



## Comunidades e Grupos de Interesse, as Transformações de uma Coletividade Virtual <sup>1</sup>

Anyzaura Vieira VOLTOLINI<sup>2</sup>  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, SP

### RESUMO

Este artigo apresenta uma exposição dos conceitos envolvidos na formação de grupos de mesmo interesse no Facebook. Os conceitos interpostos de redefinição de comunidades, compartilhamento de conhecimento e a hibridez cultural caracterizada por uma nova era midiática, aderindo ao “cíbrido”.

Uma breve e inicial introdução à relação de estudos sociológicos da contemporaneidade e conceitos advindos de filosofia e comunicação, como inteligência coletiva. Uma abordagem sobre a utilização do digital e dos artefatos tecnológicos qualificados como interativos e como eles provocam uma transformação na formação de grupos e na dissolução do conhecimento.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibercultura, Facebook, Inteligência coletiva, Reflexividade Comunicacional, *Éthos-social*.

### INTRODUÇÃO

A manifestação do digital na sociedade contemporânea vem, progressivamente, tornando presente no cotidiano dos indivíduos. A necessidade de compartilhar o conhecimento de forma colaborativa e amigável provoca certa combinabilidade de grupos, unificando diversos interesses.

Essa temática vem sendo aderida por alguns pesquisadores de cultura digital, comunicação mediada por computador e cibercultura.

A transformação comunicacional influencia em uma mudança social.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

<sup>2</sup> Mestranda 3º semestre do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Bolsista FAPESP e orientanda da Profª Drª. Maria Lucia Santaella Braga, email: [anyvoltolini@gmail.com](mailto:anyvoltolini@gmail.com).



O conceito de “sociabilidade” trazido por Georg Simmel exemplifica o “provocador” de formação de grupos. Aqui, Simmel já traz à discussão a Interatividade como ação de “sociação” de indivíduos, matérias e conteúdos.

Simmel, portanto, introduz, nos estudos de sociologia, o conceito de sociabilidade. Ele procura definir as diferentes intenções dos indivíduos em gerar “sociação” trazendo em foco a questão e interação. Ele defende que a interação nasce de impulsos de interesses ou da busca dos indivíduos por objetivos específicos. Essa busca pelos interesses proporciona a relação de convívio com outros indivíduos.

Será discutido, a partir da ideia de Clay Shirky, Derrick de Kerckhove, Lucia Santaella e Muniz Sodré os fatores que motivam os interagentes a se unirem na transmissão de informação e conhecimento.

Além disso, a relação semiótica e metafísica do hábito e sua construção será levantada com embasamento teórico na interpretação de Ivo Assad Ibri das questões precursoras de Charles Sanders Peirce.

O uso da internet e a interação rotineira com o Facebook levantam modificações e transformações habituais nos usuários da rede social. A adaptação da sociedade em suas leis, valores e costumes torna-se mais do que necessário, imprescindível para a convivência social e para a preservação do controle social.

Muitos casos serviram de avisos e de impulsos para teorização de conceitos primordiais à análise comportamental dos interagentes e do uso da rede social e construção da comunicação digital.

Há uma necessidade de interagir, de sociabilizar, de compartilhar interesses, conhecimentos. Segundo Peirce (2008, pg. 49) “[...], temos de necessariamente influenciar as opiniões uns dos outros, de modo que o problema vem a ser como fixar a crença, não meramente no indivíduo, mas na comunidade”.

Isso acontece de forma clara e relevante nos acontecimentos sociais. Nas redes sociais há diversas manifestações da procura por estabelecer um hábito, uma generalização conceitual de certas discussões. Comentários e acréscimos de informações são disponibilizados de forma inconsiderada, visando somente a divisão e compartilhamento intelectual colaborativo. Quando vemos, deparamo-nos com uma incrível discussão extremamente construtiva de conhecimento.



### **Novo *Éthos-Social***

Estamos em um novo tipo de “formalização da vida social”, novas formas sócio-relacionais foram introduzidas no cotidiano dos indivíduos interagentes em plataformas digitais. Esta nova formalização é conceituada por Sodré (2002) como *éthos-social*. Ele afirma que já é comum defender a ideia de que o “[...] desenvolvimento dos sistemas e das redes de comunicação” (SODRÉ, 2002, p. 15) transforma bruscamente a vida do ser humano moderno, em todas as relações sociais: profissionais, pessoais e de lazer. Esse novo *bios* ele define como *éthos-social*.

“Está depois em jogo um novo tipo de formalização da vida social, que implica uma outra dimensão da realidade, portanto formas novas de perceber, pensar e contabilizar o real. Impulsionadas pela microeletrônica e pela computação ou informática, as neotecnologias da informação introduzem os elementos do tempo real (comunicação instantânea, simultânea e global) e do espaço virtual (criação por computador de ambientes artificiais e interativos), tornando “compossíveis” outros mundos, outros regimes de visibilidade pública. Mas também intensificando os cenários de antecipação dos acontecimentos, o que de algum modo neutraliza a abertura para o futuro.” (SODRÉ, 2002, p. 16).

Pode-se deduzir que os indivíduos estão constantemente ligados e dependentes das tecnologias emergentes do mercado. Como Sodré e, até mesmo, como Lúcia Santaella explicam, a sociedade atual é regida pela midiaticização em uma tendência completa de virtualização das relações humanas. Muniz Sodré nomeia tal definição como uma “[...] multiplicação das tecnointerações setoriais” (SODRÉ, 2010, p. 21).

Parafraseando Peterson (2003), Santaella (2007) expõe: “Peterson (2003) afirma que o polimorfismo atual reclama por novas relações entre a engenharia e as humanidades para que possamos dar conta da nossa e-condição” (p.135).

Derrick de Kerckhove divulga muitas de suas previsões transformativas em seu livro *a pele da cultura*. Otimista, Kerckhove prevê diversas mudanças comportamentais e de relacionamentos sociais que serão induzidas, concomitante à evolução tecnológica.

Há pouco tempo o mundo era estúpido e nós éramos inteligentes. Mas o mundo assistido por computador está se tornando mais rápido e mais esperto que nós. Muito em breve a inteligência tecnológica coletiva vai superar a inteligência orgânica individual tanto na velocidade como na capacidade de integração. Vai ser interessante saber como é que esta organização unificada tomará conta do ambiente e da pobreza humanos, e com que critérios avançará para a engenharia genética. Por enquanto relaxe. Ainda não chegamos lá (KERCKHOVE, 2009, p. 81).



É muito interessante esta posição, pois relaciona a tecnologia e como ela acontece com o corpo humano. O autor elabora uma série de analogias dedicando-se às respostas dos acontecimentos contemporâneos e às previsões para uma vivência humana qualificada, por ele, como essencialmente tecnológica.

Porém, não nos aprofundemos em tais previsões, pois o ideal procurado aqui é a discussão do conhecimento, o compartilhamento e, conseqüentemente, as transformações no relacionamento acarretadas por essas atitudes. No entanto, para introduzir o assunto é necessária apresentação de conceitos comunicacionais relacionados à veiculação da mensagem.

Quanto ao fluxo da informação, há uma descentralização radical proporcionada por meio de uma economia da abundância, ou seja, a informação terá maior relevância e será, abundantemente, disponibilizada. Além disso, uma descentralização de emissor/consumidor será acompanhada por uma descentralização das tecnologias produtivas. Haverá uma queda de preços sobre os objetos tecnológicos provocando uma maior acessibilidade gerando os “prosumidores”<sup>3</sup>.

À medida que a tecnologia dá poder às pessoas, os consumidores desenvolvem a necessidade de exercer mais controle sobre o seu ambiente imediato. À medida que nos movemos de uma cultura dirigida pelo produtor para uma cultura dirigida pelo consumidor, a indústria perceberá que conceber características que reflitam o poder do consumidor é algo que terá de fazer parte de seus produtos. A geração do “prosumidor” nasceu nos anos 80, a era do *yuppies* e das redes de computadores. Os computadores permitiram às pessoas falarem com suas telas, recuperar o controle da sua vida mental da televisão e tomar parte ativa na organização do seu ambiente, local e global (KERCKHOVE, 2009, p. 110).

Levando em conta a interatividade como diálogo fácil e de dupla via, como facilidade operacional, física e humanizadora dos atos digitais e tecnológicos, é o ato em que se dá a comunicação midiática contemporânea.

“Muda a natureza do espaço público, tradicionalmente animado pela política e pela imprensa escrita. Agora, formas tradicionais de representação da realidade e novíssimas (o virtual, o espaço simulativo ou telerreal) interagem, expandindo a dimensão tecnocultural, onde se constituem e se movimentam novos sujeitos sociais.” (SODRÉ, 2006, p. 19).

### **Uma reflexividade comunicacional – um devir de hábitos**

A digitalização traz uma “[...] conformação atual da tecnocultura, uma cultura de simulação ou do fluxo, que faz da representação apresentativa uma nova forma de vida”

---

<sup>3</sup> Derrick Kerckhove analisa melhor esse conceito quando fala de Ciberdesign a partir da página 105 de seu livro.



(SODRÉ, 2010, p. 17). Santaella (1996) expõe uma nova visão sobre o complexo midiático. O intercâmbio comunicativo é fruto de uma rede entre, novas possibilidades interativas e novas modalidades de criação artística aumenta o crescimento da onipresença da informação.

Expõe-se uma reflexividade comunicacional, uma relação interacional, múltipla, recíproca e instantânea com uma constante ressignificação de conceitos e princípios. O uso habitual da interatividade presente nos meios de comunicação usuais e de mobilidade traz, como necessidade, o estudo de um meio comunicativo interacional, não mais somente informacional. Com a adoção desses dispositivos interativos novos hábitos, costumes e valores, transgredindo limites e impulsionando organismos à transformação.

A informação agora pode estar globalmente disponível num número ilimitado de cópias perfeitas, a custo marginal zero. O resultado é que todos os modos de comunicação que um dia precisaram apoiar em preços de mercado podem agora ter uma alternativa que se baseia no livre compartilhamento. (SHIRKY, 2011, p. 101).

Shirky traz à discussão o desenvolvimento desse hábito comunicacional, ou seja, nosso hábito de evolução social regida pelo conhecimento e pela propagação deste.

Ele exemplifica tal transformação expondo acontecimentos off-line anteriormente já ocorridos, e relaciona com nossas atitudes no “mundo” on-line.

A Universidade Invisível<sup>4</sup> apresentava uma nova proposta de desenvolvimento intelectual em diversas áreas de pesquisa. Porém, não se associavam aos seus precursores, os Alquimistas. A diferença era o compartilhamento das descobertas, das hipóteses testadas, dos conhecimentos recém-adquiridos, construindo um círculo colaborativo de um conhecimento, antes individual, agora coletivo.

Essa atitude modificava completamente o desenvolvimento da sociedade, pois a velocidade com que as teorias e pesquisas se ampliavam era crucial, agindo, assim, na evolução comunitária.

Shirky conta a história dos Z-boys<sup>5</sup>, amantes do skate que praticavam o esporte dentro de piscinas vazias no sul da Califórnia na década de setenta. Os Z-boys compartilhavam

---

<sup>4</sup> Clay Shirky discorre sobre vários acontecimentos verídicos de compartilhamento do conhecimento em específicas situações. Assim, o autor expõe alguns experimentos e exemplos podendo prever comportamentos e analisar os resultados de atitudes relacionadas às atitudes “virtuais”. Shirky discorre sobre a Universidade Invisível em seu livro, “A Cultura da Participação”, na página 124.

<sup>5</sup> Aqui, Shirky apresenta um exemplo bastante pertinente de manifestação do compartilhamento intelectual, da combinabilidade de pessoas e formação de grupos de mesmo interesse (de forma “offline”). Está em seu livro “A Cultura da Participação”, na página 94.



dicas e truques, testavam novas ideias para o melhoramento do esporte e renovação das manobras.

Quando há compartilhamento entre pessoas que se conhecem e compartilham interesses, a competição, usualmente eliminatória, qualifica-se como colaborativa. A intenção dos skatistas não era competir para acabar com certas manobras ou eliminar certos parceiros do esporte, ao contrário, o intuito era propagar a modalidade e expandi-la, adotando novas técnicas, truques e estilos, incentivando e desafiando os participantes a uma réplica das novas manobras.

Shirky posiciona, muito bem, tais comportamentos com as ações tomadas em rede. Ele traz o princípio de que “(...) novas funções são muitas vezes descobertas e aperfeiçoadas não por um arroubo de inspiração individual, mas pela exploração e pelos melhoramentos feitos por um grupo colaborativo” (2011, p. 95).

Aumento do tamanho da comunidade, redução dos custos de compartilhamento e aumento da clareza são todos fatores que tornam o conhecimento mais combinável, e nos grupos em que essas características crescerem a combinabilidade, e nos grupos em que essas características crescerem a combinabilidade também crescerá. Essas três condições são ampliadas por um meio que é global e barato, e que permite que um número ilimitado de cópias de informação seja difundido à vontade, mesmo entre grupos grandes e fisicamente dispersos. Nossas ferramentas tecnológicas para tornar a informação globalmente disponível e encontrável por amadores, a custo marginal zero, representam, assim, um enorme choque positivo para a combinabilidade do conhecimento. (SHIRKY, 2011, p. 128 e 129).

A comunicação interativa é uma constante ação que mora em uma rede sem fim com ligações múltiplas, fazendo desses conceitos uma vivência de sentimentos, emoções e, o mais crucial, conhecimento compartilhado. Isso tudo definido por Lévy como *inteligência coletiva*, informação, dados, inteligência distribuída com reciprocidade.

“O desenvolvimento da comunicação assistida por computador e das redes digitais planetárias aparece como a realização de um projeto mais ou menos bem formulado, o da constituição deliberada de novas formas de inteligência coletiva, mais flexíveis, mais democráticas, fundadas sobre a reciprocidade e o respeito das singularidades. Neste sentido, poder-se-ia definir a inteligência coletiva como uma inteligência distribuída em toda parte, continuamente valorizada e sinergizada em tempo real. Esse novo ideal poderia substituir a inteligência artificial como mito mobilizador do desenvolvimento das tecnologias digitais e ocasionar, além disso, uma reorientação das ciências cognitivas, da filosofia, do espírito e da antropologia para as questões da ecologia ou da ecologia da inteligência.” (Lévy, 2011, p. 96).



Voltando em Shirky (2011) quando ele introduz a ideia de “comunidade de prática”, a qual se caracteriza como uma forma de compartilhamento. Um grupo de pessoas que trocam e interpretam informações com o objetivo de ajudar seus companheiros a manter competência em seus trabalhos compartilhados. Para que isso seja possível, os integrantes desde grupo precisam se conhecer, entenderem uns aos outros, suas identidades (p. 129).

Descrevemos, assim, a rede social. Uma facilitação da socialização entre indivíduos interagentes no “mundo” on-line e off-line. Santaella defende isso em uma de suas recentes publicações digitais<sup>6</sup>. Ela diz que essa imensurável adesão se deve à necessidade de compartilhamento de sentimentos, amizades, afeições e emoções; à necessidade de participar de um circuito de afetos.

O uso do Facebook cresce a cada instante, e seu formato de interação é trazido ao cotidiano “off” de seus usuários e vice e versa.

Escolas europeias iniciaram uma abordagem inovadora ao ensino de história. Relacionando a configuração de visualização cronológica dos *posts* de perfis, o aluno pode encontrar a ordem factual de cada fase da história da humanidade <sup>7</sup>. Além de interagir, os adolescentes podem agregar conhecimento com a diversidade de artifícios pedagógicos disponíveis na rede - como vídeos, imagens, documentários e entrevistas – e com o desenvolvimento dessa discussão composta pelos comentários dos colegas além do horário de aula.

Um novo comando disponibilizado pelo Facebook eleva a participação no desenvolvimento intelectual dos usuários. Os grupos (constituídos por indivíduos de mesmo interesse ou que têm algo semelhante) são formados com a intenção de compartilhamento privado de dados, informação e para discussão de conhecimento <sup>8</sup>.

Em vez de compartilhamento público, o qual muitas pessoas não irão acrescentar conhecimento não colaborando para uma evolução do assunto, o Facebook disponibiliza uma ferramenta que possibilita o usuário interagir somente com pessoas capazes, informacionamente, de agregar conhecimento.

---

<sup>6</sup> Conteúdo disponível em <http://sociotramas.wordpress.com/2012/08/27/o-circuito-dos-afetos/>. Acessado em: 16 de setembro de 2012.

<sup>7</sup> Visualizado em 13/12/12. Disponível em: [http://www.midiassociais.net/2012/09/escola-da-aulas-de-historia-na-timeline-do-facebook/2012/#.UGcSg1F\\_Ji8](http://www.midiassociais.net/2012/09/escola-da-aulas-de-historia-na-timeline-do-facebook/2012/#.UGcSg1F_Ji8)

<sup>8</sup> Acessado em 07/12/12. Conteúdo disponível em: <http://www.facebook.com/video/video.php?v=1544398803213>



Nada mais é que a manifestação da motivação de combinabilidade do pensamento. Uma competição qualitativamente colaborativa restrita a quem pode colaborar. Nada mais que uma visível transformação na forma de evoluir o conhecimento colaborativo, agregando novas técnicas e reconfigurando o espaço e a maneira da inteligência coletiva.

Os grupos privados são utilizados, comumente, para discussões específicas. Como exemplo de adesão dessa ferramenta em ambiente escolar, Shirky (2011) expõe um caso curioso sobre um Christopher Avenir, um calouro da universidade de Toronto (p. 131). Ocorrido em 2007, esse caso trouxe a relevância judicial ao uso de tecnologias digitais em ambientes privados e de restritos à integrantes escolhidos e convidados.

Christopher achou normal criar um grupo digital, utilizando a ferramenta do Facebook, para estender as discussões instigadas no grupo de pesquisa limitado às instalações da faculdade. O grupo virtual tomou grande proporção na adesão dos integrantes, aceitando até pessoas interessadas em sugar o conhecimento, não em colaborar com o desenvolvimento. Porém a universidade alegou que as discussões não eram adequadas ao compartilhamento e que repassar os conhecimentos adquiridos em sala de pesquisa poderia gerar “fraudes”, as quais seriam causadas por essas pessoas que ficam na “aba” dos que, realmente, se envolvem no projeto.

O que impulsionou a desaprovação da escola é apresentado, por Shirky, como um rompimento dos hábitos educacionais da universidade. Ele diz que os métodos de ensino se limitam no repasse de técnicas corretas em se aprender a resposta certa, não no desenvolvimento do conhecimento, sem a internalização do processo. “(...) Na verdade, receber a resposta de mão beijada anula o propósito da educação. (...), aprendizes que compartilham suas observações e frustrações com seus pares aprendem mais rápido e retêm mais daquilo que aprenderam do que alguém que estude sozinho” (2011, p. 134).

A aprendizagem é provocada pelo “não-sujeito”. “A sociedade é moldada tanto pela inconveniência quanto pela capacidade, pelo que pode e pelo que não pode fazer. (...) Quando coisas que costumavam ser inconvenientes deixam de ser, entretanto, antigos acordos precisam ser renegociados, inclusive papel desses trabalhadores” (SHIRKY, 2011, 136).

As soluções possíveis para a adequação do uso das redes sociais dentro do ambiente escolar é a formulação de novos parâmetros de conduta de privacidade, o que deve ser “publicado” e o que não. Esses limites devem ser apresentados de forma que os alunos



participem da efetivação de tais na rede. Os próprios alunos devem ajudar na definição dos parâmetros “tanto como forma de disciplina pessoal quanto como parte de suas expectativas culturais mútuas. (...). Esse contrato envolve uma determinação efetiva do equilíbrio entre questões individuais e questões grupais, antes mantido pelas limitações do mundo real” (SHIRKY, p.135).

Christopher, um garoto nascido já em era digital, não previu tal problema, pois para ele os dois espaços já se integram em uma única realidade. Como especificado no início, Christopher já participa do *éthos-social*.

Shirky diz que:

“O Facebook não é próximo o bastante de uma máquina de fax ou de um mimeógrafo para ser comparado às mídias antigas, porque ele é mais social do que elas, e também porque seus participantes se comunicam em grupos. (Um papel mimeografado não faz nada no sentido de permitir que seus leitores conversem). [...] O conflito entre “O Facebook é uma máquina de fax melhorada” e “O Facebook é como uma sala on-line” tende a exagerar a medida até onde algo novo é igual ao que havia antes e subestimar a diferença entre o antigo e o novo.” (SHIRKY, 2011, p. 132 e 133).

Desta forma há a potencialização de uma diferente forma de sociabilidade. Há uma modificação na cognição humana, ou seja, quando são introduzidas novas regras de conduta os valores são modificados alterando a percepção dos indivíduos envolvidos. “(...) nosso comportamento contribui para um ambiente que encoraja algumas oportunidades e dificulta outras” (SHIRKY, 2011, p. 122).

“Bauman (2001, p.74) nos alerta da imprudência de se negar, ou mesmo subestimar, a profunda mudança que o advento da modernidade fluida produziu na condição humana. O fato de que a estrutura sistêmica, que imperou até algumas décadas atrás, seja hoje remota e inalcançável, mas o estado fluido e não estruturado do cenário imediato da política-vida mudam as condições anteriores de modo radical e requer que repensemos os velhos conceitos que costumavam sustentar suas narrativas.” (SANTAELLA, 2007, p. 134).

Ibri expande a discussão com o conceito de experiência. Experiência como o “resultado cognitivo do viver. Experiência é o curso da vida” (1992, p. 4), permitindo supor um agente moldador de conduta e comportamento humano. O que experienciamos transforma nossa maneira de interpretar, de entender.

A cultura não é somente um conjunto de comportamentos, mas também regras e normas que conduzem tais comportamentos aceitos em um grupo (SHIRKY, 2011, p. 122). É uma ferramenta de coordenação. Quando novas regras e normas são inseridas



provocam-se novas experiências que nos conduzem a transformação comportamental.

Da mesma forma, nossas experiências intelectuais e nossa ânsia de compartilhamento informacional são afetadas quando a interatividade, como atributo tecnológico, é abraçada por nós. Novas formas de compartilhamento ultrapassam hábitos comuns de compartilhamento. Quando algo é inserido em nosso cotidiano de forma constantemente presente o hábito se transforma.

Como definição e estudo de hábito, recorreremos às interpretações peircianas. Hábito é uma lei, uma generalização da interpretação fenomênica, ou seja, é a mediação, um entendimento das manifestações, alteridade que provocam nossa transformação, nosso devir. Isso se dá por meio da experiência.

“O reconhecimento da insistência de uma experiência requer um intelecto comparador de medida a imediaticidade de cada uma das ocorrências desta experiência, ou seja, intelecto que a torne não mais uma experiência imediata, mas uma representação generalizada da que reconhece a *relação* entre suas ocorrências.” (IBRI, 1992, p. 29).

Quando aderimos o uso da tecnologia interativa, nossos hábitos de comunicação, de propagação do conhecimento e compartilhamento de informação muda. O uso dos artefatos interativos passa a ser integralmente presentes em nosso dia-a-dia, movimentando a sociedade de acordo com sua configuração, até mesmo no “mundo” off-line. Nossas manifestações off-line passam a depender e vincular-se com nossas atitudes propriamente on-line, e vice e versa.

Expande-se ou retrai-se a capacidade humana. Esta questão é relativa ao ponto que se analisa. Sabemos e podemos afirmar que uma mudança cognitiva, perceptiva acontece, acarretando um hábito transformado, assim, práticas comunicativas e de socialização evoluídas.

Santaella (2007) diz que a cultura caracteriza-se como híbrida, uma cultura onde as diversas manifestações comunicacionais coexistem, convivem e sincronizam-se em um “tecido cultural polimorfo e intrincado” (p. 133). Estas misturas que ocorrem no interior da cibercultura, dentro no universo digital ela define como “cíbrido” (p. 133).

Com essas exposições, é preciso levantar mais um questionamento, o qual é de extrema e fundamental redefinição.

“Desde que ficou patente a vocação da internet para a formação de grupos de interesses, “comunidades” popularizou-se como termo ideal para caracterizar as aldeias virtuais de pessoas que formam grupos nas redes tendo por base interesses e afinidades e não a proximidade



geográfica. [...] O modelo de relação social das comunidades contrasta com a emergência das sociedades modernas, nas quais as transformações econômicas, tecnológicas e culturais deslocaram (e desmancharam no ar) a tradição, e a complexidade criou uma vida social mais racionalizada, individualizada, fragmentada, transitória e desprendida de laços de emoção e de obrigação” (SANTAELLA, 2007, p. 243).

Há uma discussão sobre a formação da comunidade, onde é impulsionada pelas relações de telepresença, relacionadas à mobilidade e desterritorialização versus territorialização. O uso dos celulares e seus fones de ouvido complementam sujeitos individualizados, não unificados em uma coletividade. Porém, há uma co-presença, um sentimento de confiança coletiva. Constrói-se uma relação de confiança sobre um “vazio deixado pela dissolução e desintegração das comunidades na modernidade tardia, mas sim uma construção baseada na reconfiguração processual, no desempenho novo das antigas confianças e incertezas” (SANTAELLA, p. 244).

“O que importa para as comunidades virtuais é o espaço criado pela comunicação, um espaço em que relações interpessoais de confiança, afinidade e reciprocidade são mantidas voluntariamente, e não simplesmente porque se está situado em um mesmo local físico. [...], pois os equipamentos sem fio permitem a liberação dos lugares físicos e seu uso desloca os laços comunitários das pessoas situadas para as pessoas onde quer que estejam, de modo que os membros de uma comunidade permanecem essencialmente conectados a despeito de todos os fatores de separação” (SANTAELLA, 2007, p. 244 e 245).

### **Considerações Finais**

Contudo, o conceito antiquado de comunidade deixa-se corroer quando analisamos a prática dela. A mobilidade faz as ferramentas de grupos de mesmo interesse ser o início da discussão de sociabilidade. Essa questão deve ser analisada e estudada com frequência habitual, pois as transformações se potencializam proporcionalmente ao surgimento de novos aplicativos, ferramentas e aparelhos tecnológicos digitais.

A internet fortalece essa relação de confiança coletiva embaçada na fluidez dos relacionamentos virtuais. “Rede de computadores, disponibilidade permanente e aprendizagem por meio de equipamentos móveis fortificam as tendências descentralizadoras e dão suporte a comunidades locais ou outras organizadas não geograficamente” (SANTAELLA, 2007, p. 245).

Identifica-se como necessária a adaptação de valores, antes vistos como indispensáveis e agora já envelhecidos, obrigando, assim a renovação objetiva. Assim como a



Universidade de Toronto precisou adaptar-se às novas práticas dos alunos, observamos, constantemente, várias transformações a serem realizadas.

Porém, essas transformações nunca estarão concretamente absolutas e completas. A tecnologia e as práticas digitais se vêm evoluídas progressivamente requisitando o acompanhamento da comunidade.

## REFERÊNCIAS

IBRI, Ivo Assad. **Kósmos Noethós: a arquitetura metafísica de Charles S. Peirce**. São Paulo, Perspectiva: Hólon, 1992.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. 2. ed. São Paulo/SP: Editora 34, 2011.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura: Investigando a nova realidade eletrônica**. São Paulo: Annablume, 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. **Ilustrações da lógica da ciência**. Tradução e introdução de Renato Rodrigues Kinouchi. Aparecida/SP: Ideias & Letras, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. 2. ed. São Paulo/SP: Experimento, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagem líquidas na era da mobilidade**. São Paulo/SP: Paulus, 2007.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Tradução Pedro Caldas. Rio de Janeiro/RJ: Joge Zahar Ed., 2006.

\_\_\_\_\_. **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro/RJ: Zahar Editores, 1967.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Tradução Celina Portocarrero. Rio de Janeiro/RJ, Zahar, 2011.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear em rede**. 5.ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2010.

WAIZBORT, Leopoldo. **As Aventuras de Georg Simmel**. 2. Ed. São Paulo/SP: Ed. 34, 2006.