



## Vaivém nas redes sociais: interações no elo entre *online* e *off-line*<sup>1</sup>

Luís Marcelo Miranda<sup>2</sup>

Universidade de Caxias do Sul (UCS)

### Resumo

Este artigo aborda a pesquisa sobre as pessoas que se agrupam em redes sociais no ciberespaço e também são atraídas para o ambiente físico, empurradas por essa mesma Internet, que facilitou o contato. É o vaivém nas redes sociais. E, como em um círculo vicioso, esses mesmos atores sociais buscam no mundo real locais onde podem voltar ao ciberespaço, nos espaços públicos de acesso pago à Internet em Novo Hamburgo, nos cibercafés, *lan houses* e cafés com *wi-fi*. Nesses ambientes comunicacionais foi possível constatar um elo de interações, onde a face a face, a mediada por computador, a quase mediada e a sexualmente mediada acontecem simultaneamente. Para isso, nasce o estudo multietnográfico.

### Palavras-chave

Redes sociais; interações; internet; ciberespaço

### Introdução

As redes sociais na Internet, amplamente pesquisadas por vários autores, apontam para diversos comportamentos e direções. Mas a proposta dessa pesquisa era saber como esse “turbilhão” no ciberespaço estava “respingando” também do outro lado da rede. Foi possível vivenciar muito mais que pingos e enfrentar uma tempestade comportamental. A área central de Novo Hamburgo foi alvo entre 2008 e 2010 para dissertação de mestrado, onde seis pontos de espaços públicos de acesso pago à Internet foram observados, *online* e *off-line*. Cibercafés, *lan houses* e cafés com *wi-fi* voltaram à mesma mira no início de 2013. O desafio foi revisitar esses ambientes de

- 
1. Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.
  2. Jornalista multimídia. Professor da Universidade de Caxias do Sul (UCS). Mestre em Ciências da Comunicação – Unisinos (2010); especialista em História, Comunicação e Memória do Brasil Contemporâneo - Universidade Feevale (2007); Graduação em Comunicação Social – Jornalismo – Unisinos (1988). Premiado pela Associação Riograndense de Imprensa (ARI) 2006. E-mail: lmirandabr@gmail.com



práticas comunicacionais e confirmar ou não o que antes havia sido observado: um elo de interações e o vaivém nas redes sociais. Nem sempre a surpresa está no campo, mas no olhar do pesquisador. A visão já ampliada teoricamente, com ângulos diferentes, encontra velhos e novos conhecidos na zona já investigada. A rede atrai, pesca e envolve seus atores sociais em um mundo virtual. Mas essa virtualidade não é decisiva. A própria rede empurra para fora da rede. Mas em uma teia simbólica nem sempre deixa livre sua “presa”. Como veremos mais adiante.

As novas tecnologias estão inseridas no cotidiano público da população de Novo Hamburgo que chega à zona central e desencadeia novas práticas sociais e interações nos espaços urbanos reconfigurados pelos computadores. Lemos (2002) coloca os cibercafés e *lan houses* como exemplos de agregações sociais do ciberespaço. Essas seriam, segundo ele, fruto de um desejo ancorado no coração da tecnologia contemporânea. A proposta foi refletir sobre as particularidades desse processo tendo como objeto o comportamento social associado à Internet. A “grande teia de aranha” que envolve o ciberespaço não para de ser tecida, afirmando as relações mediadas pelo computador.

No entanto, há outra “teia” no lado de fora da Internet, mas provocada e alimentada também por ela, onde é possível que aconteça diferentes tipos de ligações sociais ao mesmo tempo. Isso acontece nos centros públicos de acesso pago à rede. Foi definido nominar tais espaços como elo de interações. Esse pode ser observado em várias situações. O que seria isso? Diferentes tipos de interações acontecendo ao mesmo tempo. Interação face a face e interação mediada por computador, mútua e às vezes também reativa, simultaneamente. Ao elo ainda pode ser acrescentada a interação quase mediada (MIRANDA, 2010). Mais adiante voltaremos ao tema acrescentando as interações sexualmente mediadas.

O ciberespaço possibilita comunicações interativas, mas está ancorado no usuário e em localidades reais, como os cibercafés e *lan houses*. Nesses ambientes, as interações transitam entre *o off-line e o online*, determinando novas práticas sociais (MIRANDA, 2010, p. 41). Há, no entanto, que se colocar os dois pés no chão, quando falamos em ciberespaço. As pessoas, no momento em que estavam sendo pesquisadas



nesse estudo, geralmente permaneciam no ciberespaço. Mas o *off-line* não fica esquecido, muito menos deixa de existir. Esta constatação também é o que afirma Fragoso (2003). Segundo ela, o ciberespaço está ancorado no usuário e em localidades reais. E Lévy define ciberespaço como:

Como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos Computadores. Esta definição inclui o conjunto de sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização (LÉVY, 1999, p. 92-93).

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato (LÉVY, 2001, p. 130). Na pesquisa na cidade hamburguesa, essas comunidades também motivam o acesso nos espaços públicos de conexão. E nesses ambientes geram interações simultâneas.

Castells (2003) diz que, na era da Internet, para se compreender as novas formas de interação social, talvez seja necessário uma redefinição de comunidade. Menos ênfase ao componente cultural e o contrário ao seu papel de apoio a indivíduos e famílias, desvinculando sua existência social de um tipo único de suporte material. A questão decisiva, como forma central de organizar a interação, é o deslocamento da comunidade para a rede. Na tradição da pesquisa sociológica, compartilhamento de valores e organização social eram as bases da comunidade. “As redes são montadas pelas escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos sociais” (CASTELLS, 2003, p. 107).



## **Ações interativas**

Entre os tipos de situação interativa, criados pelo uso dos meios de comunicação, conforme Thompson (1998), estão: interação face a face, interação mediada e interação quase mediada. Na face a face os participantes partilham do mesmo espaço e mesmo sistema referencial de tempo. Existe diálogo e há ida e volta no fluxo de informação e comunicação. Os participantes para transmitir as mensagens empregam uma multiplicidade de deixas simbólicas, como piscadelas, gestos, sorrisos, entonação da voz, franzimento de sobrancelhas. Este tipo de interação foi observado nos ambientes pesquisados, onde há diálogos e trocas de deixas simbólicas. Nas interações mediadas a transmissão de conteúdo e informação acontece entre interagentes situados remotamente no tempo e no espaço. Implica também o uso de um meio técnico, como fios elétricos, ondas eletromagnéticas. Há características que diferenciam os dois tipos. A face a face se dá em um contexto de co-presença; na mediada, os participantes não compartilham o mesmo referencial de espaço e de tempo. Dentro dos cibercafés e *lan houses* percebe-se os tipos de interações de que fala Thompson (1998), sendo que a mediada acontece por meio do computador.

O terceiro tipo de interação, a que o autor chama de quase mediada, refere-se às relações sociais estabelecidas pelos meios de comunicação de massa (jornais, rádios, televisão, livros, etc.). Ela se dissemina no espaço e no tempo e envolve certo estreitamento do leque de deixas simbólicas (THOMPSON, 1998, p. 78-79). A situação interativa quase mediada é mais rara dentro dos ambientes pesquisados, mas foi possível presenciar outro momento de elo dessas interações. Mais adiante vamos exemplificar essas situações. A possibilidade de constatação desses elos interativos é embasada também pelo autor quando diz:

Os três tipos acima não esgotam os possíveis cenários de interação. Outras formas de interação podem ser criadas, por exemplo, pelo desenvolvimento de novas tecnologias da comunicação que permitem um maior grau de receptividade (THOMPSON, 1998, p. 81).

Ele ainda constata a possibilidade de mistura de diferentes formas de interações no fluxo da vida diária. Os três tipos mencionados têm um caráter híbrido. “Por exemplo,



indivíduos podem discutir com outros numa sala, enquanto assistem a televisão, combinando assim a interação face a face com a quase mediada na mesma situação interativa” (THOMPSON, 1998, p. 80-81). O autor limita-se ao meio televisivo. No entanto, ao serem observadas tais possibilidades dentro dos cibercafés e lan houses, foram constatados também diferentes elos de interações, que serão descritos mais adiante.

Primo (2008) propõe dois tipos de interação mediada por computador: a interação mútua e a interação reativa. Sempre tendo como foco os participantes da interação, observando o que se passa entre o interagente humano e o computador (PRIMO, 2008, p. 14). O autor explica que na comunicação de massa uma mensagem idêntica é enviada para todos a partir de um centro de distribuição, o que chama de “um-todos”. Já as tecnologias informáticas permitem o que se chama de “um-um” ou “todos-todos”. Ele aborda o problema a partir de uma perspectiva sistêmico-relacional, que enfatiza o aspecto relacional da interação e busca valorizar a complexidade do sistema interativo.

Primo (2008) alerta que sua proposta é deixar claro dois tipos gerais de interação mediada por computador. Segundo ele, a possibilidade do internauta publicar uma página, podendo jamais ser encontrada no emaranhado de *sites*, ou clicar muito por entre *links* de um interminável hipertexto, não significa que suas ações tenham repercussão ou que participe de um diálogo transformador. Ele explica que tanto uma troca de *e-mails* ou clicar por entre o *site* de outro são interações. Mas é preciso notar a diferença no relacionamento mantido. Um dos casos (*e-mail*) media uma conversação. O outro não reproduz as características conversacionais (PRIMO, 2008, p. 133-134).

Nos espaços públicos de acesso pago à Internet hamburguenses vários são os motivos de acesso. Pode-se observar, em muitos casos, a interação reativa. Mas há predominância da mútua. No entanto, as duas podem acontecer simultaneamente. Alguns aproveitam o tempo para bate-papo, redes de relacionamento ou transações de trabalho, onde é preciso também conversação, respostas. Há “relações potenciais de estímulo-resposta impostas por pelo menos um dos envolvidos na interação”, conforme relata Primo (2008).

## **Laços na rede**

Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos, diz Recuero (2009). O primeiro são os atores, que seriam pessoas, instituições ou grupos, os nós da



rede. Já o segundo trata das conexões, que são as interações ou laços sociais. Os padrões de conexão de um grupo social podem ser observados a partir das conexões estabelecidas entre os diversos atores. Não há como isolar os atores sociais e nem suas conexões (RECUERO, 2009, p. 24). Essas são o principal foco do estudo das redes sociais, pois são suas variações que alteram as estruturas desses grupos. Recuero (2009) explora a interação, as relações e os laços sociais como elementos de conexão. A interação, matéria-prima das relações e dos laços sociais, compreende o *alter* e o *ego* como elementos fundamentais. A ação de um depende da reação de outro. O exemplo está em uma conversação, onde a ação de um ator social depende da percepção daquilo que o outro está dizendo.

No ciberespaço as ferramentas possuem particularidades. Os atores podem não se conhecer, não há pistas do contexto da interação e de linguagem não verbal. No ciberespaço a interação social pode dar-se de forma síncrona ou assíncrona. A construção temporal causada pela mediação, atuando na expectativa de resposta de uma mensagem, é que mostra a diferença. Uma comunicação síncrona “é aquela que simula uma interação em tempo real” (RECUERO, 2009, p. 32). Os envolvidos estão presentes, *online*, através da mediação do computador. Eles têm uma expectativa de resposta imediata ou quase imediata. Exemplos são conversas nos sistemas de mensagens, canais de chat. Exatamente nesses momentos de que fala a autora foi possível observar o ator social também no plano físico. Buscando a referida simulação em tempo real *online*, mas participando simultaneamente uma interação face a face, por exemplo, no mundo real.

Parte do público de Novo Hamburgo que utiliza a *lan house* tem perfis provocados pela localização geográfica do ambiente. O cenário da cidade se modifica diante dos processos urbanos virtualizantes, conforme Lévy (1998). Segundo o autor, o urbano se atualiza na cidade e a cidade se virtualiza no urbano. O cenário urbano de Novo Hamburgo, com as localizações diferenciadas dos cibercafés e *lan houses*, também interferiu na característica do usuário do acesso à rede.

## **Entre o físico e o virtual**

Com as tecnologias digitais foram surgindo também novidades e mudanças que passaram rapidamente ao cotidiano das pessoas como necessidades. Esse processo pode ser percebido também no campo da pesquisa – seis pontos de acesso



pago à Internet na zona central de Novo Hamburgo, observados entre 2008 e 2010, e novamente revisitados no início de 2013, quando dois locais estavam fechados. No entanto, nos demais houve expansão de pontos de acesso. E no mesmo perímetro da pesquisa mais três espaços foram inaugurados. Havia apenas um café com wi-fi no shopping, em 2008. Após uma reforma foi ampliada a praça de alimentação e também a área com wi-fi. A busca do acesso ao ciberespaço é uma necessidade de forma e interpretações variadas. Tanto que as pessoas pagam por esse acesso nos centros públicos hamburguenses, mesmo, em muitos casos, tendo acesso em casa. Como em uma espécie de “abstinência”, não é possível ficar muitas horas sem ligação ao ciberespaço.

As constatações feitas na primeira pesquisa ainda se confirmam. Nota-se necessidades tanto para trabalho como para o lazer. E nos dois casos, para os envolvidos, são prioridades. Não há como definir se isto ou aquilo é mais importante. Foi possível apurar nas entrevistas que para uma garota estar em um site de relacionamento, por exemplo, e ter a chance de se conectar, ler e mandar recados, é tão necessário quanto para o profissional que depende da rede para trabalhar ou procurar emprego. Um conjunto de práticas sociais foi criado diante do aparato tecnológico e muitas pessoas não conseguem se desvencilhar desse comportamento. Esse pode ser espontâneo (*sites* de relacionamentos), mas às vezes também pode ser imposto (trabalho).

A marca identitária dos centros públicos de acesso pago continua sendo a interação. Notou-se diferentes tipos acontecendo ao mesmo tempo nesses locais. Interação face a face, interação mediada por computador, mútua e às vezes também reativa, simultaneamente. E também a interação quase mediada. Sempre uma ação entre os envolvidos. Mas elas não perdem a característica original. Esses sujeitos partilham do mesmo espaço e de um mesmo referencial de tempo, há diálogo, troca de mensagens simbólicas, *online* e *off-line*. A união das ações dessas duas situações desencadeia os elos interativos e funda-se ou torna-se o próprio espaço.

Pessoas se encontram no elo de interações todos os dias. Muitos são os objetivos. Conversar, namorar, brincar, trabalhar, procurar trabalho, pesquisar,



estudar, “matar o tempo”, ver *sites* de pornografia. Nem sempre é para jogar. Mas há que se considerar que, para vários, o jogo é a prioridade. O *game* também é motivação para bate-papo *online* e *off-line*. O entretenimento pauta grande parte dos que chegam aos locais pesquisados. Mas esse “se entreter” acontece de várias formas e torna-se até uma necessidade, que sai do virtual e atinge o físico. Nesses ambientes surgem relações de proximidades e de sentimentos comunitários, inclusive com contato físico. As comunidades virtuais são reconhecidas por algumas formas de agregações sociais no ciberespaço. O observado na comunidade hamburguesa é que essa agregação comunitária provoca laços fortes e fracos também do “lado de fora” da Internet. As interações e os interagentes não podem ser separados. Os atores transitam e trocam informações na rede e fora dela. Uma dimensão influencia a outra, na maioria dos casos.

No shopping, por exemplo, onde há espaço *wi-fi*, foram constatadas situações em que o ator social com o notebook estava namorando *online* e, ao mesmo tempo, paquerando a garota que passava ou estava na mesa ao lado. Situação passível de acontecer em qualquer outro local público de acesso à rede. O *online* não excluiu o *off-line* pelo que foi apurado na pesquisa em Novo Hamburgo. Na verdade, aumentaram as possibilidades de novas interações, conhecimentos e comportamentos unindo as duas situações. Lévy (2001) já afirmou que as relações *online* não excluem as emoções e que nem a responsabilidade individual nem a opinião pública e seu julgamento desaparecem no ciberespaço. O autor acrescentou que “é raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo, é um complemento ou um adicional” (LÉVY, 2001, p. 128). Esta pesquisa confirmou particularidades e interações destes encontros físicos e virtuais em espaços públicos de acesso pago à Internet. O princípio destes ambientes entra exatamente no complemento adicional de que apontou Lévy (2001). As pessoas aproveitam o espaço onde podem se encontrar, comer e beber alguma coisa para também estarem conectadas. O *online* e o *off-line* dividem este espaço físico

Ao mesmo tempo em que esse dilúvio mutacional é grandioso, ele não exclui o cotidiano físico dos hamburgueses, das pessoas ali inseridas. Na verdade, em



muitos casos, melhora, agrega e supre a necessidade digital. Entre os exemplos estão os que não possuem computadores em casa e buscam o mundo digital contemporâneo nos espaços de acesso pago, ou estão momentaneamente sem acesso, sem impressora. Outros não conseguem aguentar até a noite ao chegar à residência e aproveitam o horário de intervalo do trabalho ou estudo. Muitos marcam encontro nos locais. Aproveitam para almoçar, lanche, tomar um cafezinho “virtual” e bater papo, *online* e *off-line*.

Entre as várias situações, duas amigas estavam compartilhando a mesma máquina em um dos espaços pesquisados. Não tinham computador em casa, mas faziam parte de sites de relacionamentos. Estavam, exatamente, deixando recados para outras amigas e para os “gatinhos”. E mais: uma das duas tinha MSN. Estavam *online* conversando ao mesmo tempo em uma interação mediada pelo computador e numa interação face a face. Aqui também é preciso tensionar a prática constatada no campo e a teoria que revela Santaella (2007). “As práticas de acesso estão também construindo um novo espaço de misturas inextricáveis entre o virtual (o ciberespaço) e os ambientes físicos em que nosso corpo biológico circula” (SANTAELLA, 2007, p. 218). O contexto urbano é o grande cenário em que estas intersecções ocorrem. Santaella (2007) escolhe o termo “espaços intersticiais” para caracterizar as múltiplas faces deste espaço. Nas sociedades modernas, os espaços cognitivos passaram a ter mais importância. O crescimento, muitas vezes desmedido, dos centros urbanos provoca diversidade de experiências na paisagem urbana. “As fronteiras destas paisagens também se tornaram protéicas, pois se formam e se apagam a uma velocidade mensurável em quilômetros por ano” (SANTAELLA, 2007, p. 172). As megacidades desafiam qualquer sentido de ordem, afirma a autora.

## **Sexualmente mediadas**

As janelas abertas para o mundo através da Internet levam a todos os caminhos possíveis. O que poderia ficar apenas no campo da imaginação ganha “asas” e se torna virtualmente atingível. A sexualidade está presente em todos os momentos da história da humanidade. Com a Internet não é diferente. No entanto, as possibilidades tecnológicas aguçaram ainda mais o instinto da “espiadinha” na intimidade do outro. Os



pontos pesquisados mostraram, desde o início da busca no campo, acessos a sites pornográficos. Situações pela manhã, tarde e noite. Quase sempre com homens de idades que variavam, aparentemente, de 20 a mais de 60 anos. Um caso apenas envolvendo mulheres. Os episódios sempre foram observados por acaso. O pesquisador chegava aos ambientes e ao caminhar por trás dos atores sociais conectados nos computadores notava cenas pornográficas nas telas.

Todos os envolvidos em interações, que aqui nessa dissertação nasce com o nome de sexualmente mediadas pelo computador, nunca quiseram falar. É preciso ressaltar que as abordagens eram feitas da mesma forma que as outras, sem que percebessem que haviam sido flagrados. Antes da indagação, o pesquisador se fazia notar, de forma sutil, para que mudassem de página antes da chegada daquele corpo estranho, muitas vezes com papel, caneta, MP4, máquina fotográfica, etc. Todos são elementos que poderiam efetivar provas. Alguns, quando notavam a aproximação, mudavam de tela rapidinho. Outros, até com fones nos ouvidos, nem notavam que eram observados. Como o acesso na *lan house* é livre estavam usufruindo de tal direito. A intenção não é julgar, mas constatar algumas das particularidades dos ambientes pesquisados. E essas são as particularidades sexualmente mediadas. Entre os exemplos encontrados estavam homens acessando pornografia ao lado de crianças.

### **Percurso metodológico**

O percurso metodológico utilizado para a pesquisa nos ambientes públicos de acesso pago à Internet foi a multietnografia, que nasceu durante a investigação do campo, agregando a etnografia, a fotoetnografia e a netnografia ou etnografia virtual. Etno significa, em grego, povo, raça ou grupo cultural. Grafia significa escrita. Etnografia é uma subdisciplina da antropologia descritiva que se dedica a compreender crenças, valores, desejos e comportamentos dos sujeitos por meio de uma experiência vivida. A etnografia não só relata o objeto empírico de investigação, uma cidade, uma cultura, uma sociedade, mas constitui a interpretação e descrição sobre o que o investigador viu e escutou (TRAVANCAS, 2008, p. 98-108). A etnografia apresenta a interpretação problematizada do autor acerca de algum aspecto da realidade da ação humana. Adotar um enfoque etnográfico é elaborar uma representação coerente do que pensam e dizem os nativos, mas esta descrição não é nem o mundo dos nativos,



nem como é o mundo para eles, mas uma conclusão interpretativa que elabora o investigador. Mas a diferença de outros relatórios, a conclusão vem da articulação entre a elaboração teórica do investigador e o seu contato prolongado com o que está pesquisando.

Segundo Achutti (1997), um trabalho fotoetnográfico, somado ao texto, colabora como outra forma narrativa, enriquecendo e dando mais profundidade aos resultados. Quando “lida” individualmente, cada fotografia deve ter alguma importância. Ao mesmo tempo, complementa o autor, deverá servir como parte integrante de uma sequência de fotografias que no conjunto deverá narrar o que é mostrado. A netnografia estuda as culturas e comunidades *online* emergentes, mediadas por computador, ou comunicações baseadas na Internet, onde tanto o trabalho de campo como a descrição textual são metodologicamente conduzidas pelas tradições e técnicas da antropologia cultural (MONTARDO; PASSERINO, 2006). Tendo como fio condutor a multietnografia, as fotos podem fazer parte de determinado capítulo ou aparecer em várias situações do texto ao longo da dissertação ou tese, desde a introdução. Nasce, dessa forma, o método da pesquisa. A multietnografia, por fazer a intersecção dos três métodos já mencionados, tenta sempre unir ou agregar um determinado ponto ou detalhe de uma metodologia e outra. É exatamente a soma dessas agregações ou uniões que vai delineando, construindo o novo método. É sempre possível que o pesquisador crie situações, diante de determinado tema, que comprove ainda mais essas possibilidades agregadoras (MIRANDA, 2010, p. 114).

### **Elo de interações**

Os ambientes públicos de acesso pago à Internet – cibercafés, *lan houses*, cafés e espaços com *wi-fi* – na zona central de Novo Hamburgo, podem ser considerados elo de interações, em 2013, da mesma forma que a pesquisa havia constatado entre 2008 e 2010. Os interagentes (que vamos chamar de A, B, C, D) exemplificam as situações interativas. A, B, C e D estão conectados individualmente em computadores em um dos espaços de acesso pago à Internet em Novo Hamburgo. Surge a interação mediada por computador. Interagentes B, C e D conversam. Começa uma interação face a face, mas a mediada por computador continua. Nasce o elo de interações. Duas situações simultâneas, mas sem perder suas características interativas originais.



O interagente A observa B, que também conversa com C, que está atrás da cadeira de B, em pé. Os três começam a conversar. Acontece a interação face a face. Bate-papo, risos. O interagente C aponta pra tela do computador. Interagem sobre o que estão lendo. B tecla alguma coisa para mostrar outro *link*. Também há troca de papéis dos atores sociais durante as interações. B passa a mediar diretamente com o computador por alguns instantes. Continuam conversando. Segue o elo entre a interação mediada por computador e a face a face. Interagente A sai da conexão mediada por computador e fica junto com C observando e conversando com B. Pode-se dizer ainda que A e C estão também, de uma forma indireta, participando da interação mediada por computador. Mas é preciso frisar que cada uma das interações não perde sua característica específica. Não se “diluem”. Mas há uma intersecção. Ainda é possível notar características da interação mútua, pois os interagentes estavam debatendo e tendo convicções diferentes. A troca de informações acontecia *online* e *off-line*, ao mesmo tempo, sem que isso impedisse as interações.

Em outra oportunidade acontece um caso semelhante. Só que um dos interagentes, C, estava com um livro aberto na mão. Conversava um pouco com os outros dois (um sentado na máquina, outro ao lado) e por alguns instantes continuava lendo o livro. Um elo entre a interação face a face, a mediada por computador e a quase mediada. Essa última, conforme definição de Thompson (1998), já descrita anteriormente. O elo de interações aumenta. Na sequência, A passa a ler uma revista e a interagir com os outros dois. C ainda lê o livro e B permanece no computador. Há diálogo entre os três. A, em outro momento, fala ao telefone celular. Aumentam as situações interativas. O interagente D, que havia se ausentado por algum tempo, volta e junta-se ao grupo e também está com fones escutando música. Aumenta o número de participantes e o elo de interações.

Thompson (1998) admite a possibilidade de mistura de diferentes formas de interações no fluxo da vida diária. Da mesma forma, Primo (2008) lembra que os dois tipos interativos, mútua e reativa, não se estabelecem de forma exclusiva, quando esclarece a interação mediada por computador. A constatação do autor também foi confirmada nos cibercafés e *lan houses* hamburgueses.



## Considerações finais

A pesquisa constatou que pessoas nos cibercafés, *lan houses* e espaços com *wi-fi* na zona central hamburguesa estão *online* nas redes sociais, mas constituem uma identidade e articulam encontros *off-line*, geralmente nos pontos de acesso, onde forma-se uma rede circular, do físico para o ciberespaço e vice-versa. As relações sociais advindas da Internet, além de possibilitarem a manutenção e conexão com o mundo todo, reforçaram os laços locais em Novo Hamburgo.

O que pode também ser constatado são as diferenças que alguns entrevistados mostraram no comportamento face a face e na comunidade virtual ou *site* de relacionamento. As mensagens trocadas entre as pessoas, que podem ser consideradas interações, deixaram “rastros” para a pesquisa *online* que não se confirmam se confrontados com o que foi observado do mesmo ator social no espaço físico. Há uma construção de identidade possibilitada pela interação mediada pelo computador, já que é possível esconder algumas características. Isto pode acontecer para facilitar a aceitação e o pertencimento em determinada comunidade virtual. Mas tem situações em que não há cem por cento de anonimato. Muitos se conhecem. Frequentam a mesma *lan house* ou estudam, trabalham juntos. Mesmo assim há essa mistura de comportamento, que associado à Internet provoca mudanças. Há que considerar ainda que nem sempre é consciente ou nem sempre é confessada essa diferença de posturas *online* e *off-line*. Para alguns interrogados, onde houve respostas diferentes no mundo físico do que acontecia no virtual, isso não existia, era normal. O que pode colocar neste contexto também outra forma de prática social, onde agir de tal maneira seria o correto. E não exatamente a descoberta de comportamentos diferentes. Há que deixar claro, novamente, que a intenção da pesquisa não era apontar o certo ou o errado. Mas mostrar particularidades da rede no outro lado da rede.

Os encontros marcados ou que acontecem dentro do elo de interações pontuam muito bem o comportamento social associado à Internet. Os amigos que buscam uma mesa de bar para aquele bate-papo, que embalou gerações e foi imortalizado em melodias e na literatura, ainda são os mesmos. A forma contemporânea de sociabilizar é que mudou e continuará em frequente mutação. Os espaços foram se adequando às necessidades e atraindo mais adeptos ou clientes. Os mesmos amigos que poderiam



escolher qualquer barzinho preferem aquele onde é possível a conexão. Um dos seis espaços pesquisados, o único que fica aberto quase 24 horas, mostra esse comportamento, principalmente nas madrugadas, tanto de 2008 até a metade de 2010, como em 2013. Nesse local, especificamente, foi possível ainda perceber o televisor como parte integrante do espaço, em todos os horários. Há situações em que interações acontecem com os dois dispositivos comunicacionais, mostrando situacionalidades públicas possíveis. Ambos, nesse espaço, aproximam pessoas ou grupos interessados na busca da informação e lazer.

Na noite, por também estar na rota de algumas danceterias, é ponto de encontro da galera *online* e *off-line*. Estes jovens aproveitam a Internet, antes e depois das baladas. Antes para convidar alguns que ainda não chegaram, por exemplo, ou games. Depois, pra mandar até fotos da noitada e contar detalhes. Alguns usam os computadores pra mandar recados e fotos pro “ficante”, que recém se despediu na danceteria. Algumas situações poderiam ser feitas *online* quando chegassem a casa, mas estariam *off-line* sozinhos. Aproveitam o ambiente do café, onde há a característica sociabilização do fim de noite, para agregar as duas opções em um ambiente de intersecção entre o físico e o ciberespaço. Particularidades específicas podem ser notadas em todos os espaços, diante de horários e localizações.

Realidade e virtualidade aparecem plugadas a todo instante. Atores que se agrupam em redes sociais no ciberespaço também são atraídos para o ambiente físico, empurrados por essa mesma Internet, que facilitou o contato entre conhecidos e desconhecidos. No entanto, como em um círculo vicioso, esses mesmos atores buscam no mundo real locais onde podem voltar ao ciberespaço. É o vaivém nas redes sociais.



## Referências bibliográficas

ACHUTTI, Luiz Eduardo Robinson. **Fotoetnografia**: um estudo de Antropologia Visual sobre o cotidiano, lixo e trabalho. Porto Alegre: Palmarinca, 1997.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FRAGOSO, Suely. Um e Muitos Ciberespaços. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). **Olhares Sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência Coletiva**: por uma Antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1998.

\_\_\_\_\_. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 2001.

MIRANDA, Luís Marcelo. **Interações e Novas Práticas Sociais**: um estudo multietnográfico nos espaços públicos de acesso pago à Internet em Novo Hamburgo. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Unisinos, São Leopoldo, 2010.

MONTARDO, S. P.; PASSERINO, L. Estudo dos Blogs a Partir da Netnografia: possibilidades e limitações. **RENTE**, Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 4, 2006.

PRIMO, Alex. **Interação Mediada por Computador**: comunicação, cibercultura, cognição. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2008.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Coleção Cibercultura. Porto Alegre: 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

THOMPSON, John B. **A Mídia e a Modernidade**: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Vozes, 1998.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo Etnografia no Mundo da Comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

