



## Olimpíadas de Londres 2012 e o discurso da violência no Twitter<sup>1</sup>

Paula Rickes Viegas<sup>2</sup>  
Raquel da Cunha Recuero<sup>3</sup>

### RESUMO

Esse artigo tem por objetivo analisar a repercussão gerada pelo desempenho dos atletas brasileiros nas Olimpíadas de Londres de 2012, de forma específica as mensagens negativas que refletem agressividade e violência no Twitter. O estudo pretende relacionar a visão do indivíduo sobre sua interioridade com sua visão do mundo exterior a partir das teorias de Stuart Hall (2006) e Danilo Martuccelli (1999). A análise central será feita a partir da teoria do Poder Simbólico, de Pierre Bourdieu. Para auxiliar na análise dos discursos dos indivíduos no ciberespaço serão utilizadas as teorias de Manuel Castells (2003; 2007), danah boyd (2007) e Raquel Recuero (2009; 2012).

**PALAVRAS-CHAVE:** olimpíadas; twitter; violência; sites de rede social.

### INTRODUÇÃO

As Olimpíadas de Londres de 2012 foram marcadas por uma grande polêmica: discussões virtuais envolvendo os atletas e seus espectadores. Com o ganho de popularidade dos sites de rede social, após as olimpíadas de 2008 na China, país que exerce controle rígido sobre a Internet, o COI (Comitê Olímpico Internacional) decidiu dedicar uma atenção especial ao discurso difundido nos sites de rede social e lançou em 2011 um manual de conduta que impõe aos atletas algumas restrições no uso das mídias sociais.<sup>4</sup> Entretanto, esse manual não impediu que alguns atletas infringissem as regras e fossem expulsos dos jogos.

Um exemplo foi o caso da atleta grega Voula Papachristou que foi expulsa após publicar em seu Twitter: "com tantos africanos na Grécia, os mosquitos do Nilo Ocidental pelo menos vão comer comida caseira".<sup>5</sup> Outro atleta expulso por comentário racista foi o zagueiro da seleção suíça de futebol Michel Morganella. O jogador publicou em seu Twitter que "todos os sul-coreanos eram atrasados mentais".<sup>6</sup> No Brasil, um caso muito compartilhado e comentado foi sobre a judoca Rafaela Silva. Após ser criticada no Twitter por alguns usuários, a atleta resolveu responder a eles da

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UCPel, email: paularviegas@gmail.com

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora de Publicidade e Propaganda da UCPel, email: raquelrecuero@gmail.com

<sup>4</sup> Fonte: <http://www.olimpiadas.ig.com.br>

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.oglobo.globo.com/olimpiadas2012>

<sup>6</sup> Fonte: <http://www.veja.abril.com.br/noticia/esporte>



mesma maneira ofensiva. Depois de algumas trocas de insultos alguns internautas enviaram mensagens racistas à atleta. O palco dessas intrigas foram os sites de rede social.

Esse artigo tem por objetivo analisar o conteúdo das mensagens veiculadas no Twitter<sup>7</sup> durante as Olimpíadas de Londres em 2012, relacionando com teorias na área das ciências sociais e da cibercultura. O advento das novas mídias interativas, portabilidade digital e outras novidades tecnológicas são meios que permitem interagirmos e nos expressarmos de forma instantânea com facilidade. Nos sites de rede social, por exemplo, qualquer usuário pode publicar mensagens a qualquer momento e interagir com um grande número de pessoas simultaneamente. Essa praticidade faz com que as opiniões e os pensamentos tenham a capacidade de se tornar público de forma imediata.

Hall, um dos referenciais teóricos deste artigo, oferece a base teórica na análise da “descentralidade” do sujeito pós-moderno e de sua identidade fragmentada. Ainda sobre a instabilidade e imaterialidade do sujeito na atualidade, este artigo também se intersecciona com as teorias sobre violência de Danilo Matuceli (1999). Para a base teórica relacionada às novas mídias serão utilizados como referencial Manuel Castells (2003; 2007), danah boyd (2007) e Raquel Recuero (2009; 2012). Eles nos apresentam as ferramentas e dinâmicas na Internet e relacionados com outros sociólogos, também referências nesse projeto, ajudarão no entendimento da realidade que pode ser observada nos sites de rede social.

### **Interações na Internet**

O surgimento da Internet trouxe grandes transformações para a sociedade. Entre as principais mudanças está a possibilidade de expressão e sociabilização nas ferramentas de comunicação mediada pelo computador (Recuero, 2009). Quando criada, a Internet se difundiu através do planeta sendo uma plataforma baseada na liberdade de expressão, onde os usuários poderiam interagir de maneira irrestrita. Depois de algumas tentativas fracassadas do Estado na busca do controle da rede, algumas aplicações de software se tornaram a solução para identificar as rotas de comunicação e conteúdo. Essa transformação da liberdade e da privacidade na Internet é um resultado direto de

---

<sup>7</sup> <http://www.twitter.com>



sua comercialização e representa uma ameaça na estruturação do comportamento cotidiano através da dominação da sociedade (Castells, 2003).

A sociedade na Internet é composta por atores, que são as pessoas envolvidas na rede. Os atores e suas conexões são designados de rede social. Eles moldam as estruturas sociais, através da interação e dos laços sociais. As conexões são constituídas dos laços sociais formados através das interações entre atores (Recuero, 2009). Os sites de rede social são espaços onde os atores interagem entre si e se expressam na Internet. Eles são definidos por boyd e Ellison (2007) como serviços na Internet que permitem aos indivíduos (1) construir um perfil público ou semi-público dentro de um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão, e (3) ver e percorrer a sua lista de conexões e aquelas feitas por outras pessoas dentro do sistema (boyd & Ellison, 2007). Dessa forma os atores tem acesso aos perfis de outros atores para que possam realizar conexões, mesmo sem contato pessoal.

As interações nos sites de rede social são designadas por boyd (2007) de “espaços públicos mediados”. Ela define esse espaço como um lugar onde pessoas se reúnem publicamente através da mediação da tecnologia. Esse espaço possui quatro propriedades que se diferem dos públicos não mediados: persistência, buscabilidade, replicabilidade e audiências invisíveis. Persistência é a capacidade de uma mensagem permanecer no ciberespaço para sempre ou até que seja retirada; buscabilidade se caracteriza pela acessibilidade que essa mensagem tem para os demais usuários; replicabilidade representa a facilidade que um conteúdo tem de circular pela Internet através do compartilhamento feito pelos usuários; audiências invisíveis é a característica que mostra que os usuários não sabem exatamente quem está lendo ou quem irá ler sua mensagem.

Essas características podem auxiliar a propagação da violência nos sites de rede social, especialmente as audiências invisíveis. Não enxergar pessoalmente os atores em que um determinado usuário está interagindo acaba se tornando um fator que auxilia na desinibição desse indivíduo. Segundo Castells (1999), a virtualidade real imerge em uma composição de imagens virtuais, no qual os usuários não se encontram na tela comunicadora, mas suas ações se transformam em experiências reais. Os usuários não enxergam quem está lendo sua mensagem o que facilita a desinibição e a difusão de mensagens ofensivas pela rede. Assim, como nas interações em nossa vida cotidiana “longe do teclado”, as interações virtuais também podem resultar em hostilidade e os



sites de rede social acabam se tornando um meio que possibilita brigas e discussões entre os usuários.

### ***Second Screen***

Uma prática dos atores nos sites de rede social que está ganhando cada dia mais popularidade no Brasil é o *Second Screen*, que em português significa “segunda tela”, um nome dado a qualquer dispositivo com acesso a internet que ocupa a mesma sala que a TV. Segundo pesquisa<sup>8</sup>, 43% dos usuários brasileiros assistem TV enquanto interagem com outros usuários na internet. O usuário busca informações sobre a programação, interage e comenta na Internet sobre o que está assistindo na televisão. No Brasil, esse fenômeno tem ganhado cada vez mais adeptos. Em grandes eventos mundiais como podemos ver nas Olimpíadas de Londres, muitos usuários compartilham conteúdo sobre as perdas e as conquistas dos atletas brasileiros nos sites de rede social. Comentar eventos em tempo real deixa pouco tempo para refletir sobre o conteúdo da mensagem a ser publicada. Os usuários compartilham suas opiniões e muitas vezes não levam em consideração aspectos importantes do ciberespaço como as características dos espaços públicos mediados apontadas por boyd, citadas anteriormente.

Bauman (2012) cita esse fenômeno quando se refere as “multitarefa”. Segundo ele, hoje em dia, o tempo pode ser estendido além de seus limites “naturais” e quem ganhou muito com essa descoberta/invenção é o mercado dos eletrônicos, o que tornam as mídias sociais um palco para indignações súbitas e espontâneas.

Como revelou recente pesquisa orientada pela Ofcom, as multitarefas hoje ocupam 20% do total de tempo gasto com mídia. Isso significa que um cidadão britânico médio consegue comprimir oito horas e 48 minutos de tempo de mídia em pouco mais de sete horas de consumo nessa área (Bauman, 2012, p. 32).

Para Bauman, o que antes tinha valor agora se transformou em vício, e pelo fato do conteúdo virtual possuir fácil acesso, ele também se torna descartável com o tempo. Nessa imersão no mundo virtual, o indivíduo procura uma base referencial para suas opiniões em uma plataforma instável e vertiginosa.

---

<sup>8</sup> Pesquisa IBOPE Nielsen Online para um relatório da *Social TV*, em julho de 2012.



## **Violência**

Devido à instantaneidade dos sites de rede social, como a possibilidade de expressão de forma rápida e espontânea, os discursos acabam sendo difundidos na rede sem uma reflexão mais aprofundada. Este meio repleto de transformações súbitas e constantes possibilita discursos irrefletidos, como o da violência. Segundo o Dicionário Online Michaelis<sup>9</sup>, violência significa qualquer força empregada contra a vontade, liberdade ou resistência de pessoa ou coisa; constrangimento, físico ou moral, exercido sobre alguma pessoa para obrigá-la a submeter-se à vontade de outrem. A Organização Mundial da Saúde (OMS) define violência como “a imposição de um grau significativo de dor e sofrimento evitáveis”.

Muniz Sodré (1992) separa a violência em duas perspectivas. Uma *visível* ou *anômica*, aquela entendida pela força, ruptura, como crimes de morte, assaltos, massacres e outras variantes. Esse ato comporta uma resposta, entrando na dimensão de *luta*, o que integra a dinâmica de toda estruturação social. A outra é a *Violência Social*, que é *invisível*, *institucional* ou *estado de violência*, objeto de análise desse artigo. É uma condição contínua, estrutural e irreatável que deriva de um efeito de inércia sobre os indivíduos, imposto por uma ordem do Estado com seus aparelhos e articulações sociais. A violência nas redes pode ser considerada invisível, devido a não proximidade física entre os usuários, mas nem por isso deixa de existir.

Na Internet podemos presenciar a Violência Social, ou seja, a latência ou o fenômeno enquanto “estado”, o que chama atenção para as formas modernas e sutis de violência (SODRÉ, 1992). O discurso da violência na rede é sutil, pois é mascarado com humor e ironia, mas se analisarmos melhor esses conteúdos conseguimos captar seu caráter hostil.

## **Violência Simbólica**

Para Pierre Bourdieu essa violência estrutural e contínua que é imposta aos indivíduos faz referência a um poder invisível que só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que lhe estão sujeitos: o Poder Simbólico. Esse poder transforma a visão do mundo e consequentemente as ações da sociedade, onde o discurso dominante é feito através de uma manipulação ideológica e impõe uma determinada ordem como algo natural. Essa dominação não está na vontade do indivíduo, mas nas

---

<sup>9</sup> <http://michaelis.uol.com.br>



forças antagônicas com finalidade objetiva inconsciente (Bourdieu, 2001). Esse poder acaba fazendo parte do *habitus* dos sujeitos, entendendo *habitus* como um conceito que vai além da palavra “hábito” e não deve ser racionalizado.

Segundo Bourdieu as relações no mundo social não são uma casualidade mecânica, mas uma espécie de cumplicidade ontológica, ou seja, as ações de um indivíduo não são simplesmente eventos casuais e sim uma ação baseada em uma aceitação com o que lhe foi imposto. Nossas representações hoje são produtos das revoluções simbólicas com um longo e lento trabalho histórico. A alteração dessas representações depende da posição social dos utilizadores, ou seja, para criar uma nova linguagem e uma nova crença dominante são necessárias pessoas que fazem parte do campo de dominação. É um trabalho quase mágico que envolve muitos processos.

O discurso da violência na rede pode ser justificado por essa teoria. Esse poder simbólico pertence aos influenciadores da rede. Sem perceber essa imposição, os usuários são dominados e replicam tais discursos de forma espontânea. No momento em que eles percebem essa imposição, o poder simbólico se desfaz. Contudo, o poder simbólico é um ciclo, e quando um jogo de dominação acaba outro pode começar. Por isso, o indivíduo instável e desatento acaba sendo dominado com mais facilidade.

### **A instabilidade do sujeito**

Stuart Hall (2003) divide o sujeito em três concepções básicas e simplificadas. O primeiro é o *sujeito do Iluminismo*, definido por um indivíduo unificado, consciente de seus atos e baseado na razão. Ele é centrado em um núcleo interior que se desenvolve a partir do nascimento e permanece durante toda vida, mantendo o indivíduo idêntico ao longo de sua existência. O segundo é o *sujeito sociológico*. Seu núcleo interior se alimenta da relação com “outras pessoas importantes para ele” que mediavam valores e sentidos para o sujeito. Ele se desenvolvia a partir das interações do “eu” com a sociedade e dos diálogos com os mundos culturais exteriores. E por último, o sujeito atual, denominado por Hall por *sujeito pós-moderno*. Esse indivíduo não apresenta identidade fixa, não é mais “inteiro”, passa a ser instável e composto de várias identidades. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia (Hall, 2003, p. 22). Isso acontece porque existe um fragmento imerso na cultura e nos conceitos formados sobre classe, gênero, sexualidade, etc. Esses novos quadros de referência e novas estruturas abalam o sujeito integrado, que acaba sofrendo uma



“descentração” sobre o mundo e a si mesmo. Esse sujeito fragmentado acaba se torna mais suscetível a ser dominado pelo Poder Simbólico.

Para Matucelli (1999), o significado negativo da violência na sociedade atual refere-se à crise intelectual e política dessa representação na história. Nesse contexto, os indivíduos acabam se sentindo cada vez mais expostos a riscos, mas sem efetivamente enfrentá-los. A violência na sociedade contemporânea está mais ligada a correr riscos e viver com insegurança. Para o autor, a condição moderna está imersa em um excesso de informação, que às vezes substitui a própria ação. O indivíduo contemporâneo é, de maneira crescente, “imaterial” porque ele está conectado a redes abstratas, como as redes sociais na Internet, o que lhes permitem agir instantaneamente. Por meio dessa dominação simbólica se abre uma necessidade de definir melhor a “realidade”. A vida se desenvolve em um universo com símbolos impessoais, que geram a distância existencial entre o mundo exterior e a vida interior. A violência se manifesta no conflito entre essas duas realidades: de um lado, a ideia de que o indivíduo deve se controlar a partir do interior, ser senhor de si mesmo e de outro a constatação de que na verdade são controlados a partir do exterior (Matucelli, 1999, p. 171). Isso nos mostra que o sujeito contemporâneo está muito propenso a ser dominado devido ao seu meio instável e fluido, dificultando a dominação de si mesmo.

Essa reflexão pode ser diretamente relacionada com a visão de Norbert Elias, citado por Claudine Haroche (2009), onde “a ideia de uma ‘interioridade’ é separada do mundo ‘exterior’ por um muro invisível”. Segundo Pierre Janet, citado também por Haroche, o homem pode não compreender todas suas ações e a consciência de cada um conhece diferentes graus e intensidades, mas nunca é acabada. Ele define a consciência como aquilo “que acrescentamos de nós mesmos para ordenar nossas ações, reorganizar todo o organismo perturbado por uma ação provocada pelo mundo exterior”, o que acaba sendo difícil devido ao ambiente instantâneo e instável nas redes. Haroche também cita Henri Bergson, que vê nossa existência psicológica como uma “massa fluida” e que acredita que “o estado em si mesmo é o movimento”. No momento em que o indivíduo reconhece esse estado fluido, sua percepção tenta achar meios de entender o que é real. Para este teórico essa fluidez do sujeito é algo natural, mas assim como no conceito de Poder Simbólico, quando o sujeito se vê como um dominado pelo mundo exterior, esse poder se dissolve.



## Método

O objetivo da pesquisa é analisar o discurso de violência difundido nos sites de rede social. Para analisar a repercussão da participação dos atletas brasileiros nas olimpíadas foi escolhido o site de rede social Twitter. Neste site é possível observar mensagens escritas enquanto parte *Second Screen*, ou seja, mensagens publicadas nos sites de rede social ao mesmo tempo em que o usuário assiste TV.

## Twitter

Ferramenta de estudo deste artigo, o Twitter foi fundado como um projeto da empresa Odeo em 2006 por Jack Dorsey, Biz Stone e Evan Willians. A ferramenta é um site de rede social popularmente chamado de *microblogging*. O site é baseado em uma estrutura assimétrica de contatos, no compartilhamento de links e na possibilidade de busca em tempo real (Zago, 2008). Ao se registrar no site, o usuário deve escolher um apelido, que será o seu *username*<sup>10</sup>. O usuário poderá incluir uma imagem no perfil, que será seu avatar. O site é estruturado com *following* e *followers*<sup>11</sup>. Ao escolher “seguir” uma conta no Twitter, o usuário passará a acompanhar as publicações dessa conta. Nele é permitido escrever textos de até 140 caracteres.

Para que o usuário A saiba que o usuário B está se dirigindo a ele, o usuário A deve incluir na mensagem o nome do usuário B precedido pelo sinal de @. Isso fará com que ele possa acompanhar a conversa mesmo sem seguir o usuário A. Outro recurso disponível no Twitter são as *hashtags*<sup>12</sup>, onde é possível relacionar palavras-chave a um determinado conteúdo para que ele possa ser encontrado por outras pessoas. Para isso é necessário incluir nas mensagens a palavra-chave precedida pelo caractere sustenido (#) (Paiva, 2009).

## Resultados

Para a presente pesquisa foram analisados os *tweets* de usuários brasileiros durante os dias 27 de julho e 12 de agosto de 2012, data das Olimpíadas de Londres. A coleta de dados foi feita nos dias das Olimpíadas, utilizando o *software NodeXL*<sup>13</sup>. Para uma primeira análise foram buscadas mensagens que continham palavras-chave relacionadas às Olimpíadas, como “Cielo” “Rafael Silva” “Maria Suelen” e “Meninas de Ouro”. Esse

---

<sup>10</sup> Traduzido por “nome do usuário” na versão do site em português.

<sup>11</sup> Traduzido por “seguindo” e “seguidores” na versão do site em português.

<sup>12</sup> São palavras-chave ou termos associados a uma informação que viram *link* quando a mensagem é publicada.

<sup>13</sup> Network Overview, Discovery and Exploration for Excel.



exame possibilitou a visualização da problemática em questão e confirmou que muitos usuários estavam publicando mensagens direcionadas para os atletas com insultos e discursos ofensivos. Para melhor visualizar esses resultados, o foco da análise deste artigo foi nos resultados de mensagens que continham a palavra “olimpíadas” pela ferramenta de busca do Twitter. Nessa pesquisa, as mensagens foram divididas em neutro, positivo e negativo, devido ao seu posicionamento quanto ao desempenho dos atletas.

Posicionamento	Conteúdo	Número de mensagens	Porcentagem	Exemplo de mensagem
Neutro	Apenas informações: notícias sobre as principais competições, a participação do Brasil, as medalhas e os horários dos jogos.	122	23,9%	“A Rússia está na frente no tie break: 3 a 2 contra o Brasil valendo a medalha de ouro no vôlei” (11:08 AM - 12 ago 12)
	Outros assuntos relacionados às olimpíadas, opiniões sobre erros na arbitragem e as expectativas para as Olimpíadas no Rio em 2016; e principalmente sobre as atrações musicais do encerramento do evento.	239	46,7%	“As olimpíadas passaram no youtube e eu não soube. tá bom de eu começar a olhar o youtube mais regularmente” (3:09 PM - 20 ago 12)
Positivo	Pessoas que apoiaram os atletas brasileiros, escrevendo mensagens motivadoras e de parabéns ou defendendo as críticas contra os atletas.	21	4,1%	“Brasil: o país em que ninguém acompanha esses esportes mas não aceita nada menos que ouro nas Olimpíadas.” (16:29 PM - 2 ago 12) “Olimpíadas mostram o verdadeiro tamanho do Brasil. Como seria diferente se não temos esportes nas escolas? Na verdade, não temos nem escolas.” (10:25 PM - 1 ago 12)
Negativo	Acusações sobre os “deveres” dos atletas que não foram cumpridos e críticas quanto ao desempenho dos atletas e às desculpas ditas pelos atletas brasileiros nas entrevistas.	129	25,3%	“povo vai pras olimpíadas achando que tá na praia né? só vão lá pra pegar bronze.” (4:18 PM - 3 ago 12) “No clima das Olimpíadas de Londres vamos lançar um Chip comemorativo, o Tim Hipólito para comemorar nossas "quedas" de sinais constantes!” (12:29 AM - 2 ago 12)



## Análise

Considerando apenas as mensagens em que os usuários se posicionaram quanto à participação dos atletas nas Olimpíadas de forma positiva ou negativa, podemos visualizar a grande diferença entre o número de mensagens de apoio e as críticas aos atletas. Esses resultados refletem o discurso da violência propagado no meio virtual. Entre as mensagens com conotação negativa, o *tweet* com maior replicação foi sobre a quantidade de medalhas de bronze que o Brasil ganhou. Se refletissem melhor, esses usuários poderiam perceber que apenas de participar das Olimpíadas esses atletas já podem ser considerados os melhores em sua categoria em um grande país como o Brasil. A medalha de bronze é grande uma conquista, mas foi recebida com muitas críticas pelos usuários brasileiros. Usuários que compartilharam a mensagem por seu caráter de humor, e que provavelmente sem eles perceberem, possuía um discurso carregado de violência.

Esses discursos podem ser considerados um fenômeno de Violência Social com seu caráter latente e contínuo (SODRÉ, 1992) que é sutil porque se oculta atrás de uma mensagem aparentemente leve e divertida. Isso pode ser relacionado com o sujeito descrito por Stuart Hall, denominado sujeito pós-moderno. O indivíduo se sente frustrado ao se projetar em uma sociedade em ruptura. Enxergando uma realidade sem estabilidade e solidez, esse sujeito acaba se sentindo igualmente inconstante. Devido a essa instabilidade, este sujeito fica vulnerável a ser dominado e acaba replicando discursos violentos que lhe foram impostos através do Poder Simbólico descrito por Bourdieu (2001). O indivíduo não será dominado se não aceitar isso como verdade, mas para ir de encontro a essa imposição, o sujeito deverá lutar para sobrepor seu eu interior sobre o mundo exterior.

Algumas mensagens eram piadas relacionadas diretamente com determinados atletas. Alguns usuários utilizaram a ferramenta *metion*<sup>14</sup> para mandar mensagens diretamente a esses atletas, o que causou grandes discussões, como no caso da judoca Rafaela Silva. A principal característica dos espaços públicos mediados (boyd 2007) que pode ser analisada a partir deste ponto são as Audiências Invisíveis. Embora seja comum enfrentar estranhos na vida pública, utilizamos do bom senso quando interagimos em nosso cotidiano. Em espaços públicos mediados, os usuários não

---

<sup>14</sup> Traduzido por Menção na versão do site em português. Utilizando o caractere @ (arroba) na frente do nome do usuário que a mensagem será destinada (ex.: @usuario) o destinatário receberá uma notificação de quem e onde ele foi citado



conseguem ter a noção exata de quem está lendo sua publicação, porque além de todos os usuários que estão conectados no mesmo tempo do emissor, o público que não estava presente no momento em que a publicação foi criada também terá acesso à mensagem. Apesar de direcionar a mensagem para alguém outros usuários podem ter acesso a essa mensagem.

Um ponto interessante a ser observado é que nem todas as mensagens consideradas positivas estão isentas de violência. Para ir contra a maioria, nesse caso defender os atletas, alguns usuários utilizaram de outras ofensas como no *tweet* “Olimpíadas mostram o verdadeiro tamanho do Brasil. Como seria diferente se não temos esportes nas escolas? Na verdade, não temos nem escolas”. Dessa forma o usuário estaria criticando as condições precárias do país para poder defender os atletas o que faz com que o discurso da violência acabe se tornando um ciclo, em que para (re) conquistar uma identidade o indivíduo tenta persuadir outras pessoas buscando uma força coletiva para criar outro discurso dominador.

## CONCLUSÃO

De acordo com os resultados podemos confirmar características da teoria de Bourdieu e Sodr . O Poder Simb lico pode ser entendido na replicação de mensagens pouco pensadas, onde a Internet tem papel catalisador na difusão desse discurso. A Violência Social também está presente nesse discurso, pois ele se propaga de forma sutil e latente. O sujeito contempor neo descrito por Hall apresenta uma “descentração” sobre o mundo e a si mesmo, se tornando ainda mais fragmento e suscet vel a dominação.

Um ponto que sempre deve ser questionado   sobre a diferena (ou n o) das interações entre o meio *online* e o *offline*. Ser  que essas pessoas que carregam o discurso da violência tamb m o usam no seu dia-a-dia “longe dos teclados”? Os meios de interagir nesse novo espao mudaram, mas e as normas de comportamento e  tica?

Segundo Stuart Hall (2003)   imposs vel oferecer afirmações conclusivas ou fazer julgamentos seguros sobre as alegações e proposições te ricas dos fen menos sociais. Entretanto, pesquisar e analisar o que est  acontecendo nos sites de rede social   muito importante. Questionar a realidade presente   o primeiro passo para mud -la, mesmo este sendo um processo longo.



## REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Z. **Isto não é um diário**. Tradução Carlos Alberto Medeiros. 1ª edição. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.
- BOYD, d; ELLISON N. B., **Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship** (2007) Journal of Computer-Mediated-Communication, 13(1), article 11. Disponível em <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>> Acesso 18 set. 2012.
- BOYD, d., **Social Network Sites: Public, Private, or What? In: Knowledge Tree** 13, May, 2007. Disponível em: <<http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/wp-content/uploads/2007/04/boyd.pdf>>. Acesso 21 ago.2012.
- CASTELLS, M., **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges; revisão Paulo Vaz – Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTELLS, M., **A sociedade em rede** – Tradução: Roneide Venâncio Majer. A era da informação: economia sociedade e Cultura; V. a. São Paulo. Paz e Terra, 1999.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11ª edição. Rio de Janeiro PD&A, 2006, 102 p.
- HAROCHE, C. **O outro e o eu na fluidez e desmedida das sociedades contemporâneas**. In: NAXARA, M.; MARSON, I.; BREPOHL, M. (orgs.) Figurações do outro. Uberlândia: EDUFU, 2009, p. 37-51.
- MARTUCCELLI, D. **Reflexões sobre a violência na condição moderna**. Tempo Social. Rev. Social, USP S. Paulo, p. 157-175, mai. 1999.
- PAIVA, M. **Tudo o que você precisa saber sobre o Twitter** (2009) - Talk Interactive. 110 p. Disponível em <<http://www.talk2.com.br/debate/talk-show-sobre-o-twitter>> Acesso 18 set. 2012.
- RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet** – Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura) 191 p.
- RECUERO, R. **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet** – Porto Alegre: Sulina, 2012. 238 p. (Coleção Cibercultura)
- SCHERER, Z. A. P.; SCHERER, E. A.; ABRAHÃO, E. S.; CAVALIN, L. A.; AUD, M. F.; GAIOLI, C. C. L. O. **Grupo de Estudos Interdisciplinar sobre Violência: a construção de saberes e práticas**. Rev. SPAGESP vol.9 no.1 Ribeirão Preto jun. 2008 Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1677-29702008000100010&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1677-29702008000100010&script=sci_arttext)> Acesso 18 de set. 2012.
- SODRÉ, M. **O social irradiado: violência urbana, neogrotesco e mídia** - São Paulo: Cortez, 1992 - (Biblioteca da Educação. Série 5. Estudos de linguagem ; v. 6)
- ZAGO, G. **Usos Sociais do Twitter: Proposta de Tipologia a partir do Capital Social**. (2008) Disponível em <<http://jandre.wikispaces.com/file/view/RG3P4.pdf>> Acesso em 9 out. 2012.