37>. Acessado em: 21 de out. de 2013

⁴ Site do Portal R7. Disponível em: : <<http://esportes.r7.com/futebol/copa-das-confederacoes-2013/fifa-ameaca-cancelar-a-copa-das-confederacoes-21062013>>. Acessado em 23 de out. de 2013.



A organização do protesto ocorreu da mesma maneira como foram feitas as demais passeatas, através das redes sociais. No Recife, as lideranças do protesto contra a PEC 37 criaram uma página no *Facebook* cujo nome era **Recife – Manifesto Contra a Aprovação da PEC-37**.

No convite lia-se:

Sob a necessidade de urgência da PEC 37, ser votada dia 26, e com possibilidade de ser aprovada, criamos este evento com intuito primeiro de informar a conscientizar toda a população, e com segunda proposta de nos mobilizarmos e fazermos pressão popular de formas diversas, para que este texto que retrocede o nosso processo de democracia e restringe o direito de investigação do Ministério Público órgão legítimo, principal e que serve diretamente aos interesses da população e sociedade. (FACEBOOK, 2013)

Por meio desta página, mais de dez mil pessoas haviam confirmado presença no segundo dia de protesto, como apontou a matéria do Diário de Pernambuco⁵, vinculada on-line no dia 21 de junho. Através da rede social, os ativistas organizaram manifestações no mesmo dia em várias estados do país. Além de Pernambuco, foram organizadas passeatas em Minas Gerais, Curitiba, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Aracaju e São Paulo.

O site de notícias *GI*⁶ relatou que, no dia 22 de junho, por volta das 16h cerca de 500 pessoas ocuparam uma das maiores avenidas da capital pernambucana, a Avenida Agamenon Magalhães e seguiram em direção a Zona Sul da cidade, contudo, no meio do caminho desviaram o trajeto para o centro. Além de Recife, cerca de quatro mil ativistas da cidade de Caruaru também foram às ruas

Diante dos protestos e da pressão da população, a Emenda Constitucional da PEC 37 não foi aprovada. Em entrevista ao site de notícias *R7*⁷, o deputado Alessandro Molon do PT do Rio de Janeiro afirmou que se a votação fosse quinze dias antes a Emenda teria sido aprovada. Foi por causa da presença da população nas ruas exigindo

⁵ Site do Diário de Pernambuco. Disponível em <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/politica/2013/06/21/interna_politica,446401/mais-de-dez-mil-confirmam-presenca-em-protesto-contra-a-pec-37-neste-sabado-no-derby.shtml>. Acessado em 23 de out. de 2013

⁶ Site da globo.com. Disponível em: <<http://g1.globo.com/brasil/protestos-2013/infografico/platb/>>. Acessado em: 20 de out. de 2013

⁷ Site do Portal R7: Disponível em: <<http://noticias.r7.com/brasil/manifestacoes-foram-decisivas-para-derrubada-da-pec-37-diz-deputado-26062013>>. Acessado em: 26 de out. de 2013.



a derrota que determinou a desaprovação. A PEC 37 foi rejeitada no plenário da Câmara por 430 votos a nove.

5. Considerações finais

Nas postagens que registraram a interatividade dos internautas da comunidade virtual no dia da passeata no Recife, foi possível identificar que o ambiente interativo oferecido pela rede social garantiu uma discussão dos temas de maneira informal. É o sistema de comunicação descrito por Lippman (1998), considerado aquele que permite ao usuário coordenar as atividades com liberdade. As pessoas podem decidir como fazer uso do meio de comunicação disponível para todos, o que resulta em um uso diferente para cada um.

Com relação a comunicação entre emissor e receptor, a pesquisa demonstrou a já citada adaptação das relações pessoais citada por Santaella (2003). Como exemplo é possível citar a mudança do trajeto escolhido para a manifestação contra a PEC 37. Quando feita a página na rede social, as lideranças haviam decidido fazer uma passeata do bairro do Derby para o Marco Zero no centro do Recife. Diante das várias mensagens com pedidos e exigência de mudança de roteiro por parte dos manifestantes, a organização mudou a rota e o protesto tomou lugar em duas grandes avenidas da cidade. Ou seja, as reuniões para administrar as principais decisões da manifestação foram substituídas pela comunicação *on-line*, o que permitiu uma maior participação dos manifestantes que não se identificam com o perfil de líderes burocráticos, mas, mesmo assim, desejam fazer parte das decisões. O interesse em participar politicamente também foi potencializado pela velocidade na comunicação, característica do ambiente e que não exige do emissor ou do receptor um investimento maior de tempo para transmitir a mensagem.

Identificou-se um ambiente com menos rigor e isto foi observado graças ao sentimento de pertencimento defendido por Recuero (2003). Os integrantes da página podiam divulgar o que quisessem, da forma a qual julgassem pertinente porque se sentiam parte da comunidade virtual, que os reunia com um interesse comum de protestar contra a PEC 37.

Este interesse em comum era o principal motivador para que os manifestantes participassem da página do *Facebook*, uma vez que a grande maioria das postagens



continham mensagens com dúvidas, sugestões ou exigências relativa ao ato do protesto em si e não a assuntos que remetessem a uma conversa mais longa.

O conceito da interatividade, quando aplicado ao ambiente virtual, pode ser mais amplo. Para que a comunicação seja feita no ambiente *on-line* ou ciberespaço, às vezes, não se faz necessário uma resposta direta, mas apenas uma participação do emissor em escrever uma mensagem, um comentário ou apenas uma curtida. O papel do receptor pode variar em identificar a mensagem e processá-la, sem, entretanto, participar ativamente da comunicação com uma resposta.

Lévy apresentou a análise do grau de interatividade, medido de acordo com a possibilidade de apropriação e de personalização da mensagem recebida, ou seja, como o receptor toma para si a informação após receber a mensagem, o que pode ser representado pelo interesse em comentar ou curtir a mensagem.

A pesquisa observou, de acordo com a pesquisa do autor, que algumas mensagens podem ser consideradas mais importantes do que outras devido à quantidade de interação, retratado pelo número de comentários e curtidas. Uma vez que uma postagem recebe um comentário ou uma curtida, o *Facebook* deixa aquela mensagem entre as mais recentes atualizações da página, o que não permite uma ordem cronológica das mensagens. Foi identificada a necessidade de se criar um indicador de interatividade, tendo como base os comentários e as curtidas, uma vez que um *post* com maior nível deste tipo de interatividade representa maior importância e provavelmente maior visualização do que outra postagem com menor nível de interatividade. Por isso, este termo aparece com frequência ao longo do trabalho.

Neste sentido pode-se afirmar que os resultados da pesquisa confirmam a hipótese formulada na etapa inicial de que o *Facebook* funciona como ferramenta incentivadora da participação política, por meio de um processo de interatividade.

Referências bibliográficas

- FERNANDES, Edson e ROSENO, Ricardo de Freitas. **Protesta Brasil: das redes sociais às manifestações de rua**. São Paulo: Prata Editora, 2013.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUNIOR, Sidio Rosa de Mesquita. **PEC 37, um nada jurídico, 2013**. Disponível em <: <http://jus.com.br/artigos/24781/pec-37-um-nada-juridico#ixzz2iMbxO5bs>> Acesso em 20 de outubro de 2013.
- LEMONS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- Projeto SAPIENS, 2000.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.



_____. **Comunidades Virtuais: uma abordagem teórica**, 2003 Disponível em <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/recuero-raquel-comunidades-virtuais.html>> Acesso em 04 de setembro de 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. Revista Famecos. nº 22. Porto Alegre, dez. 2003. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3229/2493>> Acesso em 30 de agosto de 2013.

Site do **Diário de Pernambuco**. Disponível em <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/politica/2013/06/21/interna_politica,446401/mais-de-dez-mil-confirmam-presenca-em-protesto-contr-a-pec-37-neste-sabado-no-derby.shtml>. Acessado em 23 de outubro de 2013

Site do **Ministério Público Federal**. Disponível em: <http://noticias.pgr.mpf.gov.br/noticias/noticias-do-site/copy_of_geral/especial-pec-37>. Acessado em: 21 de outubro de 2013

Site do **Portal R7**. Disponível em: : <<http://esportes.r7.com/futebol/copa-das-confederacoes-2013/fifa-ameaca-cancelar-a-copa-das-confederacoes-21062013>>. Acessado em 23 de outubro de 2013.