

GEORGE HENRIQUE MERINO RODOLFO

O OFF-LINE E A FANTASIA NA
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA VIA INTERNET

CIÊNCIAS SOCIAIS – ANTROPOLOGIA – PUC/SP
SÃO PAULO
2006

GEORGE HENRIQUE MERINO RODOLFO

O OFF-LINE E A FANTASIA NA
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA VIA INTERNET

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Ciências Sociais - Antropologia, sob orientação da Professora Doutora Márcia Regina da Costa.

CIÊNCIAS SOCIAIS – ANTROPOLOGIA – PUC/SP
SÃO PAULO
2006

GEORGE HENRIQUE MERINO RODOLFO

O OFF-LINE E A FANTASIA NA
COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA VIA INTERNET

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Ciências Sociais - Antropologia, sob orientação da Professora Doutora Márcia Regina da Costa.

COMISSÃO EXAMINADORA:

São Paulo, de de 2006

À minha amada esposa Luciana e
às nossas famílias cuja confiança
e apoio trouxeram conforto e
forneceram valiosa energia.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, acima de tudo, por permitir o milagre da vida. É sob sua tutela e por sua vontade que esta etapa se completa.

A minha orientadora Dra. Márcia Regina da Costa. Uma perfeita combinação de bondade e sabedoria. Sua orientação me fez crescer como profissional e como pessoa.

À Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, pela oportunidade de realização deste trabalho e aos professores do programa de Pós Graduação em Ciências Sociais, pela sua inestimável contribuição.

Aos meus pais Rodolfo e Lídia que antes de todos, acreditaram em mim e no meu potencial. Ao eterno amigo e verdadeiro irmão Rafael que continuou a acreditar em mim mesmo quando eu não o fazia e a Márcia pelo carinho e apoio. À minha irmã Lilian que me surpreende a cada dia com seus exemplos de dedicação e coragem.

A Luciana, minha esposa. Nos encontros e desencontros da vida, reencontrei você. E nos seus olhos reencontrei a minha força e meus ideais. Faço dos seus sonhos os meus para que eu possa um dia retribuir a benção que me foi concedida.

Ao Prof. Dr. Alfredo Peixoto Martins. Meu revisor, conselheiro, apoiador, mestre, psicólogo, conselheiro espiritual, companheiro de viagem, etc. Há dívidas que só podem ser pagas com carinho, respeito e amizade. Não há tempo nem

distância que ofereçam resistência à comunicação instantânea via Internet. Que ela sirva de alento enquanto a presença física não for possível.

A Profa. Dra. Maria Aparecida Bosschaerts de Camargo. Que o respeito e a admiração cresçam com o tempo. Nossos debates pedagógicos têm importância capital no profissional que eu sou hoje e servirão de referência indelével.

A Profa. Dra. Katerina Koltai, guardada na mente e no coração. A psicanálise me mordeu sim. É um projeto futuro que será retomado no tempo certo.

Ao amigo Ariel Espadotto, desenvolvedor multimídia, que gentilmente ajudou na construção e hospedagem do questionário on-line. Aos amigos Luis Gustavo Murer, Ednei da Silva, Renato Camacho, Renata Ribeiro e tantos outros que voluntariamente ajudaram na divulgação do questionário.

Aos meus diretores MS Valci Vieira dos Santos e MS Sécio de Souza Silva, pela confiança e compreensão depositados.

A assessora pedagógica, Profa. Kladiji Pupere, aos meus coordenadores, Wilson Araújo, Gilvana Souto e MS Gislene Cusim, e aos demais coordenadores da FASB. Obrigado pelo apoio.

Aos companheiros de APUTEF, Luis Carlos Damaceno, Fábio Neves, Wellington Renan, Aniele Márquez, Gustavo e Vasconcelos, vocês são demais!

Aos colegas professores e alunos da FASB. É carinho e a amizade que alimentam os homens de bem.

*Chasing rainbows all my days
Where I go I do not know
I only know the place I've been
Dreams they come and go, ever shall be so
Nothing's real until you feel*

(Gers/Dickinson/Harris)

RODOLFO, George H. M. O Off-line e a Fantasia na Comunicação Instantânea Via Internet. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais – Antropologia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

RESUMO

O presente trabalho tem o objetivo de fazer uma análise sobre o processo de comunicação instantânea via Internet, buscando uma visão intrínseca do meio, dos internautas, dos processos e sua abrangência. Buscou-se uma visão histórica de todo o processo evolutivo desta ferramenta, a fim de que se pudesse ter uma clara noção de seu uso e serventia em ocasiões diferenciadas. Além disso, analisou-se o internauta numa visão sócio-demográfica a fim de se obter um panorama desse novo tipo de emissor/receptor de texto, levantando toda a temática dos bate-papos em detalhes. Por outro lado, discutiu-se a possibilidade da existência da fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas, além de considerações sobre a existência de comunidades virtuais. Conclui-se que a comunicação instantânea via internet é uma plataforma de sociabilidade virtual que dificulta, apesar de não impedir, o exercício da fantasia por meio da construção de identidades alternativas. Também se verifica que este modelo de comunicação desfavorece amplamente a formação de comunidades virtuais.

Palavras Chave: Comunicação Instantânea, Off-line, Fantasia, Criação de Identidades Alternativas, Comunidade Virtual.

RODOLFO, George H. M. The Off-line and Fancy in the Instant Messaging Through Internet. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais – Antropologia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

ABSTRACT

The present work has the objective to make an analysis on the process of Instant Messaging through Internet, searching an intrinsic vision of the way, the internet users, the processes and its surroundings. An historical vision of the evolution of process of this tool to have a clear notion of its use and usefulness in differentiated occasions. Moreover, internet users were analyzed in a social-demographic vision in order to get a panorama of this new type of emissary/receptor of text, raising all the thematic one of the chats in details. On the other hand, it was argued the possibility of the existence of the fancy through the creation and experimentation of alternative identities, beyond considerations on the existence of virtual communities. It is conclude that the instantaneous communication by Internet is a difficult platform of virtual sociability, although not to hinder, the exercise of the fancy by means of the construction of alternative identities. Also it is verified that this model of communication disfavors the formation of virtual communities widely.

Key Words: Instant Messaging, Off-line, Fancy, Creation of Alternative Identities, Virtual Community.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - Crescimento do Número de Servidores de Internet (até Julho de 2005)	27
Ilustração 2 - Exemplo de Conversa via Comunicadores Instantâneos - Conversa "Um-para-Um" - Comunicador: MSN	32
Ilustração 3 - ICQ - Versão 5 – A mais recente versão do precursor dos Comunicadores Instantâneos	33
Ilustração 4 - MSN – O Comunicador Instantâneo mais usado	35
Ilustração 5 - Relação dos principais comunicadores	36
Ilustração 6 - Compatibilidade entre comunicadores instantâneos	37
Ilustração 7 - Funcionalidades adicionais	38
Ilustração 8 - Exemplo do uso de recursos extras – Uso de comunicação por vídeo e de imagens que expressam emoções – Comunicador: MSN	40
Ilustração 9 -Exemplo de Chat - Comunicação "Um-para-Muitos" (Sala de Chat UOL)	43
Ilustração 10 - Experiência no uso da Internet	45
Ilustração 11 - Tempo On-line	46
Ilustração 12 - Intensidade de Uso da Internet	47
Ilustração 13 - Local de Acesso à Internet	49
Ilustração 14 - Tecnologia de Acesso à Internet	52
Ilustração 15 - Estrutura Etária	54
Ilustração 16 - Estado Civil	55
Ilustração 17 - Gênero	56
Ilustração 18 - Nível de Escolaridade	58
Ilustração 19 - Estrutura Ocupacional	60
Ilustração 20 - Critérios de Busca por Novos Parceiros	67
Ilustração 21- Mecanismo de Busca por Critério de Proximidade Geográfica do Comunicador Instantâneo ICQ	95

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Estrutura Etária	77
Tabela 2 - Gênero	77
Tabela 3 - Perfil Educacional.....	78
Tabela 4 - Perfil Ocupacional	79
Tabela 5 - Estado Civil	80
Tabela 6 - Local de Acesso à Internet.....	81
Tabela 7 - Tecnologia de Acesso à Internet.....	82
Tabela 8 - Tempo de Experiência no Acesso à Internet.....	83
Tabela 9 - Frequência de Acesso à Internet	84
Tabela 10 - Intensidade no Uso da Internet	85
Tabela 11 - Finalidade do Uso da Internet	87
Tabela 12 - Importância do Uso da Internet para o Indivíduo	88
Tabela 13 - Conseqüências do Uso da Internet	89
Tabela 14 - Comunicador Preferido	91
Tabela 15 - Benefício Mais Valorizado	92
Tabela 16 - Critérios de Busca por Novas Amizades	94
Tabela 17 - Busca de Novas Amizades por Critério de Proximidade Geográfica.....	96
Tabela 18 - Relação entre Amizades On-line e Amizades Presenciais.....	98
Tabela 19 - Temas Preferidos para as Conversas via Comunicação Instantânea	99
Tabela 20 - Meios da Comunicação Assíncrona Mais Usados	101
Tabela 21 - Cidades e Estados de Origem dos Respondentes - Exceto São Paulo	120
Tabela 22 - Cidades de Origem dos Respondentes - Estado de São Paulo	121

SUMÁRIO

Introdução	1
1 Contextualizando a Mudança.....	16
1.1 As tecnologias computacionais	16
1.2 As tecnologias do ciberespaço	23
1.3 Sistemas de Comunicação Instantânea.....	28
2 Comunicação instantânea via internet	41
3 Quem se Comunica Instantaneamente	53
4 O Off-line e a Fantasia	61
4.1 Associação por Extensão dos Laços Presenciais.....	62
4.2 Associação por Busca Aleatória	64
4.3 Associação por Estreitamento de Vínculos On-line	67
5 A Pesquisa	75
5.1 Aspectos Demográficos	76
5.2 Hábitos de Acesso à Internet	80
5.3 Comunicação Instantânea	90
Considerações Finais	103
Referências Bibliográficas	109
Apêndices.....	114
Apêndice 1 – Questionário Empregado	114
Apêndice 2 – Local de Origem dos Respondentes	120

INTRODUÇÃO

Esta dissertação é um trabalho investigativo embasado na comunicação instantânea via Internet, que visa a discuti-la em duas variáveis: a primeira, quem o usa e a segunda, por que o fazem tão intensamente.

Este escrito pretende apontar se este modelo de comunicação favorece o exercício da fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas no sentido dado por Turkle (1995, p. 180) ao apontar que a “a Internet se tornou um significativo laboratório social para experimentações com as construções e reconstruções do eu que caracterizam a vida pós-moderna”, além de

verificar a existência de comunidades virtuais possibilitadas por seu intermédio, que são aqui descritas na acepção de Rheingold, que as define como conjuntos de

agregações sociais que surgem da internet quando pessoas suficientes conduzem debates públicos longevos com considerável sentimento humano, para formar redes de relacionamento pessoal no ciberespaço.(RHEINGOLD, 1993, tradução nossa).

A comunicação instantânea, via Internet, muito se assemelha a uma conversa presencial, informal, espontânea, sem assunto pré-determinado, distanciando-se desta apenas por não haver o que Marcelo (2001, p. 40) chama de co-presença, definida como “partilha do mesmo contexto espaço-temporal, numa relação física e presencial”, mas já que a sua iniciação exige a existência de algum vínculo prévio, gerador sociabilidade, está de sobremaneira relacionada a esta vivência presencial daqueles que a praticam. É mediada por tecnologias digitais, o que pode ser notado em salas de bate-papo via Internet, ambientes virtuais de jogos de computador em rede ou via Internet, mensagens enviadas por aparelhos de comunicação celular, além de diversas outras formas que surgem continuamente.

Este meio de comunicar é derivado das formas de mediação que surgiram com a evolução da Internet e das tecnologias de comunicação mediadas por computador e tem como característica principal a funcionalidade de manter seus usuários, quando conectados à Internet e ao software comunicador, em constante possibilidade de interação com suas respectivas redes de contatos virtuais, desde que estas também estejam interligadas à Internet e ao software equivalente.

Esta pesquisa restringe-se na comunicação instantânea via Internet praticada exatamente através desta categoria de softwares de computador, que é

apropriadamente chamada de Comunicadores Instantâneos¹. A escolha foi feita tendo como base a importância crescente das formas de comunicação mediadas por computador que usam como suporte a Internet e, também, por serem os comunicadores instantâneos a base da tecnologia de suporte mais usada.

A referida escolha encontra justificativa no fato de que os comunicadores instantâneos são usados regularmente por 70,17% dos internautas brasileiros² e por 75% dos jovens norte-americanos que usam a Internet (Lenhart, Madden e Hitlin, 2005). Sua importância fica ainda mais clara ao se notar que 57% dos adultos jovens norte-americanos³ conectados à Internet usam mais os comunicadores instantâneos que os e-mails (Shiu e Lenhart, 2004).

Dá-se o nome de comunicação mediada por computadores, ou CMC, a todas as formas de mediação humana que são possibilitadas por intermédio de sistemas digitais. Têm-se como exemplos notáveis o e-mail, as salas de bate-papo, os Muds⁴, os sistemas de mensagens instantâneas e mais recentemente os Blogs⁵ e os sites de relacionamento⁶, tendo cada qual uma forma característica de proporcionar relacionamento humano.

Justifica-se um olhar investigativo a respeito desse tema por, até o momento, ainda, não haver trabalhos similares executados entre os internautas

¹ Tradução livre de "*Instant Messengers*".

² Dados publicados em dezembro de 2005 pelo instituto de pesquisa IBOPE/NetRatings, disponível em < <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=IBOPE//NetRatings&docid=C672682CAB802F82832570DC00757F66> > Acesso em 16/02/2006.

³ Nascidos após 1977 (Shiu e Lenhart, 2004).

⁴ Jogos de computador mediados pela Internet descritos por Wertheim (2001, p. 171) como "mundos complexos de fantasia originalmente baseados no jogo de RPG *Dungeons and Dragons* que tomou conta das faculdades e escolas secundárias americanas no final da década de 1970".

⁵ Diários on-line onde o autor pode decidir pelo seu sigilo ou por sua publicação.

⁶ Sites de manutenção de laços sociais. Exemplos em < www.orkut.com > e < www.friendster.com >. Acesso em 21/03/2006.

brasileiros que praticam o referido modelo de comunicação, além da notória criação de uma possível linguagem específica inserida num contexto em que o computacional prevalece sobre outras formas de contato, isto é, a interação entre emissor e receptor é feita via máquina e esse processo se faz à distância. Também, os objetivos dessa comunicação são múltiplos e o fator da intelecção da mensagem se baseia em aspectos entonacionais, vocabulares, sem que se perceba (pelo não contato físico dos interlocutores) as reações discursivas “in praesentia”, o que pode gerar uma múltipla interpretação do texto, apesar de que as ligações são restritas apenas ao círculo de amigos do indivíduo, e que é capaz de oferecer antecipadamente informações sobre quais pessoas estariam disponíveis para receber ligações naquele instante, isto é, dispostas ao exercício da comunicação. Finalmente, há um universo considerável de usuários desse meio de comunicação que adquire status de comunidade e, como tal, pode ser objeto de pesquisas em todos os sentidos, não só o acadêmico.

Não é exagero dizer que a comunicação instantânea via Internet, é um dos ícones desta geração, que foi a primeira a nascer e a crescer na era dos jogos de videogame e da Internet. O uso destes aplicativos inaugurou uma nova forma de CMC, que revolucionou o relacionamento humano via Internet porque acabou por gerar os primeiros mecanismos capazes de interligar usuários de Internet simultaneamente conectados num modelo de comunicação, que margeia a instantaneidade e informalidade de um bate papo presencial.

O pequeno programa de computador que inaugurou a categoria é um dos marcos da história da computação no que se refere à Internet. O ICQ, sigla

em inglês, que significa “eu te procuro”⁷, atingiu a marca de mais de 400 milhões de pessoas registradas como usuários⁸. Seus criadores diziam que as pessoas estavam conectadas, mas não interconectadas e que um software que se ocupasse de estabelecer uma ligação direta e imediata entre os indivíduos teria imediata apreciação.

Não há como precisar o número exato de pessoas que praticam a comunicação instantânea, já que existe um grande número de empresas que fornecem programas de computador que a possibilitam, e que, por questões comerciais, não divulgam números precisos sobre seus usuários. Pode-se, no entanto, usar de inferências estatísticas e de pesquisas disponíveis que, apesar de não apresentarem números exatos, são capazes de fornecer um panorama de aceitável confiabilidade.

Apenas os quatro comunicadores mais utilizados possuem por volta de 163 milhões de usuários ativos⁹ no mundo todo¹⁰. Comparando a informação do instituto de pesquisa brasileiro IBOPE/NetRatings de que 11,55 milhões de pessoas acessaram a Internet nacional em junho de 2005¹¹, com a afirmação já apresentada de que 70,17% dos internautas brasileiros praticam a comunicação instantânea¹², pode-se inferir que mais de 8 milhões a praticam em todo o território nacional.

⁷ A pronuncia combinada e em inglês das letras I, C, e Q, sugere a expressão “I seek you”, literalmente traduzido como “eu te procuro”.

⁸ Dados disponíveis em < http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_messengers >. Acesso em 17/02/2006. Este número refere-se a usuários registrados. Não se refere a base de usuários que o usa com frequência (informações da fonte).

⁹ Entende-se por usuários ativos aqueles que praticam a comunicação instantânea regularmente.

¹⁰ Dados provenientes das próprias empresas ou coletados pelo instituto NIELSEN/NetRatings, disponíveis em < http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_messengers >. Acesso em 18/02/2006.

¹¹ Dados disponíveis em < http://old.idgnow.com.br/bit_acelerado.htm >. Acesso em 09/05/2006.

¹² Fonte: IBOPE//NetRatings. Disponível em <http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=6&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=cald&comp=pesquisa_leitura&nivel=null&docid=1F4A66DA09A06C8B832570EB004E992E>. Acesso em 17/02/2006.

Este trabalho não tem a pretensão de esgotar o tema, mas visa a dar um primeiro passo no sentido da compreensão do alcance e importância deste fenômeno comunicacional amplamente adotado pela primeira geração a nascer na era da informação¹³ e cujas características de instantaneidade, efemeridade e distorção da relação tempo-espaço são também característicos do momento atual.

Dessa forma, com o nascimento das discussões dessa instantaneidade comunicacional – a cibercultura, que é definida por Bell (2001) como a cultura criada e vivenciada a partir da Internet – nos meios acadêmicos, especificamente das ciências sociais, o mundo dos chats, MUD's e outros ambientes virtuais de construção e experimentação de identidades alternativas, coisa que alguns autores preferem chamar de *personas* (TURKLE, 1997), ou identidades criadas e representadas em jogos e bate-papos de Internet, transformou-se em objeto de pesquisa e investigação.

Este debate, que ganhou proporções exageradas, contribuiu para associar a Internet a um espaço propício para experimentação e fantasia, o que foi notado por Castells (2003, p.98) que afirma que a “Internet foi acusada de induzir gradualmente as pessoas a viver suas fantasias on-line, fugindo do mundo real, numa cultura cada vez mais dominada pela realidade virtual”.

O interesse inicial pela comunicação instantânea via Internet origina-se exatamente no questionamento desta visão de Internet e de ciberespaço. Já que, como será debatido no capítulo 4, a comunicação instantânea via Internet desenvolve-se principalmente a partir das relações presenciais do indivíduo, surge a questão: - como poderia uma ferramenta tão usada para relações de co-presença

¹³ Nascidos ao final da década de 1970 e após isso.

estar associada à construção de identidades virtuais falsas? -, o que se transformou também no questionamento deste trabalho.

Para o alcance dos objetivos deste estudo, foram utilizadas duas ferramentas de investigação antropológica: um estudo quantitativo aplicado através da Internet, conjugado a uma aproximação etnográfica para discussão dos dados.

Para determinar o tamanho da amostra a ser pesquisada, recorreu-se a Gil (1999, p.167) que afirma que este cálculo depende dos fatores “amplitude do universo; nível de confiança estabelecido; erro de estimação permitido; proporção da característica pesquisada no universo”.

Segundo ele, consideram-se “universos finitos os menores de 100.000 unidades (pessoas, alunos, estabelecimentos educacionais, etc.)” (GIL, 1999, p.167, sic). Como o universo que se pretendeu descrever é estimado em cerca de oito milhões de usuários, como já explicado, classificou-se, então, como infinito.

Gil ainda aponta em relação às demais variáveis que “normalmente, nas pesquisas sociais, trabalha-se com nível de confiança equivalente a 95%” (GIL, 1999, p.168). Em relação ao erro de estimação, o autor cita que “nas pesquisas sociais, não se aceita um erro maior que 6%. [...] Usualmente trabalha-se com um erro de 4 ou 5%” (GIL, 1999, p.168, sic). Optou-se nesta pesquisa por seguir as instruções citadas e usou-se para o cálculo da amostra confiança de 95% com erro de estimação de 5%.

O conjunto das variáveis se completa com a proporção da característica pesquisada no universo. Durante o período em que o questionário

esteve disponível, as pesquisas mais atuais apontavam para que 60,2% dos internautas eram também adeptos da comunicação instantânea o que levava, segundo a fórmula demonstrada por Gil (1999), a uma base amostral de 231 internautas usuários de comunicação instantânea, levando-se em conta que se trata de uma amostra estratificada¹⁴.

Após o encerramento da coleta dos questionários, verificou-se em nova pesquisa do instituto IBOPE/NetRatings, que a proporção de internautas que praticam o referido modelo de comunicação teria aumentado para 70,17%, o que exigiria a retomada do questionário em busca de 4 respondentes adicionais. No entanto, por estar esta margem de erro ainda dentro do estipulado por Gil de 6% de erro estimação, optou-se por ignorar o fato já que a perda de precisão é insignificante¹⁵.

O questionário ficou disponível na Internet de março de 2005 a agosto de 2005, período em que se receberam 321 respostas espontâneas, sendo que 231 foram aproveitadas para compor o corpus da pesquisa. Foram eliminados os questionários cujas respostas estavam incompletas, além daqueles cujos respondentes não praticam a comunicação instantânea via Internet.

Para que o internauta chegasse ao questionário, foi feito um esforço de divulgação em comunidades virtuais que debatem o modelo de comunicação em questão, sites relacionados a amizades virtuais, fóruns virtuais de discussão sobre

¹⁴ Significa dizer que da amostra total, seriam entrevistados apenas a amostra proporcional ao esperada para o fenômeno. Como se sabia que 60,20% da amostra pratica a comunicação, a amostra pesquisada passa a ser 60,20% da total, desde que só se entreviste aqueles que praticam a comunicação instantânea via internet.

¹⁵ Na verdade, ao aumentar o erro de estimação permitido para 6%, exigiria-se que apenas 164 internautas respondessem ao questionário, levando em consideração, novamente, o uso de amostragem estratificada.

Internet, além de se recomendar aos respondentes que multiplicassem a solicitação. A resposta ao questionário foi voluntária, o que limita os resultados obtidos, pois se trata de uma amostra não-probabilística; afinal, só foram aproveitados os questionários daqueles que praticam a comunicação instantânea via Internet.

A confiabilidade, no entanto, é atestada pela estreita consonância entre os dados aqui obtidos com seus equivalentes oriundos de pesquisas anteriores de institutos de pesquisa reconhecidos como o IBOPE/NetRatings e com pesquisas semelhantes realizadas em outros países, como o *Pew Internet & American Life Project*¹⁶, como será demonstrado no decorrer do debate.

No entanto, a questão da confiabilidade não se restringe ao âmbito estatístico, mas se estende ao metodológico, já que há uma preocupação muito grande, por vezes desproporcional, por parte de pesquisadores puristas em relação a pesquisas conduzidas por meios digitais, sem a co-presença física de entrevistador e entrevistado.

Como aponta Bell (2001), um dos temas que mais se repetem nas discussões metodológicas em pesquisas sobre o ciberespaço é a questão da verificabilidade científica, já que a experiência vivencial ambientada em territórios virtuais, como a Internet, não pode ser reproduzida, senão em seu próprio meio.

Neste sentido, Taylor (apud BELL, 2001, p. 196) afirma que dados seriamente coletados não precisam ser verificados fora de seu ambiente virtual e que as dificuldades metodológicas de se estudar tais “paisagens fluídas” só podem ser resolvidas se a pesquisa for conduzida de forma imersiva, ou seja, totalmente em

¹⁶ Acessível em < www.pewinternet.org >. Acesso em 19/02/2006.

ambientes virtuais. É óbvio que se o fato social depende de determinadas condições, ele só poderá ser analisado naquele contexto.

Neste sentido, Guimarães Jr. (2000b) afirma que “as Ciências Sociais não estão necessariamente preocupadas com as pessoas enquanto indivíduos, mas sim enquanto sujeitos de relações sociais no contexto sob estudo”, ou seja, não é exatamente importante que o fato de que a *persona*, ou papel desempenhado on-line seja díspar do seu ser físico nem em quais aspectos essa diferença se estabelece, e o autor completa dizendo que a

[...] intenção de encontrar a "verdade" por trás das máscaras sociais deve ser descartada a princípio, sob risco de perder-se nessa busca a riqueza intrínseca da sociabilidade criada e atualizada no nível das máscaras. (GUIMARÃES JR, 2000b).

Correndo o risco de apresentar um debate que não chega a ser central para esta pesquisa, é importante ressaltar que esta posição não é unânime. Neste sentido pode ser citado o clássico estudo de Turkle (1997) onde a autora afirma ter usado como *corpus* de sua pesquisa apenas as entrevistas virtuais que puderam ser repetidas presencialmente. Esta opinião é semelhante à de Miller et al (apud BELL, 2001, p. 196) que confessa uma posição conservadora e afirma que a etnografia deve ser multifacetada e não restrita à análise textual, em referência às análises conduzidas “off-line” dos textos produzidos pela comunicação “on-line” entre internautas nas salas de Chat.

A questão é controversa, mas parece perder seu significado quando se passa a pensar em termos de objetivo da pesquisa. Os trabalhos de Turkle (1997) referem-se à descrição das *personas*, ou seja, de personagens assumidos por

peessoas quando conectadas a meios de comunicação mediados por computadores. É imperativo, neste caso, que se comparem as pessoas aos personagens por ela desenvolvidos, o que justifica o encontro presencial. Mas este parece não ser o caso das pesquisas que investigam fenômenos tipicamente virtuais, que têm sua importância expressa por eventos que só acontecem em ambientes on-line, em que o comportamento presencial dos usuários é pouco, ou nada, relevante.

Há que se ressaltar que a pesquisa conduzida presencialmente pode parecer desproporcional e até equivocada. Neste sentido, Guimarães Jr. (2000b) afirma que

[...] a opção por situar a pesquisa empírica no on-line, no off-line ou em ambos não pode ser tomada a priori, mas deve considerar critérios como a natureza do problema sob investigação, a disponibilidade dos informantes, e mesmo as contingências físicas. (GUIMARÃES JR, 2000b).

Como é o caso do referido autor, cuja pesquisa sobre o ambiente de sociabilidade virtual Palace (GUIMARÃES JR, 2000a) foi baseado em pesquisa conduzida pela Internet já que os informantes estavam espalhados por todo o país, e também é muito próxima à enfrentada na pesquisa efetuada para esta dissertação, já que o fenômeno da comunicação instantânea via Internet se estende por usuários dispersos fisicamente. Dada a amplitude e variabilidade requeridas, a única forma de acessar este universo é através de pesquisa aplicada por meio virtual, como o procedido.

É necessário ainda dizer que, como será debatido adiante, o fenômeno da comunicação instantânea é intensamente permeada pela vida cotidiana daquele que a pratica. As redes de sociabilidade mantidas virtualmente

são provenientes, em sua larga maioria, do círculo de amizades presencial, o que desfavorece amplamente a discrepância acerca dos dados informados on-line em relação à realidade presencial.

À interpretação das informações obtidas pelo questionário aplicado on-line, somaram-se intervenções analíticas etnográficas que visam fornecer um panorama abrangente acerca do objeto de estudo, a comunicação instantânea via Internet, em relação àquele que a pratica.

Para tanto, adotou-se a postura de observador participante, como sugere Hine (apud BELL, 2001) que inspirada em Geertz, defende a participação ativa do pesquisador ao invés da observação passiva. A autora defende, ainda, que a intensidade da imersão deve ser próxima à dos usuários em estudo e que a fronteira pesquisador-pesquisado deveria, em muitos casos, ser desfeita.

Concordante com este quesito, tem-se que muitas das minúcias aqui apresentadas derivam diretamente da vivência do autor desta dissertação que é usuário assíduo de comunicação instantânea via internet desde 1997, tendo experimentado todas as suas significantes transformações ao longo do percurso de sua evolução. É, ainda, usuário dos mais importantes softwares de comunicação instantânea e acumula um nível de experiência similar ou superior à média do universo pesquisado. Deve-se ressaltar, no entanto, que todo o cuidado foi tomado para que se evitassem pré-julgamentos, objeção normalmente apontada para este posicionamento, e para que o assunto fosse abordado com toda a isenção exigida pela conduta científica.

Hine (apud BELL, 2001) reforça ainda a necessidade de se aproximar a metodologia de pesquisa ao padrão de comportamento do usuário, ou seja, usar os seus meios de comunicação característicos. A autora argumenta que muitos dos freqüentadores de ambientes virtuais jamais se encontraram presencialmente, e muitos, jamais, tiveram esse objetivo e que, portanto, uma entrevista pessoal poderia não refletir de forma realista o contexto do ambiente de comunicação on-line. Então, Hine (apud BELL, 2001, p. 197) afirma que

Instigar o encontro face a face (...) colocaria o pesquisador em uma posição assimétrica, e que forçaria, para entender os informantes, meios de comunicação diferentes dos usados entre eles. (HINE apud BELL, 2001, p.197, tradução nossa).

Há, no entanto, evidências de que o indivíduo, que pratica este modelo de comunicação, usa-o para a manutenção de seus laços de sociabilidade presenciais como uma forma de ampliar o tempo de possibilidade de comunicação. Sendo assim, o on-line e o off-line estão, neste caso, em tamanha intensidade entrelaçados que a verificação das respostas fornecidas chega a ser desnecessária. Apesar das características do universo pretendido permitir tanto a entrevista pessoal quanto a on-line, optou-se por executar a modalidade digital por parecer mais adequada aos objetivos da pesquisa, sobretudo por conta da dispersão geográfica dos seus componentes.

Para a adequada apresentação dos resultados, esta dissertação está estruturada nos seguintes capítulos:

Na Introdução preponderam as considerações sobre a comunicação instantânea via Internet, objetivos e metodologia do trabalho.

No Capítulo 1, Contextualizando a Mudança, fez-se o relato da evolução da computação e das tecnologias da Internet que culminaram com o surgimento do ciberespaço, ambiente em que a sociabilidade on-line acontece, que tem como objetivo situar o leitor e conferir uma visão histórica ao tema. Também se apresentam as ferramentas de software que proporcionam a comunicação instantânea via Internet e suas principais características.

Adentrando especificamente na área do trabalho projetado, propõe-se no Capítulo 2, uma visão da Comunicação Instantânea Via Internet, em que se faz um aprofundamento da concepção do objeto pesquisado, tendo como objetivo apresentar algumas considerações acerca da intensidade com a qual o grupo de internautas arrolados na pesquisa adere ao modelo da comunicação instantânea, e posteriormente, no Capítulo 3, com Quem Se Comunica Instantaneamente, fez-se a descrição dos usuários com o objetivo de apresentar uma análise sócio-demográfica de seu perfil para a consecução de futuras considerações internas do trabalho.

Na sequência, no Capítulo 4, O Off-line e a Fantasia, tecem-se considerações em torno da hipótese deste trabalho, relacionada à possibilidade de se usar a comunicação instantânea via Internet para exercício da fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas, além de considerações sobre a existência de comunidades virtuais.

Para uma retomada global de todos os dados levantados, seguiu-se com o Capítulo 5, intitulado A Pesquisa, objetivando a obtenção de uma visão do universo abrangido no trabalho.

Encerrando o trabalho, em suas considerações finais, retomou-se o objetivo proposto na introdução a fim de se pudessem atar as pontas da hipótese aventada.

1 CONTEXTUALIZANDO A MUDANÇA

1.1 As tecnologias computacionais

Para que se possa contextualizar e compreender o estado atual da evolução das ciências computacionais e dos modelos de comunicação que a usam como sustentáculo é fundamental que se compreenda sua origem e essência, tendo como objetivos principais encontrar um ponto de partida para análise, encontrar elementos que permitam compreender melhor a sua evolução até a formação do panorama atual.

É interessante dizer que as tecnologias que hoje permitem a comunicação instantânea via Internet não nasceram com esse propósito. Ao

contrário disso, o uso dado ao computador da contemporaneidade em muito difere de seus sentidos originais.

Breton (1991, p. 62) afirma que a história da informática tem origem na história da matemática e de seus cálculos ao questionar

Já que o cálculo, em parte, é uma repetição das mesmas regras para se chegar aos mesmos resultados, por que não criar um dispositivo artificial que realizasse o que, em toda operação de cálculo, é maquinal e repetitivo? (BRETON, 1991, p. 62)

E atribui a criação de equipamentos automatizados para a execução destas atividades ao fato de se desperdiçar o talento humano em tarefas mecanicistas e repetitivas (BRETON, 1991). Seja para cálculos de engenharia, finanças, astronomia, ou qualquer outro uso, de fato, este parece ter sido o grande aspecto motivador daqueles que se dedicaram num momento inicial aos projetos de máquinas para a substituição do cálculo manual.

A história desta evolução começa na antiguidade com a invenção do ábaco¹⁷ e do contador de bolas, ambas de operação manual e sem nenhum sistema elétrico ou mecânico complexo, que sobreviveram até a atualidade, e transitam por toda a idade média por tentativas inspiradas, mas pouco produtivas, devido a parca tecnologia disponível na época.

Apesar de poucos exemplos de sucesso concreto, as inovações de Pascal, Leibniz, Babbage e outros, constituíram-se de passos necessários para a evolução das tecnologias de cálculo artificiais.

¹⁷ Suan Pan em Chinês ou Soroban em japonês, nota do autor. (BRETON, 1991).

Breton (1991) chama este momento de primeiro período do cálculo artificial e sugere que os grandes motivadores destas inovações estavam ligados principalmente a questões de produtividade. Queriam-se conseguir formas mais eficientes de se chegar a respostas, principalmente no que diz respeito a cálculos repetitivos.

O segundo período, marcado pelas grandes calculadoras, na década de 40, é caracterizado por uma importante transição. Breton (1991, p. 74) explicita a questão ao afirmar que “da tecnologia mecânica passou-se à utilização da eletricidade e dos relés telefônicos”, modelo este conhecido como eletro-mecânico e que mais tarde evoluiria de forma definitiva com a incorporação da tecnologia eletrônica, com o uso de válvulas a vácuo.

Este período é especialmente produtivo devido à influência da segunda guerra mundial, chamada por Castells (1999, p.60) de “a mãe de todas as tecnologias” e da guerra fria que se seguiu, que impulsionou, por financiamentos, muitas das evoluções necessárias ao surgimento das tecnologias da Internet. Neste mesmo sentido, Breton (1991, p. 123) aponta que

[...] assim como para o nuclear, a guerra e os imperativos da defesa nacional permitiram o encontro dos sonhos mais avançados dos melhores cientistas com as amplas possibilidades de financiamento e de experiências oferecidas pelo exército de um país altamente industrializado: os Estados Unidos. (BRETON, 1991, p. 123)

Em concordância, Bell (2001, p. 9) vai mais longe ao indicar que a maior parte das tecnologias necessárias ao surgimento da Internet e do ciberespaço são provenientes do militarismo daquele momento e justifica dizendo que

[...] a necessidade de máquinas de computação no campo de balística, material bélico, topografia, gerenciamento de informações, controle de batalha, treinamento, inteligência militar e sistemas de comando levaram a inovações críticas para a computação digital do pós-guerra: a computação eletrônica, circuitos integrados, hipertexto, monitores de computador, interfaces gráficas, simulações de realidade virtual, inteligência artificial, redes de trabalho e troca de pacotes. (BELL, 2001, p. 9, tradução nossa)

Tem-se como exemplos a Model 1 construída em 1939 por George Stibitz para a americana Bell Telephone, cujas sucessoras pesavam 10 toneladas e ocupavam áreas equivalentes a 105 metros quadrados, que foi responsável pela primeiro processamento a distância¹⁸, e a Harvard Mark 1, que foi terminada em 1944, oriunda de uma parceria entre a Universidade de Harvard e a IBM, grande fabricante de máquinas industriais, que pesava 5 toneladas e possuía 800.000 peças (BRETON, 1991) e foi a primeira a ter a capacidade de registrar resultados, ao usar a tecnologia de perfuração de cartões de papel, o que apesar de não ser idéia nova, representou um grande avanço para este modelo. As grandes máquinas de calcular agora podiam gerar registros escritos.

Castells (1999) ainda cita ainda o desenvolvimento de máquinas como o Colossus, aparelho britânico de 1943, usado na tentativa de decifrar códigos militares inimigos e o Z-3, aparelho alemão de 1941, de Konrad Zuse, que segundo

¹⁸ Mediada por cabos da rede telegráfica (BRETON, 1991, p. 79).

Breton (1991, p. 77, grifo do autor) foi a “primeira calculadora universal controlada por um programa”¹⁹.

A calculadora Z3 foi destruída durante a guerra e a Z4, sua sucessora, que fora usada para o desenvolvimento dos precursores dos mísseis aerotransportados, foi capturada junto com seu inventor ao final da guerra. Transportados a uma universidade de Zurique, onde a máquina foi novamente instalada, serviu de base para o desenvolvimento de equipamentos que segundo Breton (1991, p.78) “foram, na Europa, durante longo tempo, as únicas calculadoras de uma certa amplitude”.

Contudo, o avanço derradeiro só aconteceria em 1945 nos laboratórios da Moore School, da universidade da Pensilvânia, quando seus pesquisadores concluíram o protótipo ENIAC²⁰, que pesava trinta toneladas e ocupava uma área equivalente à de um ginásio esportivo.

Este equipamento, um dos primeiros a usar tecnologia eletrônica ao invés da eletro-mecânica, era muito superior aos protótipos Mark, já citados, mas segundo Breton (1991, p. 84, grifo do autor) “ela foi imediatamente classificada como ‘segredo militar’ [...] já que o exército, particularmente os serviços balísticos, [...] careciam dolorosamente de meios de cálculo” e, portanto, seus resultados foram pouco conhecidos pelo público da época.

Porém, a importância do ENIAC não está em seu desempenho, mas nos avanços tecnológicos que a sua construção propiciou. Esta, que viria a ser a

¹⁹ Refere-se a calculadora universal como tipo de equipamento que poderia ser usado para mais de um tipo cálculo diferente (BRETON 1991).

²⁰ Sigla em inglês para Computador e Integrador Numérico Eletrônico.

última grande calculadora, foi responsável por muitas das evoluções necessárias aos primeiros modelos do que se pode chamar de computador, que Breton (1991, p. 89) define como

[...] máquinas totalmente automáticas, que dispõem de uma memória ampliada e de uma unidade de comando interno, que efetuam operações lógicas de cálculo e de processamento da informação graças a algoritmos gravados. (BRETON, 1991, p. 89)

Neste terceiro período, que se estende do pós-guerra até a década de 1970, seguiram-se o desenvolvimento bem sucedidos do EDVAC, a máquina IAS, o BINAC, o EDSAC e o Manchester MARK 1 que segundo Breton (1991, p. 105, grifo do autor) “foram de fato os primeiros computadores”.

Com a explosão da bomba nuclear russa, em 1949, veio o que se chamou de Guerra Fria, caracterizada por um conflito não declarado e por uma corrida armamentista que, por algum tempo, financiaria quase todos os avanços tecnológicos na área da computação.

Ocupa lugar de destaque na história da microinformática e da cibercultura a instituição de pesquisa militar norte americana ARPA, Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, ligada ao Departamento de Defesa daquele país e que fora criada durante Guerra Fria para financiar pesquisas de potencial uso militar (BELL, 2001) em resposta aos avanços tecnológicos russos e, em especial, ao lançamento da sonda espacial Sputnik na década de 1950.

O acontecimento fundamental para a história da computação foi a diminuição do interesse do governo norte-americano em financiar pesquisas

militares diante do apaziguamento da situação de conflito. Aquele momento segundo Bell (2001, p. 10) foi marcado por uma

[...] subsequente migração de pesquisadores da ARPA para a Centro de Pesquisa Palo Alto da Companhia Xerox (Xérox PARC), seguindo uma diminuição dos financiamentos militares para pesquisas com computadores no final dos anos 60, mudando a ênfase das pesquisas em computação para o setor comercial. (BELL, 2001, p.10, tradução nossa)

Tem-se aqui a crucial mudança da ênfase militar para a civil das pesquisas científicas ligadas à computação e o surgimento, neste movimento, do embrião do ideal da contra-cultura americana em direção à popularização da informática. Neste sentido, Bell (2001, p.11) afirma que “para essa contra-cultura da computação, computadores pessoais ofereceriam a possibilidade para potencialização da mente e para uma revolução cultural, se ela pudesse ser colocada ao alcance da massa”.

A primeira das grandes revoluções, que estavam por vir, aconteceu, segundo Castells (1999), em 1971 com a invenção do microprocessador que reduziu o tamanho dos computadores, que ocupavam salas inteiras, a equipamentos pouco diferentes dos modelos atuais, abrindo caminho para o desenvolvimento dos modelos domésticos. Os primeiros sucessos comerciais viriam através da introdução do Altair, em 1975, que viria a ser base para a criação do Apple I e posteriormente do Apple II, por ex-estudantes do MIT (CASTELLS, 1999).

A ordem dos acontecimentos prenunciava uma forte guinada das tendências de mercado. O movimento de contra-cultura mostrava-se cada vez mais alinhado com as transformações sociais das décadas de 1960/1970, quando o

sucesso comercial dos equipamentos domésticos era apenas um sintoma do que estava por vir. Como viria a dizer Wise (apud BELL, 2001; p.10) “eles²¹ viam computadores como ajuda na luta por justiça social e como gatilho para um renascimento espiritual e que poderia eliminar o estado tecnocrático”.

Neste sentido, a IBM viria com o lançamento de um padrão concorrente aos modelos preexistentes, que foi chamado de PC, sigla em inglês de computador pessoal, e que se transformaria do padrão mundialmente dominante até a atualidade e, a partir dos quais, os indivíduos obtêm acesso à Internet.

1.2 As tecnologias do ciberespaço

A importância do militarismo é também evidente ao se analisar a segunda vertente dos fatos históricos relevantes.

No final da década de 1960, os exíguos computadores que tinham algum poder de processamento eram demasiadamente caros e limitados a poucas funções altamente especializadas, além de estarem geograficamente localizados em alguns poucos laboratórios de pesquisa. Era evidente a necessidade do compartilhamento dos recursos computacionais que se complementariam pelo do uso remoto de suas especialidades em uma malha de comunicação de dados. Tal

²¹ Os adeptos da contra cultura da computação (nota do autor).

sistema de comunicação deveria ainda ser construído, de forma a manter sua funcionalidade mesmo que grandes porções deixassem de existir, em um possível ataque com armas nucleares.

A resposta encontrada pela já mencionada ARPA foi a criação da ARPANET, Rede ARPA, uma rede de trabalho metamórfica que proporcionava compartilhamento de recursos, maximizando o uso dos supercomputadores, simultaneamente à criação da rede de comunicação que seria capaz de resistir a um eventual ataque nuclear, temor maior da Guerra Fria. Neste sentido, Castells (2003, p. 20) ressalta a contribuição de um dos cientistas que

[...] inspirou uma arquitetura de comunicações baseada nos três princípios segundo os quais a Internet opera ainda hoje: uma estrutura de rede descentralizada; poder computacional distribuído através dos nós da rede; e redundância de funções para diminuir o risco de desconexão. (CASTELLS, 2003, p. 20).

Em 1969, ano de sua criação, a totalidade da rede não passaria de quatro servidores, localizados nas Universidades da Califórnia (em Santa Bárbara e em Los Angeles), Utah e Stanford.

A idéia fundamental por trás da ARPANET baseia-se na divisão do tempo de processamento por meio da fragmentação da informação. Toda a informação a ser processada seria quebrada em pequenos pacotes que seriam enviados do terminal aos grandes supercomputadores segundo a melhor rota disponível no momento, dentre inúmeras possibilidades. Os pedaços de informação seriam, então, remontados pelo supercomputador que se incumbiria também do processamento e reenvio dos pacotes ao terminal de origem.

Já que os pacotes de informação estavam fracionados, os supercomputadores poderiam processar informações de diversas origens simultaneamente. Segundo Castells (2003, p. 20) “a intenção explícita era otimizar o uso de recursos computacionais caros mediante o compartilhamento de tempo on-line entre centros de computação”. Essa estrutura gerava um sistema de forma indefinida, auto-organizável, baseada no processamento distribuído e na quebra de pacotes que alcançariam de forma genial todos os objetivos militares e científicos da época.

Os benefícios do processamento distribuído, aliados à comunicação direta entre os usuários, favoreceram a criação de círculos de intelectuais e pesquisadores ao redor dos “nós” da rede, fazendo surgir as primeiras formas de contato humano através da nova tecnologia, embrião do que viria a se chamar CMC, Comunicação Mediada por Computadores.

As ferramentas de uso científico como o Telnet²², o FTP²³, que permitiriam a troca de arquivos entre computadores distantes e o TALK²⁴, rapidamente, cederam lugar a uma ferramenta de uso, geralmente, não científico que ficaria popularmente conhecida como e-Mail, Correio Eletrônico.

Nota-se aqui que a ARPANET sofreu um desvio de propósito, ao transformar-se de sistema de compartilhamento científico e de defesa estratégica para agregar também funções de sistema de comunicação. É digno de menção que os quatro principais “nós” de 1969, se transformariam em 111 em março de 1977.

²² Uso de máquinas remotas.

²³ Protocolo de Transferência de Arquivos.

²⁴ Precursor das salas de bate-papo.

Em 1983 a rede foi dividida para separar as aplicações civis e militares e em 1990, a ARPANET deixou de existir, dando lugar a NSFNET, Rede da Fundação Nacional de Ciência, abandonando definitivamente o uso militar, que teria sua própria rede, e abrindo espaço para a exploração comercial em grande intensidade.

São considerados passos fundamentais para o sucesso da Internet e do ciberespaço a criação do TCP/IP, Protocolo de Controle de Transferência e Protocolo de Internet, que tornaria possível a interligação, via rede, entre computadores de qualquer tipo ou plataforma, além de gerenciar o fluxo de dados através da rede e o DNS, Sistema de Nomes de Domínio, que equivale a um sistema de endereçamento postal dos computadores-servidores.

O primeiro sistema de navegação via Internet, chamado Gopher, foi rapidamente substituído pelo protocolo WWW, Teia de Alcance Mundial, criado pelo laboratório de física nuclear CERN²⁵.

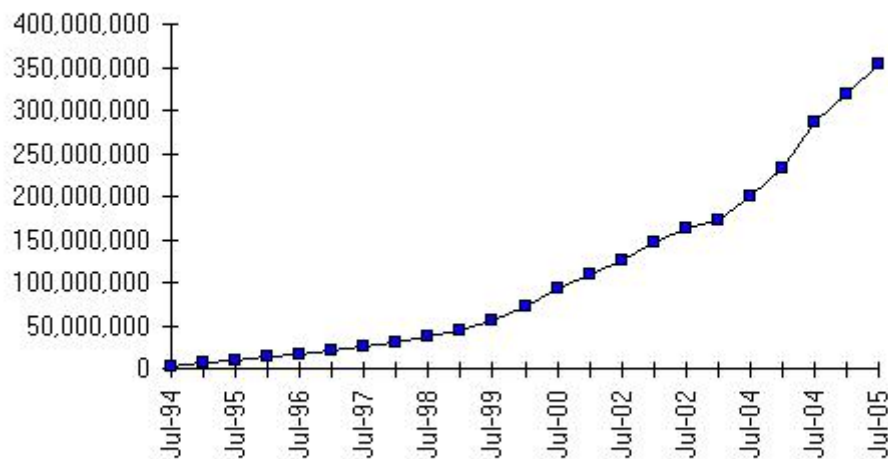
A mudança fundamental proposta pelo laboratório suíço estava na forma de organização da Internet abandonando o modelo plano, bidimensional e burocrático e adotando o formato teia, tridimensional e auto-organizável, fundamental para absorver o rápido crescimento da Internet.

As tecnologias da rede seriam complementadas ainda pela criação da tecnologia URL, Localizador Universal de Recursos, que aprimoraria o endereçamento de servidores e o HTML, Linguagem de Hipertexto, que permitiria condensar diferentes formas de mídia num mesmo documento de hipertexto,

²⁵ Conseil European pour la Reserche Nucleaire.

revolucionando a história da comunicação e conseqüentemente, a sociedade pós-moderna. A Web, como é chamada, tornou-se o meio mais popular de uso da Internet e de fato, para muitos, a Web é o Ciberespaço (BELL, 2001).

Estavam, portanto, criadas todas as tecnologias que deram sustentação ao desenvolvimento da Internet. Esta, que nasceu militar, encontrou no uso civil seu grande promotor de desenvolvimento. O Gráfico 1, apresentado a seguir fornece um panorama do crescimento da Internet de 1994 e apesar de não incluído no gráfico a fonte em questão revelou que em janeiro de 2006 havia, em todo o mundo, 394.991.609 de servidores de Internet.



Fonte: Internet Systems Consortium. Disponível em < <http://www.isc.org/index.pl?/ops/ds/> >. Acesso em 08/04/2006

Ilustração 1 - Crescimento do Número de Servidores de Internet (até Julho de 2005)

1.3 Sistemas de Comunicação Instantânea

Como já descrito, o programa de computador usado para essa prática é chamado de “comunicador instantâneo” e é definido pela enciclopédia virtual Wikipedia²⁶ como “um aplicativo de computador que permite a comunicação via texto entre duas ou mais pessoas através de uma rede de trabalho como a Internet”.

Está à disposição do internauta um amplo sortimento de sistemas, ou softwares comunicadores, sendo que cada qual oferece ao usuário a característica básica de propiciar a comunicação escrita instantânea entre usuários de Internet. Diferenciam-se, no entanto, por meio de conjuntos de funções extras como troca de arquivos, conversa por voz e imagem²⁷, além de outros. Há, ainda, comunicadores de voz que permitem interligar computadores conectados à Internet a telefones comuns em qualquer parte do mundo pagando-se tarifas menores que a do serviço telefônico tradicional.

De forma genérica, o processo inicia-se através de um software instalado no computador do usuário, chamado *programa cliente*, que se conecta a um sistema centralizado, localizado na sede da empresa, chamado *servidor*, que de posse de dados técnicos²⁸ e da lista de contatos virtuais fornecidos pelo *programa cliente* gera um arquivo temporário, que centraliza essas e outras informações. O *servidor* passa, então, a procurar se há integrantes desta lista de contatos do usuário que estejam conectados naquele momento.

²⁶ Enciclopédia Virtual Wikipedia. Disponível em < http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page >. Acesso em 08/04/2006.

²⁷ Como numa vídeo-conferência.

²⁸ Endereço IP e porta de acesso usada pelo programa cliente.

Em caso afirmativo, o *servidor* envia ao *programa cliente*, no computador do usuário, as informações de conexão dos contatos disponíveis, que são instantaneamente classificados como *On-line*. Para se estabelecer a comunicação é necessário “clicar” no nome do contato on-line, o que leva o programa a abrir uma caixa de diálogo, que pode oferecer interação no formato de texto, vídeo, som, ou todas simultaneamente.

Ao se iniciar uma conversa on-line, o *programa cliente*, de posse dos dados de conexão do parceiro, estabelece um canal de comunicação direto com o *programa cliente* instalado no computador do parceiro, eliminando o intermédio do *programa servidor* e, portanto, desvinculando-se do controle central. Tem-se, assim, que o processo se estabelece diretamente entre os internautas, sem interferência dos servidores da empresa fornecedora do serviço, o que sugere privacidade na comunicação, já que surgem grandes dificuldades quanto à fiscalização do conteúdo da comunicação.

Sabe-se, no entanto, que qualquer meio de comunicação eletrônico é passível de monitoramento e que a liberdade irrestrita, característica dos primeiros momentos da Internet, era mais ligada à incapacidade de Estados Nacionais de exercerem monitoramento do que ao exercício das garantias legais de liberdade, como afirma Castells (2003, p. 139):

A privacidade era protegida pelo anonimato da comunicação da Internet e pela dificuldade de investigar as origens e identificar o conteúdo de mensagens transmitidas com o uso de protocolos da Internet [...] o processo de vigilância/punição era trabalhoso demais para ser econômico em grande escala (CASTELLS, 2003, p. 139).

A comunicação livre e democrática, independente de um poder centralizado, não é idéia nova. É possível buscar as origens desse movimento na já citada contracultura americana originada nas décadas de 1960-70, cujos ideais refletiam o livre acesso às tecnologias de computação e de informação.

Nesta perspectiva, há uma iniciativa no sentido de promover o desenvolvimento de um sistema de comunicação instantânea via Internet que dispense o uso de um *servidor central*. Este modelo, auto-suficiente e auto-organizável, usaria princípios muito semelhantes aos de processamento distribuído dos primórdios da computação, sendo que o software instalado nos computadores pessoais de cada usuário doméstico conectado ao sistema seria responsável pela manutenção dos canais de comunicação, formando uma constelação que poderia atingir milhões de computadores ao redor do globo, e que resultaria numa rede amorfa e de difícil monitoramento.

Este modelo ainda esbarra em dificuldades tecnológicas, mas constitui-se numa das grandes investidas no sentido de se devolver a privacidade das comunicações mediadas por meios eletrônicos, aspecto em que Castells (2003, p. 141) não é tão otimista ao relatar que há muito já se sabe do uso de “tecnologias de identificação, de vigilância e de investigação” por Estados Nacionais que vêem nas comunicações via Internet uma ameaça a sua soberania e, sobretudo, ao seu poder de controle social, e completa dizendo que

No ambiente tecnológico atual, toda informação eletronicamente transmitida é gravada, podendo vir a ser processada, identificada e combinada numa unidade de análise coletiva ou individual. (CASTELLS, 2003, p. 142).

De fato, a “batalha pela liberdade na Era da Informação” (CASTELLS, 2003, p. 141) não é nova e não se encerra aqui. Trata-se na verdade, de um debate fértil e denso, que possui infindáveis argumentos favoráveis e contrários ao controle estatal das tecnologias de telecomunicações. A linha divisória entre a pedofilia on-line, organização de terrorismo, e direitos individuais de privacidade é notavelmente tênue e sinuosa.

Ao menos, em princípio, a grande maioria dos internautas que praticam a comunicação instantânea via Internet parece não se preocupar com esse aspecto já que, como foi identificado por Patil e Kobsa (2004), as maiores preocupações quanto à privacidade de conteúdo da comunicação instantânea via Internet, referem-se à possibilidade do interlocutor salvar o texto da conversa para uso futuro, o que, como foi relatado, faz com que, ao entrar em assuntos polêmicos, os internautas abandonem a conversa escrita, via Internet, e passem ao uso de telefone ou de encontro presencial. Um dos respondentes daquela pesquisa afirma que a possibilidade de alguém “agarrar” uma de suas conversações é tão pequena que ele não se preocupa com o fato (citado por PATIL e KOBSA, 2004, tradução e grifo nossos).

Um outro aspecto importante relacionado à privacidade dos internautas que praticam a comunicação instantânea, e que também encontra respaldo em Castells (2003), está ligado ao uso que se pode fazer com as informações coletadas no momento em que o usuário se cadastra no serviço. Tem-se que o conjunto destes dados gera um formidável banco de dados de informações pessoais que podem ser vendidos ou usados de forma a dirigir propagandas via Internet.

A propósito, os softwares são em sua maioria, gratuitos ao internauta e financiados por cotas de publicidade vendidas a empresas privadas que têm a sua comunicação direcionada especificamente para seus compradores em potencial, identificados pelos interesses individuais coletados pelo cadastro supracitado.

Alguns dos softwares que permitem a comunicação instantânea via Internet restringem-se à comunicação privada enquanto que outros acrescentam também a possibilidade de um bate-papo em grupo, desde que, os contatos estejam conectados simultaneamente. Assim, tem-se que a comunicação é predominantemente um-para-um, como exemplificado na ilustração 2, apesar de que alguns programas permitem o formato muitos-para-muitos, sempre de forma interativa. A figura a seguir ilustra uma conversa particular por meio de texto, entre usuários de comunicadores instantâneos de Internet.

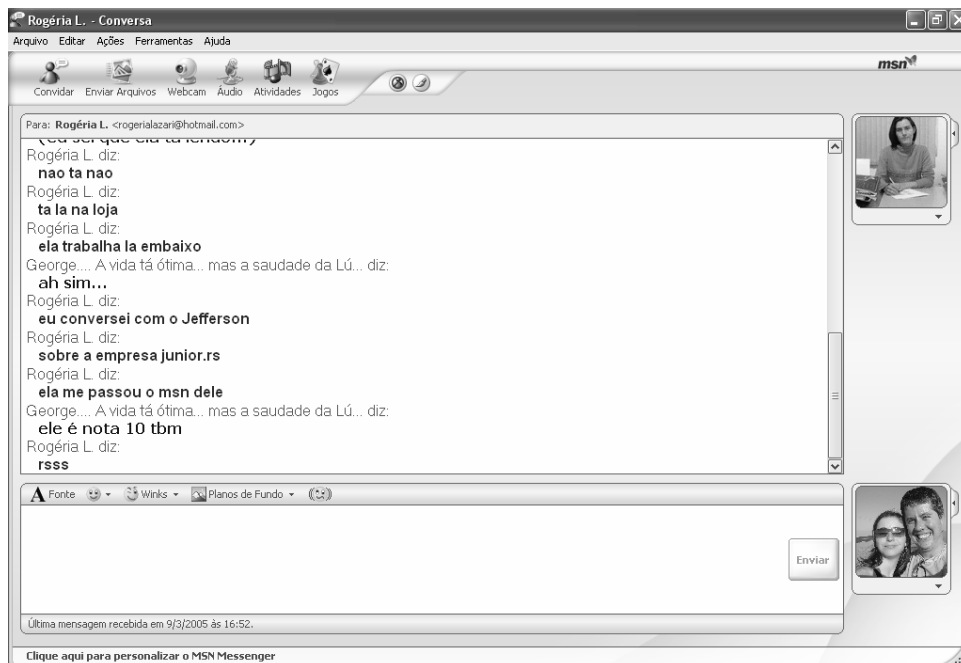


Ilustração 2 - Exemplo de Conversa via Comunicadores Instantâneos - Conversa "Um-para-Um" - Comunicador: MSN

O primeiro exemplo de sistema de comunicação instantânea via Internet foi o ICQ, cuja janela principal está exemplificada na ilustração 3, criado em 1986 pela empresa israelense Mirabilis. O seu sucesso imediato levou diversas outras empresas a desenvolver tecnologias semelhantes para o lançamento dos seus próprios serviços.



Ilustração 3 - ICQ - Versão 5 – A mais recente versão do precursor dos Comunicadores Instantâneos

Grandes empresas, que operam em negócios relacionados à Internet, interessaram-se em desenvolver seus próprios aplicativos e seus respectivos modelos de protocolo de comunicação, sem que houvesse a preocupação com a comunicação entre protocolos diferentes. Entende-se por

protocolo de comunicação a linguagem de computador que propicia a comunicação entre os usuários dos programas em questão.

Por isso, disputas para a ampliação das bases próprias de usuários favoreceram o desenvolvimento simultâneo de protocolos de comunicação em empresas diversas o que levou ao surgimento de comunicadores incompatíveis entre si. Sendo assim, é comum o internauta que opta por possuir dois ou mais comunicadores simultaneamente instalados em seus computadores pessoais.

Neste sentido, em uma pergunta, cujas respostas não eram mutuamente excludentes, revelou-se que aproximadamente 64% dos usuários da amostra consultada possuem, ao menos, dois comunicadores instalados em seus computadores. O internauta não é fiel a este ou aquele software comunicador, mas, sim, procura maximizar a possibilidade de acessar e ser acessado, fazendo uso de qualquer comunicador ou alternando entre eles.

As três grandes empresas representantes desse setor são a *AOL-Time Warner*, que desenvolveu o *AIM*²⁹ e que, posteriormente, adquiriu os direitos comerciais do pioneiro *ICQ*; a *Microsoft* que criou o *MSN Messenger*³⁰, exemplificado na ilustração 4, e a *Yahoo!* que criou o *Yahoo! Messenger*³¹. Outros representantes de menor expressão desenvolveram seus aplicativos e seus próprios protocolos, ou fazendo parcerias de uso dos preexistentes, mas não chamam a atenção por não alcançarem uma base consistente e constante de usuários.

²⁹ Sigla de *AOL Instant Messenger*. Disponível em < http://www.aim.com/get_aim/win/latest_win.adp >. Acesso em 3/4/2006.

³⁰ Disponível em < <http://join.msn.com/messenger/overview> >. Acesso em 3/4/2006.

³¹ Acessível em < <http://messenger.yahoo.com/> >. Acesso em 3/4/2006.



Ilustração 4 - MSN – O Comunicador Instantâneo mais usado

As tentativas de se criar um protocolo comum a todas as empresas, falharam. Alguns desenvolvedores optaram, então, por criar comunicadores instantâneos, capazes de uma espécie de tradução instantânea de um protocolo para o outro, o que permitiria a esse programa comunicar-se com todos os demais. A estes aplicativos, deu-se o nome de Comunicadores Instantâneos Multiprotocolo cujo representante mais famoso é o *Trillian*, da *Cerulean Studios*³².

No entanto, estes enfrentam dificuldades tecnológicas extremas ao ter que se adaptar a cada mudança dos softwares com os quais pretende manter

³² Acessível em < <http://www.ceruleanstudios.com> >. Acesso em 3/4/2006.

compatibilidade. Exatamente, por não conseguir acompanhar a todos os avanços de todos os protocolos individuais, os comunicadores multiprotocolo são pouco usados.

O quadro apresentado na ilustração 5, a seguir, relata os principais representantes da categoria. É importante notar que os principais aplicativos (AIM, ICQ, MSN e Yahoo! Messenger) são unânimes em adotar protocolo simples, propositalmente incompatível com os demais.

Comunicador Instantâneo	Criador	Lançamento	Protocolo	Última Versão	Custo	Licença
<u>Adium</u>	<u>Adam Iser</u>	<u>Set/2001</u>	Múltiplo	0.73	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>AIM</u>	<u>AOL</u>	<u>Mai/1997</u>	Simple	5.9	Patrocinado	<u>Particular</u>
<u>aMSN</u>	<u>Alvaro J. Iradier Muro</u>	<u>Mai/2002</u>	Simple	0.94	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>Centericq</u>	<u>Konstantin Klyagin</u>	<u>?</u>	Múltiplo	4.12.0	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>Fire</u>	<u>Eric Peyton</u>	<u>?</u>	Múltiplo	1.0.4	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>Gaim</u>	<u>Mark Spencer</u>	<u>Nov/1998</u>	Múltiplo	1.1.1	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>iChat</u>	<u>Apple Computer</u>	<u>Ago/2002</u>	Múltiplo	2.1	Gratuito	<u>Particular</u>
<u>ICQ</u>	<u>Mirabilis</u>	<u>Nov/1996</u>	Simple	5	Patrocinado	<u>Particular</u>
<u>Kopete</u>	<u>Kopete Team</u>	<u>?</u>	Múltiplo	9	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>Miranda IM</u>	<u>Martin Öberg</u>	<u>2000</u>	Múltiplo	0.3.3.1	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>MSN Messenger</u>	<u>Microsoft</u>	<u>Jul/1999</u>	Simple	6.2	Patrocinado	<u>Particular</u>
<u>Proteus</u>	<u>Defaultware</u>	<u>?</u>	Múltiplo	4.07	US\$ 15	<u>Particular</u>
<u>Psi</u>	<u>J. Karneges</u>	<u>2001</u>	Simple	0.9.2	Gratuito	<u>Livre</u>
<u>Trillian</u>	<u>Cerulean Studios</u>	<u>Jul/2000</u>	Múltiplo	3.0	Gratuito	<u>Particular</u>
<u>Trillian Pro</u>	<u>Cerulean Studios</u>	<u>Set/2002</u>	Múltiplo	3.0	US\$ 25	<u>Particular</u>
<u>Yahoo! Messenger</u>	<u>Yahoo!</u>	<u>?</u>	Simple	6.0 (Win) 2.5.3 (Mac)	Patrocinado	<u>Particular</u>

Fonte: Wikipedia, grifo nosso

Ilustração 5 - Relação dos principais comunicadores

Para ilustrar a questão da proposital incompatibilidade dos softwares de comunicação, pode-se recorrer ao quadro da ilustração 6, apresentado a seguir, na qual é possível identificar a compatibilidade dos programas com os principais protocolos de comunicação existentes. Nota-se que os aplicativos de comunicação instantânea, das já mencionadas grandes empresas, são compatíveis apenas com os demais protocolos do mesmo fabricante. A exceção é quanto ao AIM que passou a ser compatível com o ICQ após a fusão das duas empresas.

	AIM	ICQ	MSN Messenger	Yahoo!	Jabber	IRC
<u>Adium</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
<u>AIM</u>	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
<u>aMSN</u>	Não	Não	Sim	Não	Não	Não
<u>Centericq</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>Fire</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>Gaim</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>iChat</u>	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
<u>ICQ</u>	Não	Sim	Não	Não	Não	Não
<u>Kopete</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>Miranda IM</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>MSN</u>	Não	Não	Sim	Não	Não	Não
<u>Psi</u>	Não	Não	Não	Não	Sim	Não
<u>Proteus</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>Trillian</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
<u>Trillian Pro</u>	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
<u>Yahoo! Messenger</u>	Não	Não	Não	Sim	Não	Não

Fonte: Wikipedia, grifo nosso.

Ilustração 6 - Compatibilidade entre comunicadores instantâneos

Desde o seu surgimento, a função básica de propiciar comunicação instantânea entre usuários recebeu o incremento de novas funcionalidades. Na tentativa de atrair uma maior quantidade de usuários, foram introduzidos recursos extras, que possibilitam formas diversas de interação entre eles.

Como dito anteriormente, é possível trocar arquivos de computador, fotos, música, vídeos, expressar emoções, disputar jogos com usuários remotos, realizar teleconferência com voz e imagem do interlocutor, personalizar a aparência do comunicador ou, ainda, acrescentar novas funcionalidades desenvolvidas pelo fabricante, ou por terceiros.

Tais recursos que se adicionaram ao benefício básico de comunicação instantânea por texto, estão se transformando em características principais deste tipo de comunicação. É importante notar que todas essas funções assessórias estão diretamente ligadas a incrementar a experiência vivencial do

internauta, ou seja, suprir seus anseios em termos de interação e trocas virtuais como foi notado por Lenhart, Madden e Hitlin (2005) que verificaram que 45% dos jovens pesquisados tinham usado os comunicadores para trocar fotos e 31% para trocar músicas ou vídeos.

Tem-se que os softwares mais populares são também aqueles que possuem a maior quantidade de funcionalidades extras combinadas no mesmo comunicador. Percebe-se, claramente, que a adoção do software é diretamente proporcional às possibilidades de comunicação que ele propicia. O quadro apresentado na ilustração 7, é importante para que se possa notar esta relação que se denuncia nos quatro grandes fabricantes deste tipo de software.

	Troca de arquivos e fotos	Expressão gráfica de emoções (smileys)	Jogos online	Conversa com Voz e Vídeo	Personalização da aparência (skins)	Adição de componentes próprios (plugins)	Adição de componentes de terceiros (addons)
<u>Adium</u>	Parcial	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
AIM	Sim	Sim	Parcial	Sim	Sim	Não	Sim
<u>aMSN</u>	Sim	Sim	Não	Não	Sim	?	?
<u>Centericq</u>	Parcial	Não	Não	Não	Sim	Não	?
<u>Fire</u>	?	Sim	Não	Não	?	?	Sim
<u>Gaim</u>	Parcial	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
ICQ	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
<u>iChat</u>	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Não	Sim
<u>Kopete</u>	Parcial	Sim	Não	Não	Não	Sim	Sim
<u>Miranda IM</u>	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
MSN	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
<u>Proteus</u>	Parcial	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Sim
<u>Psi</u>	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não	Não
<u>Trillian</u>	Sim	Sim	Não	Apenas Voz	Sim	Não	Sim
Trillian Pro	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Yahoo! Messenger	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não

Fonte: Wikipedia, grifo nosso.

Ilustração 7 - Funcionalidades adicionais

A observação empírica e sistemática dos processos de comunicação confere subsídios para a afirmação de que a sociedade caminha para níveis intensos de interconexão. Com a evolução da tecnologia tem se chegado a formas de comunicação, que antes só eram possíveis em filmes de ficção científica, da qual a cibercultura empresta muitos sonhos.

Os limites impostos pela lentidão da comunicação via Internet vão sendo superados e novas formas de comunicação, derivadas destas, surgem todos os dias. Desde provedores de e-mail gratuitos que passam a oferecer a integração dos seus serviços com a comunicação instantânea³³, numa única ferramenta simultaneamente síncrona e assíncrona, até aparelhos celulares que usam a Internet sem fio ao invés da rede celular convencional³⁴.

Aos poucos a comunicação instantânea via Internet começa a deixar o limite dos quadros de texto digitados em direção à comunicação por som e imagem simultâneos, como exemplificado pela ilustração 8, e esta, que é uma revolução ainda silenciosa, apenas inicia seus primeiros passos.

³³ Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19614.shtml> >. Acesso em 14/02/2006.

³⁴ Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19652.shtml> >. Acesso em 14/02/2006.

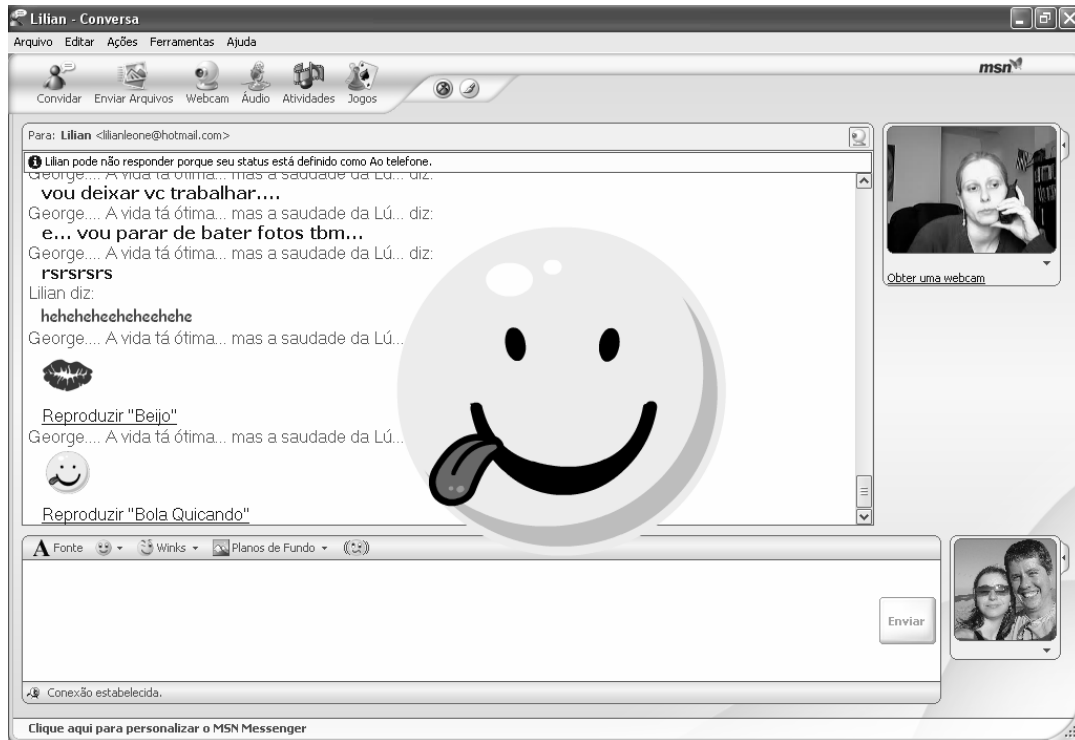


Ilustração 8 - Exemplo do uso de recursos extras – Uso de comunicação por vídeo e de imagens que expressam emoções – Comunicador: MSN

2 COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA VIA INTERNET

Desde seu surgimento, a Internet tem se revelado um desafio instigante aos pesquisadores sociais, que se deparam com aspectos incrivelmente novos. Ao ultrapassar sua finalidade inicial de rede de comunicação técnica para gerar um dos maiores e mais importantes espaços de sociabilidade existentes, a Internet supera, em termos de potencialidades e perspectivas, todos os demais meios de comunicação atuais.

Castells (1999, p.354) afirma que ao integrar no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana, a atual transformação tecnológica coloca-se como a mais importante revolução tecnológica desde a invenção da escrita, e vai além ao afirmar que

[...] a integração potencial de texto, imagens e sons no mesmo sistema – interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global, em condições de acesso aberto e preço acessível – muda de forma fundamental o caráter da comunicação. (CASTELLS, 1999, p.354)

Mas a importância desta notação só alcança sua plenitude quando se acrescenta seu conteúdo antropológico ao se notar que os sistemas de comunicação são mediadores e determinantes da cultura, já que nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são por ela influenciados (CASTELLS, 1999).

É, ainda, digno de menção que a sociabilidade que se estabelece em ambientes virtuais é segundo Jones (apud GUIMARÃES JR., 2000b) diferente da concepção de comunicação como mera transmissão de informação, mas fundamentalmente “o ato comunicativo emerge como um elemento indicador do pertencimento dos sujeitos à uma mesma comunidade de significados” (idem, ibidem). Assim se pode ainda perceber uma mudança fundamental deste novo momento, em que o indivíduo não é receptor passivo, mas influenciador, negociador, num processo mutuamente ativo de mediação e construção de significado.

Exemplo contundente de comunicação eletrônica, a palavra Chat segundo aceção da Enciclopédia Virtual Wikipedia³⁵, refere-se a uma conversa casual. É, atualmente, relacionada a conversas mediadas eletronicamente, via computadores ou por sistemas de telefonia. Em informática, usa-se o termo para definir fóruns síncronos³⁶ via Internet, que são normalmente organizados por temas

³⁵ Disponível em < http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page >. Acesso em 29/03/2006

³⁶ Que exigem a co-presença de emissor e receptor da mensagem.

e podem, ou não, possuir um moderador responsável pela manutenção da ordem e das regras gerais. São, ainda, organizados em um computador central que pode ser acessado por programas específicos³⁷, ou funcionam diretamente na Internet via World Wide Web como o exemplo da ilustração 9. Neste caso, a comunicação é instantânea e predominantemente no formato um-para-muitos, apesar de também permitir a comunicação privada.

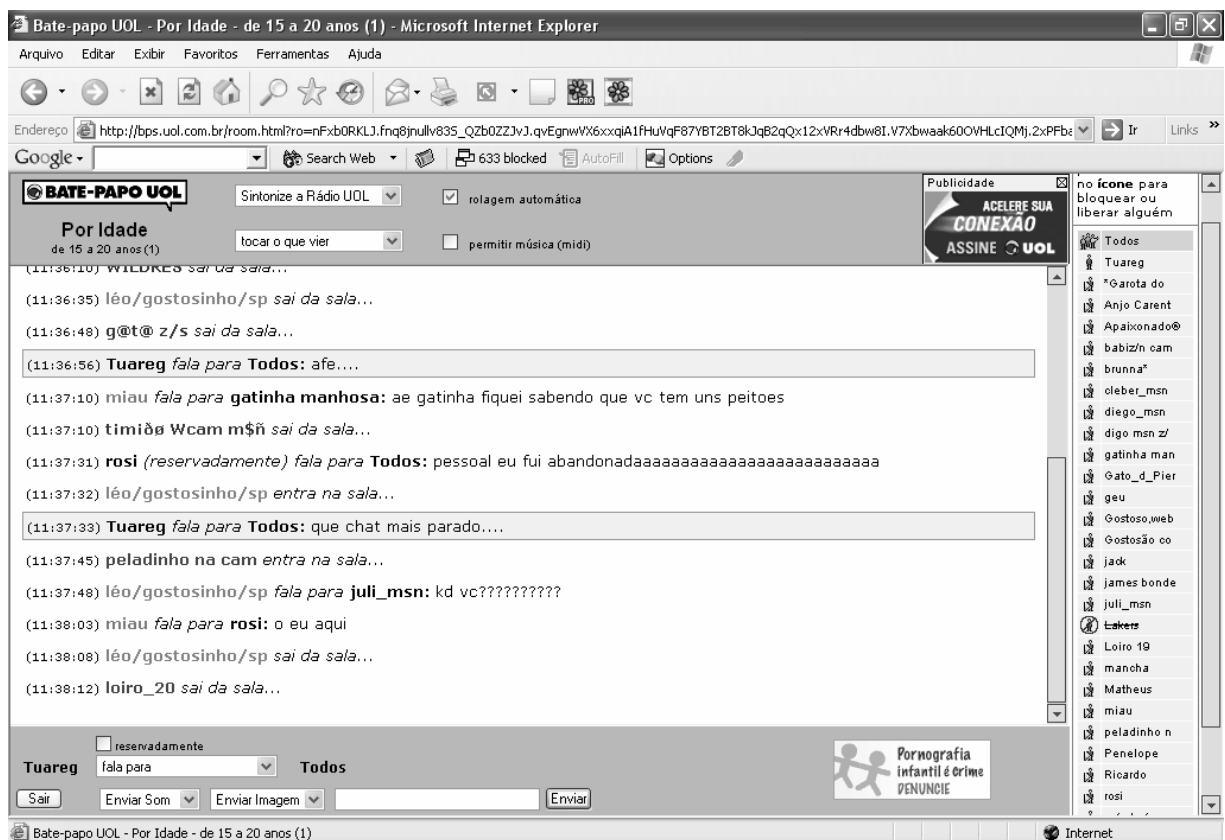


Ilustração 9 -Exemplo de Chat - Comunicação "Um-para-Muitos" (Sala de Chat UOL)

É neste contexto e com esta referência que se dão os processos de Comunicação Instantânea via Internet³⁸ que Nardi, Whittaker e Bradner (2000, tradução nossa) definem sinteticamente como “uma quase síncrona comunicação

³⁷ Chamados de “programas clientes”, como é o caso do sistema IRC (sigla de Internet Relay Chat), cujo representante mais famoso está disponível em <www.mirc.com> . Acesso em 24/10/2005.

um-a-um mediada por computadores”, referindo-se ao fato de que a alta velocidade de comunicação via Internet fornece a sensação, ainda que falsa, de que a comunicação é instantânea.

Trata-se de uma comunicação baseada principalmente em texto, como numa sala de chat, mas difere deste por não se entrar em salas de conversa coletiva. Ao contrário disto, é baseado num modelo de chamadas como o telefônico, onde a pessoa “chama” o parceiro com quem quer se comunicar.

Cada indivíduo pode então manter diversas “chamadas” simultaneamente, ou ainda convidar outros contatos para compartilhar a uma mesma chamada. Como num sistema telefônico, a pessoa que recebe a “chamada” pode responder, ou não.

Para o alcance dos objetivos desta pesquisa, faz-se necessário a partir deste ponto, compreender a relação que o indivíduo mantém com a Internet e com os processos comunicacionais dela derivados. Para tanto, procedeu-se, inicialmente, a uma coleta de dados sobre os hábitos de acesso à rede, que se justifica na necessidade de se descrever os hábitos de presença digital dos praticantes deste modelo de interação, de forma a se compreender a intensidade de sua relação e seus costumes ligados à Internet e tecnologia.

Quanto a este aspecto, os componentes da amostra pesquisada apontam acerca de sua experiência e intimidade com tecnologia e Internet, que, como demonstrado na ilustração 10, que 90,91% dos usuários possuem acima de

³⁸ Termo que provém de *Instant Messaging*.

três anos de contato com a rede e destes, 69,70% se conectam há mais de cinco anos.

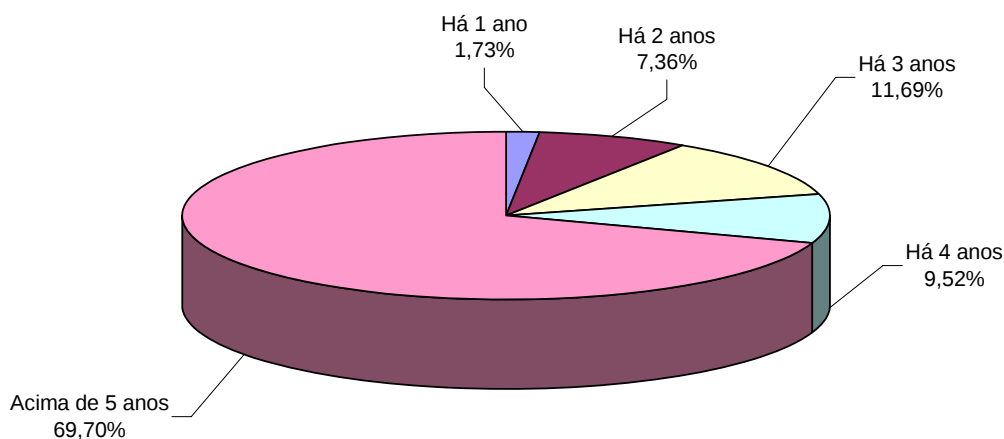


Ilustração 10 - Experiência no uso da Internet

Identificou-se ainda, como demonstrado na ilustração 11, que 76,19% dos internautas que praticam esta modalidade de comunicação permanecem conectados à Internet acima de duas horas ao dia sendo que 33,77% estão disponíveis sete, ou mais, horas diárias, mas apenas quando se concatena esta informação com a apresentada na ilustração 12, de que 82,25% da amostra acessa a rede todos os dias da semana é que se pode desenhar um panorama mais preciso da relação entre indivíduos e a rede. Em concordância com os longos períodos de tempo notados neste estudo, o instituto de pesquisa IBOPE/NetRatings divulgou pesquisa, referente a dezembro de 2005, apontando o internauta doméstico

brasileiro como o recordista mundial em tempo de conexão³⁹, em comparação aos demais países estudados.

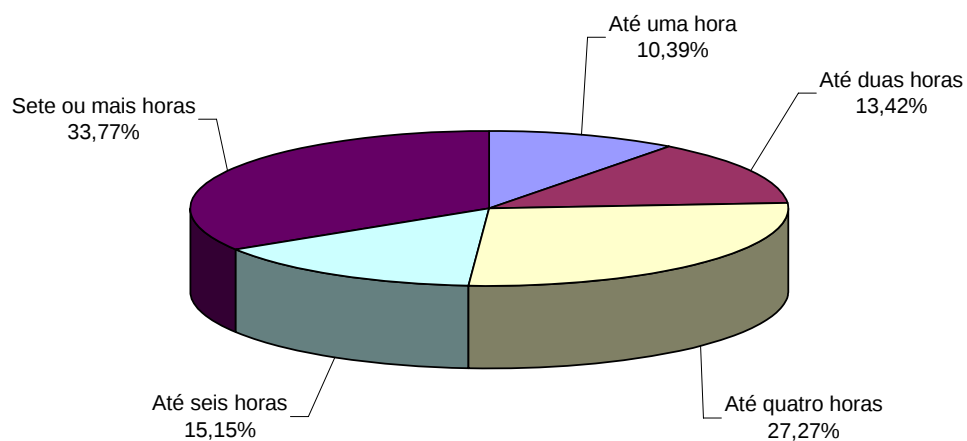


Ilustração 11 - Tempo On-line

³⁹ Considerando apenas o uso doméstico. Fonte: IBOPE/NetRatings, informado pelo periódico Folha de São Paulo em 18/01/2006, disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19522.shtml> >. Acesso em 21/03/2006.

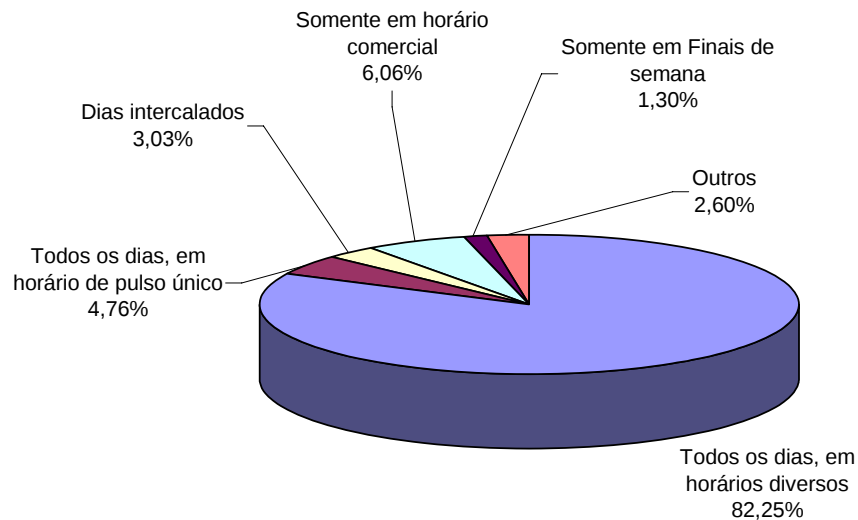


Ilustração 12 - Intensidade de Uso da Internet

Como se pode notar, os internautas adeptos deste modelo de interação mantêm seus softwares comunicadores conectados à rede grande parte do dia, mesmo que não planeje usá-los, no que se nota um importante aspecto: ao adepto da comunicação instantânea, o importante é manter constante a possibilidade de interação, processo que Nardi, Whittaker e Bradner (2000) chamam de outeração, e o descrevem como a manutenção de um senso de conexão, algo como a criação uma zona de comunicação onde a possibilidade de interação é contínua, permitindo ao parceiro saber que o canal de comunicação está aberto, isto é, que a função fática da linguagem pode ser exercida.

Este montante de tempo em que o internauta mantém-se disponível para interagir com seus parceiros chama a atenção e remete à reflexão acerca da

prática da comunicação via Internet que neste caso, transcende o uso doméstico supostamente ligado ao lazer, e passa, também, a englobar o período de trabalho já que, como foi descrito anteriormente, uma parcela importante de seus praticantes tem ocupação profissional.

Para que se possa compreender esta e outras particularidades, foi também pesquisado o local físico, a partir de onde os internautas desta amostra acessam a Internet e, por conseqüência, praticam a comunicação instantânea. Explica-se pela possibilidade de se supor que caso a comunicação se estabelecesse fundamentalmente a partir do acesso doméstico, caracterizaria uso eminentemente não profissional, ou de manutenção de sociabilidade.

No entanto, o longo período de tempo de conexão diária, que antes da coleta de dados já era sugerido pelo conhecimento empírico acerca dos hábitos dos usuários, aponta para o fato de que o acesso à rede não se restringe ao acesso domiciliar, e, já que as pessoas provavelmente faziam uso do acesso a partir de diversas origens, optou-se por abordar a questão com uma indagação cujas respostas não eram mutuamente excludentes.

Verificou-se, nas informações fornecidas pela amostra consultada para esta pesquisa e apresentadas na ilustração 13, que, em consonância com o hábito de conexão por longos períodos diários, 90,04% dos entrevistados acessam a rede a partir de suas residências. Tem-se ainda que 52,81% dos internautas aumentam seu tempo de disponibilidade digital com acesso a partir do local de trabalho.

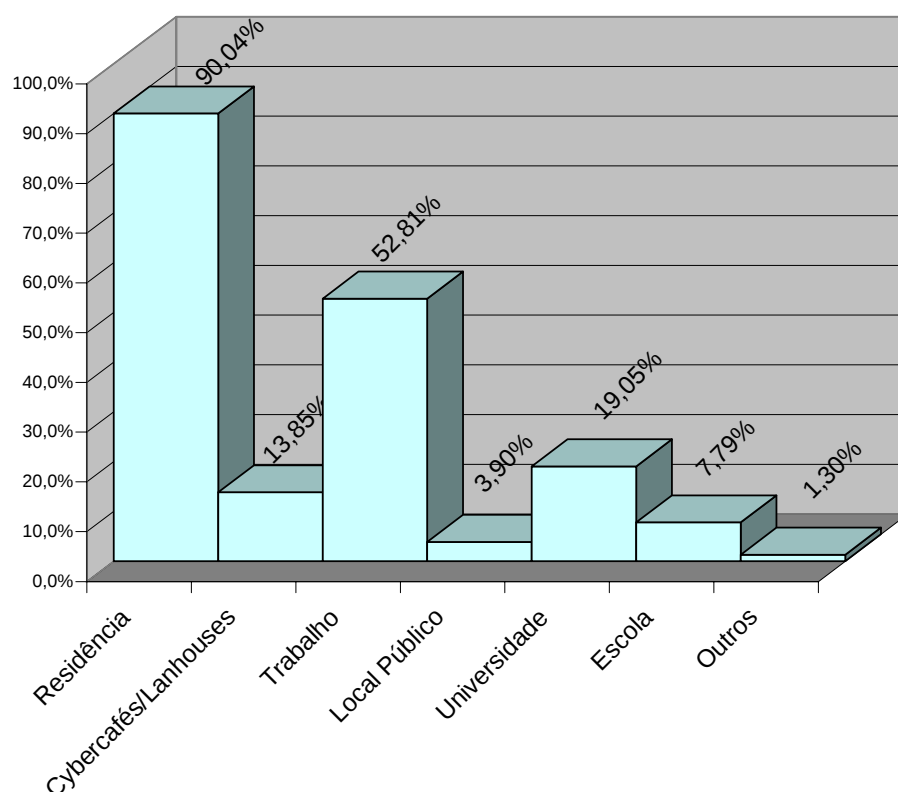


Ilustração 13 - Local de Acesso à Internet

Apesar da preocupação de empresas e empregadores com a perda de produtividade de empregados com o uso de comunicadores instantâneos, suspeita levantada por alguns autores (MAHOWALD e LEVITT apud ISAACS et al, 2002; e NARDI, WHITTACKER E BRADNER, 2000), foi identificado, na amostra consultada para a pesquisa aqui apresentada, que 80,95% destes usuários dizem usar a Internet para o trabalho e apenas 5,63% relatam que a Internet diminuiu seu rendimento profissional. Estes dados estão em consonância, concordam com os encontrados por Isaacs et al (2002), que identificou em uma pesquisa realizada com registros de conversas dos usuários de um comunicador chamado Hubbub⁴⁰, muito usado durante o horário de trabalho pelos empregados de uma grande empresa

⁴⁰ Disponível em < <http://www.hubbubme.com/> > acesso em 18/11/2005.

norte-americana⁴¹, que os temas relacionados diretamente ao trabalho apareciam em 62% das conversas, enquanto que as discussões misturando temas profissionais e pessoais chegavam a apenas 13% do total. Temas exclusivamente pessoais chegaram a pouco expressivos 6,4% das conversações.

Outro aspecto diretamente relacionado ao tempo de conexão é o da tecnologia que o indivíduo usa para conectar seu equipamento de computação à Internet. A rede mundial de computadores pode ser alcançada por meio de tecnologias que variam em termos de velocidade e custos de uso, que serão apresentados a seguir. Podem-se citar os tipos de conexão mais comuns como o acesso discado convencional, o ADSL⁴², conexões via rádio, conexões Wi-Fi⁴³, conexões por satélites e ainda por telefonia celular.

Sabe-se que a velocidade da conexão e a qualidade do intercâmbio de dados são diretamente proporcionais ao preço da prestação de serviços. O acesso por linha telefônica comum, opção de menor custo possui velocidade de 56 kbits/s⁴⁴, tendo sido uma das primeiras tecnologias disponíveis e, ainda, é muito usada em países pouco desenvolvidos. Outra tecnologia de destaque na Internet brasileira é a baseada em telefonia digital ou DSL⁴⁵ – da qual a tecnologia ADSL deriva – cuja versão mais encontrada possui velocidade de 300 kbit/s e é quatro a

⁴¹ Trata-se da AT&T, empresa do ramo de comunicação. Acessível em < www.att.com >. Acesso em 18/11/2005.

⁴² Asymmetric Digital Subscriber Line, ou Assinante de Linha Digital Assimétrica, é uma tecnologia que permite conexão de alta velocidade através de linhas telefônicas digitais.

⁴³ Wi-Fi é uma marca pertencente a uma empresa certificadora de tecnologia WLAN, sigla de Wireless Local Area Networks, ou Redes Locais Sem Fios. Refere-se normalmente a equipamentos que permitem a conexão em sem fios, em alta velocidade, a internet. Acessível em <<http://wi-fi.org/OpenSection/index.asp>>. Acesso em 19/11/2005.

⁴⁴ Um kilobit por segundo (kbps or kbit/s) é uma unidade de velocidade de transmissão de dados da ordem de 1.000 bits por segundo. Um bit equivale a uma unidade de informação no sistema numérico binário, usado na computação e em telecomunicação digital. Fonte: Wikipedia. Acessível em < http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page >. Acesso em 19/11/2005.

⁴⁵ Exemplos em < www.speedy.com.br > e < www.velox.com.br >. Acesso em 19/11/2005.

cinco vezes mais dispendiosa que o acesso discado. Outras tecnologias disponíveis são pouco usadas no Brasil devido ao alto custo de serviço e equipamentos e não serão abordadas.

É importante ressaltar a importância de se conhecer a tecnologia de acesso por um detalhe tecnológico. As tecnologias mais antigas, de acesso telefônico convencional, por questões técnicas são demasiadamente dispendiosas para aqueles que permanecem conectados por períodos de tempo longos. Por outro lado, o acesso por tecnologias mais modernas, como o DSL, possui um preço inicial elevado, mas o tempo extra de conexão não é cobrado, o que permite que os usuários mantenham-se conectados à rede, mantendo a possibilidade de comunicação, por longos períodos de tempo.

No Brasil, o uso de conexão rápida, à Internet – através de tecnologia DSL ou similar – era usada, em janeiro de 2006, por aproximadamente 63,7% dos internautas domésticos brasileiros⁴⁶, enquanto que os demais usuários de Internet usam acesso discado em sua maioria. Situação semelhante é descrita em relação aos internautas americanos por Shiu e Lenhart (2004) cuja pesquisa identifica que 46% dos usuários daquele país usam Internet rápida e 39% usam o meio tradicional.

Por sua vez, os usuários de comunicação instantânea apontaram em seus questionários um comportamento ainda mais distintivo, uma vez que, como se percebe na ilustração 14, 81,39% dos seus praticantes a utilizam por intermédio de conexão rápida – DSL ou similar – o que continua a reforçar a idéia de que o público

⁴⁶ Fonte: IBOPE/NetRatings, publicada no periódico Folha de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u19747.shtml>>. Acesso em 19/03/2006.

que pratica este tipo de interação é sensivelmente diferente do usuário médio da Internet brasileira e que reforça ainda o bom nível econômico e os altos tempos de acesso, ambos aspectos ligados à adoção de tecnologia DSL.

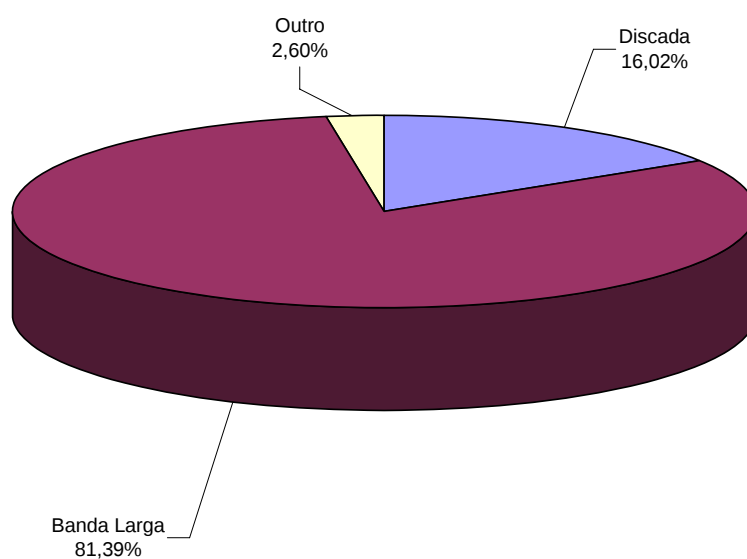


Ilustração 14 - Tecnologia de Acesso à Internet

3 QUEM SE COMUNICA INSTANTANEAMENTE

De forma geral, o perfil básico do usuário médio de comunicadores instantâneos é essencialmente composto por adultos jovens, porém há representantes em todas as faixas etárias pesquisadas. Há uma pequena prevalência de indivíduos do sexo masculino, que cursam ou concluíram o ensino superior e trabalham em empresas privadas.

Dizer que o fenômeno da comunicação instantânea via Internet seja característico deste ou daquele grupo social equivaleria a menosprezar sua importância e impacto. Os dados conseguidos neste levantamento apontam para um universo de usuários com representantes em todas as faixas etárias pesquisadas, com uma tendência acentuada entre os jovens, o que se explica mais pela intimidade que estes têm com a tecnologia do que por algum outro motivo. A

amostra, representada na ilustração 15, revelou que 86,15% dos respondentes possuem entre 16 e 30 anos e o maior grupo, concentra-se na sub-categoria de 21 a 25 anos.

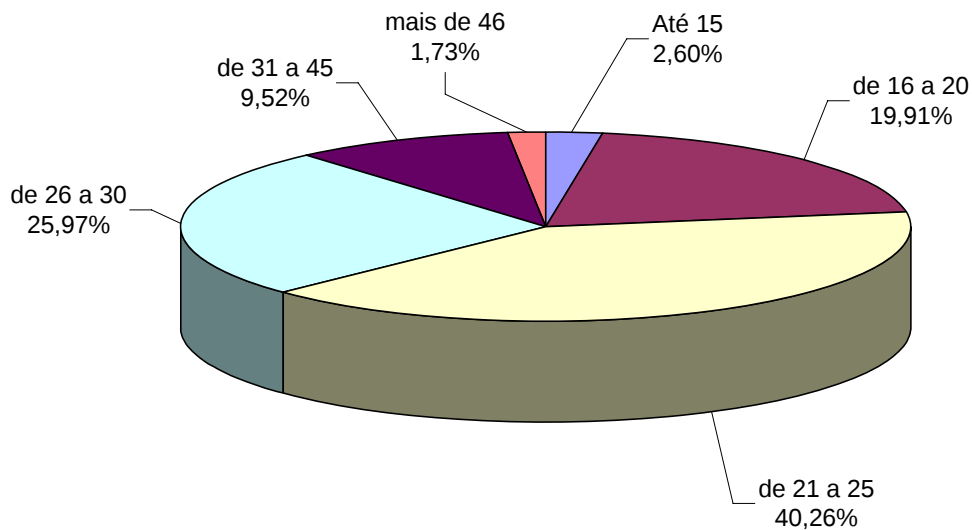


Ilustração 15 - Estrutura Etária

Os dados aqui obtidos se assemelham aos obtidos em pesquisas semelhantes realizadas nos Estados Unidos e apontam para um perfil próximo de adeptos da comunicação instantânea. Com uma metodologia de pesquisa diferente, Shiu e Lenhart (2004), identificaram que 62% dos adultos entre 18 e 27 anos usam esta modalidade de comunicação. Numa pesquisa complementar, Lenhart, Madden e Hitlin (2005) identificaram ainda que 75% dos adolescentes americanos (entre 12 e 17 anos) que acessam a Internet também usam comunicadores instantâneos. A pesquisa americana revela, também, uma maior adoção dos comunicadores por adolescentes mais velhos, especialmente entre 15 e 17 anos, em que o índice de adoção do modelo de comunicação é de 84%.

Não obstante ao fato do perfil médio ser de adultos jovens, na faixa de 21 a 25 anos, pode ser notado na ilustração 16 que 83,55% dos respondentes ainda não constituíram família. Fato este que pode também ser verificado em pesquisa do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA – que aponta para uma tendência em adolescentes e adultos jovens em relação ao “adiamento de decisões sobre casamento, profissão, filhos e mesmo sobre o momento de deixar a casa dos pais” (REZENDE e TAFNER, 2005, p.288) e apontam que esta tensão é acentuada pelas características típicas à contemporaneidade como a aceleração e a descontinuidade e a decorrente falta de referencial de experiências anteriores:

[...] além do conhecimento incompleto sobre suas próprias preferências, os jovens enfrentam um ambiente novo e em constante transformação.[...] Mesmo que soubessem muito bem o que pretendem, os jovens não poderiam avaliar as alternativas profissionais com base na experiência de seus pais ou mesmo de seus primos e irmãos mais velhos. (REZENDE e TAFNER, 2005, p.289)

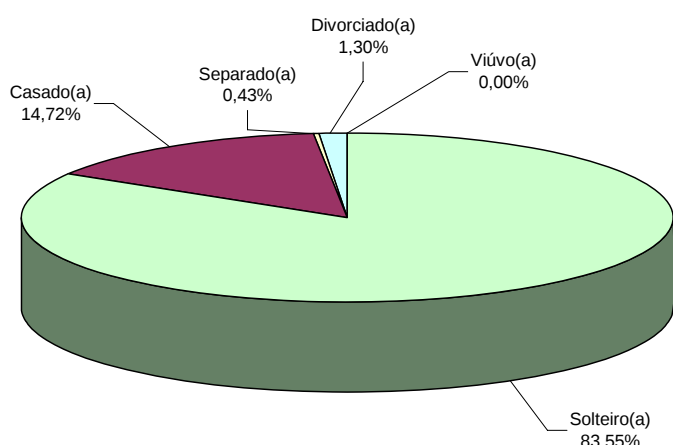


Ilustração 16 - Estado Civil

Há também uma pequena maioria numérica do público masculino. Como apresentado na ilustração 17, os dados apontam que 57,14% da amostra é composta por homens e conseqüentemente, 43,86% mulheres. É possível afirmar que esta discrepância não reflete uma suposta preferência de homens pelo referido modelo de comunicação, mas é diretamente relacionada à maior presença masculina na Internet brasileira, o que fica claro ao se analisar outras fontes de dados.

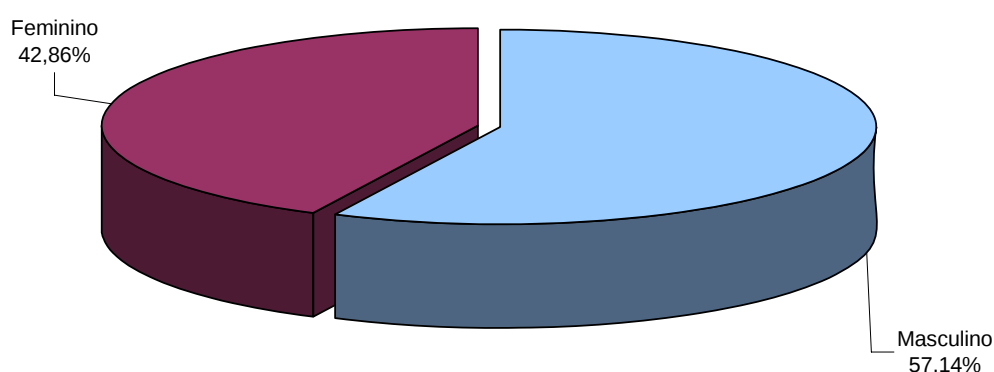


Ilustração 17 - Gênero

De acordo com a afirmação anterior, pode-se citar o perfil do internauta que visita a página de Internet brasileira do provedor de serviços Universo On-line – UOL – que de janeiro a julho de 2005 recebeu média superior a 4,2 bilhões

de visitas ao dia⁴⁷. Para esta empresa, o instituto de pesquisa IBOPE/NetRatings descreveu este público como sendo 57% masculino e 43% feminino⁴⁸. Têm-se ainda, proporções muito próximas encontradas em estatísticas provenientes de pesquisas relacionadas a pessoas que efetuam compras via Internet no Brasil⁴⁹.

Por sua vez, Shiu e Lenhart (2004) descrevem um cenário condizente, apesar de possuir proporções diferentes, já que do conjunto de adultos que usa a Internet norte-americana, 42% dos homens e 42% das mulheres, também pratica a comunicação instantânea. Segundo as autoras, homens e mulheres dividem meio a meio a participação nesta modalidade de comunicação. A quase igualdade de gêneros também é notada entre os adolescentes já que Lenhart, Madden e Hitlin (2005) relatam que 74% dos adolescentes homens e 77% das adolescentes mulheres que usam a Internet também praticam a troca de mensagens instantâneas.

Nota-se, portanto que o interesse pela comunicação instantânea não tem relação explícita com o gênero do internauta, ou seja, ambos a praticam em quantidades similares. A proporção entre os sexos daqueles que praticam a comunicação é equivalente à proporção entre os sexos daqueles que usam a Internet brasileira e o mesmo se verifica na pesquisa com usuários americanos.

A amostra atraída para a pesquisa é de elevado padrão escolar, condizente com as faixas etárias apresentadas e com a afirmação de que se trata de um público de nível cultural distinto. As poucas discrepâncias dos dados das demais

⁴⁷ Dados disponíveis em < <http://publicidade.uol.com.br/1.2.jhtm> > . Acesso em 15/11/2005.

⁴⁸ idem

⁴⁹ Composição de 60% de Homens e 40% de mulheres. Fonte: e-Bit apud Câmara Brasileira de Comércio Eletrônico. Dados de abril de 2004. Disponível em < http://www.camara-e.net/_upload%5Cperfil_e-consumidor.pdf > . Acesso em 15/11/2005.

pesquisas parecem ser conjunturais e não discordam, mas reforçam, da coerência das informações encontradas desta exploração.

Dentre os usuários brasileiros que praticam a comunicação instantânea, tem-se que 47,19% da amostra pesquisada estão cursando o ensino superior ou já são graduados e 23,81% cursam pós-graduação ou já a concluíram. Como pode ser notado na ilustração 18, cerca de 29% ainda não chegaram à faculdade.

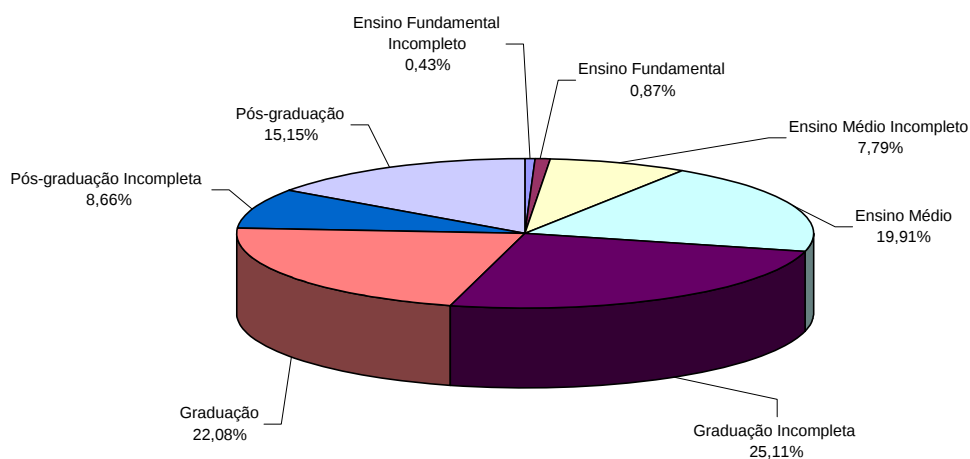


Ilustração 18 - Nível de Escolaridade

Já a pesquisa norte-americana explicita o elevado nível educacional daquela população. Shiu e Lenhart (2004) relatam que da amostra de adultos que trocam mensagens instantâneas, por meio da Internet naquele país, 32% possuem formação superior e 29% possuem algum nível superior a este. Apenas 8% daquela amostra não possuem nível médio concluso.

Novamente, é possível notar alguma relação entre os entrevistados e o usuário médio da Internet brasileira. Com alguma variação, tem-se que o público de visitantes da página de Internet do Universo On-line é composta por 41% de pessoas que possuem ensino superior e 15% que possuem pós-graduação⁵⁰.

Apresentados os dados, pode-se aferir que o público que pratica a comunicação instantânea é algo mais aplicado, educacionalmente, que o usuário médio de Internet, como atesta a comparação dos dados desta pesquisa em relação aos dados do provedor UOL.

Por sua vez, os dados coletados entre os usuários de comunicação instantânea, apontam, como mostra a ilustração 19, para o fato de que 59,74% destes possuem ocupação fixa em empresas privadas, cargos públicos ou são profissionais liberais, o que reforça a idéia de que a prática não se restringe ao uso doméstico e justifica os longos períodos diários de “disponibilidade on-line”, apresentados anteriormente. Do restante, 28,57% relataram apenas estudar e apenas 0,43% relataram estar desempregados.

⁵⁰ Dados disponíveis em < <http://publicidade.uol.com.br/1.2.jhtm> > . Acesso em 15/11/2005.

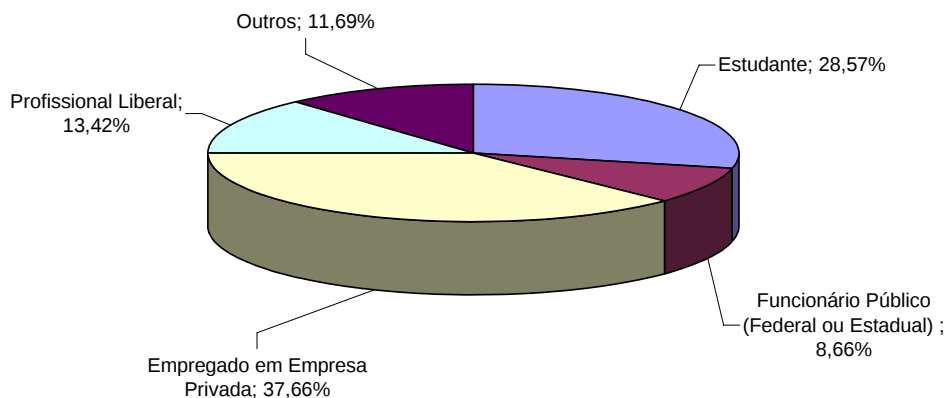


Ilustração 19 - Estrutura Ocupacional

Fundamentando a afirmação de que o perfil do internauta brasileiro é um público distinto e bem qualificado, tem-se que o universo de visitantes do site Universo On-line⁵¹ possui 46% de profissionais e empresários⁵² e tem-se também que 54% dos internautas que efetuam compras on-line possuem entre R\$1.000,00 e R\$5.000,00 de renda familiar mensal e 24% ganham mais que isso⁵³.

⁵¹ Dados disponíveis em < <http://publicidade.uol.com.br/1.2.jhtm> > . Acesso em 18/11/2005.

⁵² Fonte: e-Bit apud Câmara Brasileira de Comércio Eletrônico. Dados de abril de 2004. Disponível em < http://www.camara-e.net/_upload%5Cperfil_e-consumidor.pdf > . Acesso em 15/11/2005.

⁵³ Idem.

4 O OFF-LINE E A FANTASIA

A comunicação instantânea via Internet se estabelece entre usuários que constam em uma lista pré-elaborada e que são imediatamente avisados quando estão simultaneamente conectados à rede e ao software de comunicação instantânea. A lista de contatos⁵⁴ é criada pelo usuário e é consensual: podem-se escolher os usuários que serão adicionados, que por sua vez, podem optar por aceitar ou recusar o convite a pertencer a uma nova lista.

Por necessitar do convite e por ser consensual, pode-se presumir a necessidade de algum vínculo de proximidade entre o usuário e os convidados a participarem de sua rede de contatos. Como será apresentado a seguir, este elo

⁵⁴ Originalmente, usa-se o termo “Buddy list” no AOL Instant Messenger e Yahoo! Messenger e “Contact List” no MSN Messenger e ICQ.

pode surgir de duas formas principais: ser proveniente de ligações presenciais, normalmente originadas em laços profissionais, familiares ou afetivos de qualquer espécie, ou ainda advir de ligações virtuais, sem contato físico prévio.

4.1 Associação por Extensão dos Laços Presenciais

Já que para se pertencer à lista de contatos de comunicação instantânea de algum usuário é necessário que haja a concordância mútua, é mais comum, ao menos no estágio inicial desta experiência, que a lista de contatos do indivíduo seja constituída predominantemente, se não exclusivamente, por indivíduos já participantes do círculo de sua sociabilidade presencial.

Este argumento pode ser verificado na amostra estudada para esta pesquisa, em que se identificou que 29,87% usam os comunicadores para manter diálogo exclusivamente com pessoas com quem haja relação presencial preexistente e que apenas 7,79% não possuem relações presenciais com ninguém de sua lista de contatos. Tais dados, que serão complementados no capítulo 5, são consoantes com Castells (2003, p. 98) que afirma que “antes de mais nada, os usos da Internet são, esmagadoramente, instrumentais, e estreitamente ligados ao trabalho, à família e à vida cotidiana”.

O argumento de Castells (2003) encontra amplo respaldo na pesquisa ora apresentada, já que quando sondados sobre os temas das conversas mantidas pelas ferramentas de comunicação aqui estudadas, os informantes revelaram que em 70,93% das oportunidades, as interações versavam sobre assuntos informais, típicos de conversas presenciais informais, o que pode ser mais claramente notado ao se observarem as principais subdivisões desta categoria, em

que os informantes mencionaram temas tais como: “escolhidos ao acaso” (28% do total de ocorrências), “lazer” (9,6% do total de ocorrências), “paqueras/relacionamentos amorosos” (5,33% do total de ocorrências), “temas ligados a estudos” (5,33% do total de ocorrências) entre outros. Como serão mais detalhadamente apresentados no capítulo 5, os temas das conversas complementam-se com assuntos ligados à informática (citado em 15,47% das oportunidades) e temas profissionais (citado em 13,60% das oportunidades) o que está em também está em consonância com os resultados obtidos por Shiu e Lenhart (2004) que demonstram que 49% dos adultos jovens entrevistados em seu estudo usam os softwares de comunicação instantânea simultaneamente com atividades ligadas ao trabalho e jogos de computador.

Neste momento, não se pode deixar de citar a resposta integral de três dos informantes, o que se justifica no explícito relacionamento entre as variáveis em questão:

“Ah, os temas são absolutamente aleatórios. Não me prendo a um tipo de conversa específico, costumo devanear um pouco mais. Embora seja uma conversa “virtual”, eu tento torná-la o mais real possível, com assuntos do cotidiano mesmo.” (Informante 43, de Taguatinga-DF, sic).

“Conversas diárias, normais, a q vc teria com uma pessoa se a encontra-se na rua” (Informante 64, de Vitória-ES, sic).

“Minhas conversas virtuais seguem meu padrão de conversas face-2-face ou telefônicas.” (Informante 108, de Campinas-SP, sic).

Estas afirmações colaboram estreitamente com o argumento de que a experiência off-line é determinante da vida on-line, especialmente no que diz respeito à comunicação instantânea via Internet. Mais que isso, ao se perceber que o comportamento mais comum é o da transferência da sociabilidade presencial para o ambiente computacional, coloca-se em cheque a visão do ciberespaço como espaço tipificado pela fantasia por meio da criação e experimentação de identidades alternativas e leva à retomada de Castells (2003, p. 100) para quem a Internet “é uma extensão da vida como ela é, em todas as suas dimensões e em todas as suas modalidades”.

Apesar da comunicação instantânea via Internet ser predominantemente baseada nas redes de contatos que aqueles que a praticam trazem de sua vida presencial, há uma parcela destes que fazem uso da busca de novos parceiros independente da relação física preexistente, em que, como será apresentado, passa a existir a possibilidade do exercício de criação e experimentação de identidades falsas.

4.2 Associação pela Criação de Laços Não-Presenciais

A segunda forma de expansão da sociabilidade on-line ocorre entre internautas que não possuem vínculo presencial prévio. Neste caso, tem-se ainda a possibilidade de fazer uso de dois principais meios de construção de sociabilidade virtual: pode-se valer de ferramentas de localização de possíveis parceiros que

possuam interesses compatíveis, que são fornecidas pelos próprios softwares de comunicação instantânea, ou ainda pelo estreitamento de vínculos gerados a partir de ambientes de sociabilidade virtual, freqüentados pelo internauta, como no caso das comunidades virtuais originadas ao redor de jogos de computador, como exemplificado por Campos (2004) em seu texto sobre o MUD *Mundo de Vitália*, ou de comunidades on-line ligadas a bate-papo sobre sexo virtual descritas por Hamman (1996).

4.2.1 Associação por Busca Aleatória

No caso da busca por novas amizades virtuais, a localização de novos possíveis parceiros de bate-papo é normalmente gerada a partir da identificação de interesses dos usuários. Estes, ao se associar a algum comunicador, podem optar por preencher um formulário de interesses, que, associado ao cadastro de milhares de outros usuários, resulta num vasto banco de dados de informações pessoais, aos quais os comunicadores oferecem ferramentas de busca.

A veracidade das informações, cuja inserção é voluntária, é proporcional ao interesse do indivíduo em cultivar novas amizades: nota-se que informações incompletas, ou duvidosas, sugerem pouca credibilidade e normalmente resultam em pouco sucesso na expansão da rede de sociabilidade enquanto que informações críveis atraem um maior número de possíveis parceiros.

Os critérios de busca variam de acordo com o interesse do indivíduo e com as capacidades e especificidades do software comunicador utilizado.

Normalmente, refere-se a interesses por esportes, idade, sexo, profissão, proximidade geográfica, idioma, além de diversas possibilidades de busca por outros interesses específicos. Argumentos imorais ou ilícitos de qualquer espécie não são oferecidos como opção pelos mecanismos buscadores que possuem sistemas diversos de bloqueio para esse tipo de critério, o que dificulta, mas não elimina a possibilidade da ocorrência de pedofilia, agenciamento de crimes, e qualquer outro tema derivado. Este último aspecto será mais bem explorado ao se apresentar adiante a terceira forma usada pelos internautas para expandir sua sociabilidade online.

Os internautas que praticam a comunicação instantânea, objeto deste estudo, responderam a uma pergunta cujas alternativas não eram mutuamente excludentes e revelaram que, no caso de busca por novos parceiros, com os quais não se obteve contato presencial prévio, os critérios mais importantes são, em ordem decrescente de importância, o da identificação de “Interesses Compatíveis”, possuir “Idade Compatível”, pertencer ao “Sexo Oposto” e existir uma relativa “Proximidade Geográfica”, respostas que são detalhadas na ilustração 20.

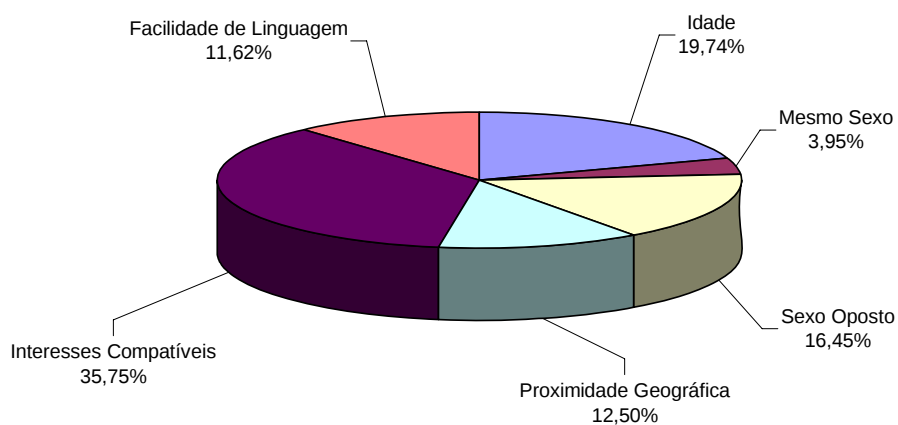


Ilustração 20 - Critérios de Busca por Novos Parceiros

Diante da possibilidade de algum critério não ter sido incluído, foi oferecida uma alternativa de resposta aberta, cuja resposta mais freqüente foi a de usuários que optaram por informar que não usam a comunicação instantânea via Internet para expandir sua rede de sociabilidade virtual.

4.2.2 Associação por Estreitamento de Vínculos On-line

Tendo sido apresentada a procura de novos parceiros por coincidência de interesses, é necessário que se descreva uma segunda forma de se expandir a rede de sociabilidade on-line independente da relação física preexistente,

o que acontece quando se concatena a utilidade de comunicação síncrona, característica da comunicação instantânea, com outros mecanismos de comunicação síncronos, como MUD's, e assíncronos, como fóruns de discussões e sites de relacionamento como o *Orkut* e o *Friendster*.

Para que o tema seja adequadamente apresentado, é preciso recorrer a Guimarães Jr. em busca de definições iniciais que forneçam subsídios para a análise. Este caracteriza os programas que permitem a comunicação mediada por computadores como plataformas de sociabilidade, conceito definido por ele como “elementos de software (“programas”) que dão sustentação às relações de sociabilidade no Ciberespaço” (GUIMARÃES JR., 1999, sic).

Uma segunda categoria é a do conjunto formado por diferentes plataformas de uso não raro concomitante, que é chamado de ambiente de sociabilidade virtual que é definido pelo autor como sendo o

[...] espaço simbólico criado no Ciberespaço por programas específicos orientados à comunicação de dois ou mais usuários, povoado por personas que estabelecem uma atividade societária por um determinado tempo. (GUIMARÃES JR., 1999)

Termo este, muito próximo ao de assentamentos virtuais⁵⁵, que Jones (1997) define em seu clássico estudo como sendo o “ciber-lugar onde uma comunidade virtual opera” e que aponta para o fato de que plataformas e ambientes de sociabilidade, em si, não formam comunidades virtuais, mas, são os aparatos tecnológicos condicionantes de sua existência.

⁵⁵ Tradução livre de *virtual settlements* (JONES, 1997).

Ao invés de engendrar-se numa discussão que apenas tange ao interesse desta pesquisa, pode-se recorrer a Recuero (2003, 2002), que é quem mais tem mergulhado no tema, e que sugere em seu rico debate o resgate aos conceitos clássicos de *Gemeinschaft*⁵⁶ e *Gesselscheft*⁵⁷ de Tönnies, e das idéias de sociedade de Weber, Durkheim e Buber em busca de características comuns ou duradouras que pudessem auxiliar no entendimento de sua variante digital e aponta para uma descrição muito próxima daquela outrora oferecida por Rheingold (1993) definindo então comunidade virtual,

[...] como grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permanecem um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador e associada a um *virtual settlement*.⁵⁸ (RECUERO, 2003, grifo do autor)

Ambas as definições de comunidade virtual levam em conta o sentimento de coesão social, especialmente no que diz respeito a sua longevidade. Assim, para que haja suficiente sentimento por longos períodos de tempo é necessário que sua comunicação, que aqui substitui a co-presença física, permita formação da memória do grupo, o que favorece o uso de formas assíncronas de comunicação, o que obviamente, faz com que a comunicação instantânea não seja a plataforma de sociabilidade virtual preferida para a formação desses grupos, exatamente por ser síncrona e efêmera, contrário ao que se necessita para a manutenção dos laços de sociabilidade longevos.

⁵⁶ Comunidade, numa acepção pura, bucólica, afetiva, idealizada (RECUERO, 2003, 2002; BELL, 2001; PALACIOS, 1996; PRIMO, 1997; entre outros).

⁵⁷ Sociedade, num conceito proveniente da deturpação do conceito de comunidade pela frieza, egoísmo e calculismo da modernidade. (idem, ibidem).

⁵⁸ Ao usar o termo *virtual settlement*, Recuero refere-se a Jones (1997), também citado neste texto.

Pode-se deduzir, portanto, que ambientes de sociabilidade e assentamentos virtuais não formam, necessariamente, redes de sociabilidade complexas e podem ser entendidos como estágios anteriores ao de uma comunidade virtual, sendo inclusive idênticas tecnicamente, diferenciando-se desta apenas pela ausência da necessária sensação de pertencimento e longevidade.

Tendo sido apresentado que as ferramentas de comunicação instantânea desfavorecem amplamente a formação de comunidades virtuais, é preciso fazer a ressalva de que o caminho inverso é não apenas possível, mas muito freqüente.

É o que acontece quando os membros de uma comunidade virtual elevam espontaneamente seus níveis de coesão, o que acontece de forma natural em comunidades longevas. Neste caso, ocorre o surgimento de um determinado desejo de se estender a possibilidade de interação com os parceiros virtuais o que faz com que este desejo de interação transcenda aos limites assíncronos das comunidades virtuais em busca de uma possibilidade constante de comunicação instantânea com seus pares.

Esta dinâmica, que se constitui, portando, da segunda forma de expansão da rede de sociabilidade virtual sem que haja sociabilidade presencial prévia, segue as regras já citadas da expansão da sociabilidade on-line através do estreitamento de vínculos oriundos de comunidades virtuais.

Para que se possa compreender a relação entre a fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas e a comunicação instantânea via Internet, é necessário retomar o conceito de Guimarães Jr. de que as

comunidades virtuais constituem-se de ambientes de sociabilidade virtual onde pode ser identificada suficiente coesão social e longevidade. Como apresentado anteriormente, tais ambientes são compostos por diferentes plataformas de sociabilidade, ou seja, por diferentes programas de computador que sustentam as relações de sociabilidade da comunidade on-line.

Neste caso, chega a ser óbvia a possibilidade de uma ou mais das plataformas de sociabilidade virtual que a constituem sejam espaços nativos de fantasia e de construção de identidades alternativas.

É o que se percebe, por exemplo, quando se observa o MUD “O Mundo de Vitalia” recentemente descrito por Campos (2004) em que os jogadores interagem em um mundo virtual, de ambientação medieval, que é espaço nativo de fantasia, e onde os jogadores criam e experimentam identidades alternativas através da vivência dos personagens criados para o jogo. Sua pesquisa revelou que os seus jogadores enxergam, no jogo, um espaço psicológico que pode ser usado

[...] como **uma vida paralela**, como uma **forma de experimentação de comportamentos e identidades**, como **uma forma de realidade** (ser o que não se é) e como uma forma de **escapismo**. (CAMPOS, 2004, p. 132, grifo do autor)

Tem-se que, no jogo, a mediação se dá através de personagens criados e que possuem personalidade e vida própria. Suas possibilidades de construção de redes de sociabilidade são consideravelmente complexas já que é possível constituir clãs, famílias, além de atuar em conjunto com outros personagens em ações coordenadas contra os desafios do jogo.

É importante destacar que o MUD é um *ambiente de sociabilidade virtual*, constituído por diversas *plataformas de sociabilidade virtuais*, usando novamente a terminologia de Guimarães Jr. (1999), que vão de quadros de avisos e jornais, que são assíncronos, a diversas formas diferentes de se promover conversas síncronas entre personagens durante o decorrer do jogo. Na descrição do MUD Vitalia, Campos afirma que ferramentas de comunicação instantânea permanecem

[...] constantemente ligados quando os jogadores estão conectados ao jogo, são usados quando os jogadores adquirem contato mais íntimo, e desejam partilhar aspectos de sua vida que não apenas ligado ao jogo. (CAMPOS, 2004, p. 153).

É neste contexto, que a fantasia através da criação e experimentação de identidades pode deixar o seu ambiente nativo, o MUD, e passar a fazer parte do cotidiano off-line do indivíduo. Não há, no entanto, uma pesquisa que comprove ou refute a hipótese de que a vivência das identidades alternativas originadas no jogo continue a ser exercida na comunicação instantânea via Internet. Assume-se que esta é uma possibilidade.

Assim, como para servir de suporte para a criação de identidades falsas, a comunicação instantânea também oferece espontaneamente pouco suporte para ações criminosas via Internet, mas, como a anterior, pode a permitir num contexto complexo da associação de múltiplas plataformas de sociabilidade virtual onde uma dessas seja lugar propício à ilicitude.

Organizado em grupos, apelidados de comunidades⁵⁹, que são livremente criados para discussão dos mais diversos tópicos, o *Orkut* é uma plataforma de sociabilidade virtual assíncrona, que tem chamado a atenção pelo seu rápido crescimento e por ter servido, em algum momento, de suporte a crimes via Internet, como divulgação de sexo infantil⁶⁰, racismo⁶¹ e vendas de drogas via Internet⁶².

A mesma dinâmica observada nos ambientes de sociabilidade nas páginas de Internet ligadas a manutenção de laços sociais como os já citados, *Orkut* e *Friendster*, em que o internauta mantém um perfil público, com seus dados pessoais e preferências, que, no dia 24/04/2005 eram acessíveis a outros 16.826.812 de usuários⁶³, muitos dos quais, usuários também da comunicação instantânea via Internet, que teriam livre acesso às informações tornadas públicas pelos seus proprietários.

É, no entanto, digno de menção que não há pesquisa que relacione a comunicação instantânea via Internet ao crime, efetuado, ou agenciado pela rede. O que força a retomada do debate citado anteriormente sobre o debate ético entre a prevenção de crimes e a proteção à privacidade em telecomunicações, que como foi dito, é uma questão complexa que possui infindáveis argumentos para ambas opiniões.

⁵⁹ O termo “comunidade” aqui empregado é o exato termo usado no site. No entanto, não equivale ao conceito de comunidade virtual apresentado nesta dissertação.

⁶⁰ Folha de São Paulo, 02/07/2005. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u110669.shtml> >. Acesso em 25/04/2006.

⁶¹ Folha de São Paulo, 03/06/2005. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u109668.shtml> >. Acesso em 25/04/2006.

⁶² Folha de São Paulo, 12/04/2006. Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u120349.shtml> >. Acesso em 25/04/2006.

⁶³ Destes, 71% são brasileiros.

O que se pretende demonstrar, no entanto, é a possibilidade da expansão da sociabilidade on-line, sem o contato físico prévio, que se dá, neste caso, pelo estreitamento dos vínculos de sociabilidade, mesmo ilícitos ou imorais, desenvolvidos em outras plataformas digitais.

Tem-se, portanto, que tanto a busca por usuários com interesses compatíveis, quanto o estreitamento de laços oriundos de comunidades virtuais são importantes para se compreender a sociabilidade mantida pela comunicação instantânea no ciberespaço, já que a despeito de suas características de sincronicidade e efemeridade, as ferramentas só passam a ser utilizadas quando a relação entre os usuários transcende aos limites dos grupos via Internet e se estende à vivência off-line do usuário.

Dessa forma, os softwares que propiciam a comunicação instantânea via Internet são plataformas de sociabilidade, já que são unidades de software, e já que seu uso deriva majoritariamente da vida off-line do usuário, servem de analogia desta. Assim sendo, reforça o já apresentado argumento de que fornecem pouco ou nenhum espaço para o surgimento de fantasia através de criação e experimentação de identidades alternativas, apesar de permiti-la, o que acontece quando ela é proveniente de um contexto mais amplo, de um ambiente de sociabilidade virtual ou mesmo de uma comunidade virtual.

5 A PESQUISA

A pesquisa, que foi conduzida para a obtenção das informações que deram sustentação aos debates apresentados nesta dissertação, foi dividida em três partes.

No primeiro momento, que envolve as cinco primeiras questões, procedeu-se à coleta de dados demográficos sobre a amostra em questão, fundamental para a caracterização do usuário médio e para compreensão do alcance da comunicação instantânea. Em seguida, no segmento que envolve as questões de números 6 a 13, objetivou-se compreender a relação dos indivíduos em questão com a Internet, cujas revelações também são fundamentais para se compreender o processo de comunicação abordado. O objetivo da última parte do questionário, que engloba as questões 14 a 20, é o de fornecer elementos

propriamente relacionados aos temas debatidos neste estudo a respeito desta modalidade de comunicação.

Uma ressalva importante, que serve de apoio à compreensão da importância dos dados apresentados, é a de que se trata de uma amostra estratificada, ou seja, já que o universo de interesse é o de usuários brasileiros que praticam a comunicação instantânea via Internet, a amostra selecionada, como já explicado anteriormente, refere-se a este grupo e não serve para fornecer informações ao perfil do usuário médio de Internet, mas especificamente ao grupo que se objetivou descrever. Tal medida justifica-se na busca pela acuracidade dos dados.

5.1 Aspectos Demográficos

5.1.1 Estrutura Etária dos Grupos Pesquisados

A primeira questão versa sobre a estrutura etária característica daqueles que praticam a comunicação instantânea via Internet. Nota-se que os usuários de comunicadores instantâneos em questão estão dispersos em faixas que vão de 16 a 30 anos, e com uma notável concentração na faixa 21-25 anos, correspondente a 40,26% do total de respondentes. Tem-se nessa faixa o grupo nascido na década de 1970, que foi a primeira geração a vivenciar a era da informática em todos os estágios de sua vida e que, portanto, é típica usuária de tecnologia.

Tabela 1- Estrutura Etária

<i>Field Summary for 1:</i>		
Idade ?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Até 15 anos (1a)	6	2.60%
de 16 a 20 anos (1b)	46	19.91%
de 21 a 25 anos (1c)	93	40.26%
de 26 a 30 (1d)	60	25.97%
de 31 a 45 (1e)	22	9.52%
acima de 46 (1g)	4	1.73%

5.1.2 Gênero

Por sua vez, na segunda questão objetivou-se obter o perfil do usuário quanto ao gênero. Trata-se de verificar se a prática deste modelo comunicacional é característico de um sexo, exclusivamente, ou de ambos. Verificou-se que há uma pequena diferença com ligeira prevalência do público masculino. No entanto, como foi demonstrado anteriormente, a diferença é semelhante às proporções encontradas no uso da Internet, em que também se observa ligeira maioria masculina. A comparação destes dados e com outras pesquisas semelhantes sugere que este aspecto não está ligada a alguma característica de uso do software, mas sim ao alcance do uso da Internet.

Tabela 2 - Gênero

<i>Field Summary for 2:</i>		
Sexo?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Feminino (2a)	99	42.86%
Masculino (2b)	132	57.14%

5.1.3 Escolaridade

Procedeu-se, em seguida, com a terceira questão, à caracterização da amostra em relação ao perfil educacional dos participantes. Pode-se notar que o público possui nível educacional elevado e proporcional às faixas etárias apresentadas pela primeira indagação: 71% da amostra cursam ensino superior ou possui algum nível superior a este, talvez justificado pela necessidade de pesquisa dos usuários e facilidades de agregar informações que a Internet oferece, além de sua capacidade informativa síncrona e diacrônica.

Tabela 3 - Perfil Educacional

<i>Field Summary for 3:</i>		
Escolaridade (Assinalar o maior grau)		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Ensino Fundamental (3a)	2	0.87%
Ensino Fundamental Incompleto (3b)	1	0.43%
Ensino Médio (3c)	46	19.91%
Ensino Médio Incompleto (3d)	18	7.79%
Graduação (3e)	51	22.08%
Graduação Incompleta (3f)	58	25.11%
Pós-graduação (3g)	35	15.15%
Pós-graduação Incompleta (3h)	20	8.66%

5.1.4 Ocupação

Em sintonia com os dados já apresentados, o perfil ocupacional da amostra reflete o típico cenário composto por adultos jovens, ou seja, 28,57% são estudantes apenas, enquanto que 59,74% possuem alguma ocupação profissional.

Tabela 4 - Perfil Ocupacional

<i>Field Summary for 4:</i>		
Qual a sua ocupação?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Estudante (4a)	66	28.57%
Funcionário Público (Federal ou Estadual) (4b)	20	8.66%
Empregado em Empresa Privada (4c)	87	37.66%
Profissional Liberal (4d)	31	13.42%
Outros (-oth-)	27	11.69%

No item “Outros” de inserção livre, as respostas apresentadas foram: estagiário ou equivalente (3 respostas), funcionário público municipal (3 respostas), desempregado ou equivalente, (2 respostas), Administrador (2 respostas), professor, “funcionário de empresa privada e estudo”, “eletricista de manutenção”, “dona de casa”, secretária, “fazendo bicos de manutenção de pc”, “faço os dois últimos”, Programador, Vendedora autônoma, Industrial, Administrador e Projetista, “Aposentada”, “Locutor de Rádio”, comerciar, Fisioterapeuta, “artista/Freelancer Audiovisual”, Empresário, todas com uma resposta apenas, o que atesta a diversidade comunicacional, não só de assuntos, mas a de emissores/receptores de texto via Internet.

5.1.5 Estado Civil

A última questão deste primeiro segmento refere-se ao dado faltante na construção de um perfil básico; refere-se ao estado civil daquele que participa deste grupo de internautas.

Foi identificado que a amostra é amplamente composta por solteiros, o que condiz com os demais dados apresentados até o momento, especialmente quando consideradas as observações, já apresentadas, de Rezende e Tafner (2005, p.288) sobre a tendência do jovem brasileiro ao adiamento de decisões relacionadas a casamento e ao abandono da casa dos pais.

Tabela 5 - Estado Civil

Field Summary for 5:		
Estado Civil		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Solteiro(a) (5a)	193	83.55%
Casado(a) (5b)	34	14.72%
Separado(a) (5c)	1	0.43%
Divorciado(a) (5d)	3	1.30%
Viúvo(a) (5e)	0	0.00%

5.2 Hábitos de Acesso à Internet

Para que se possam compreender os hábitos dos usuários de comunicadores instantâneos, fez-se necessário direcionar cinco questões no sentido de identificar os hábitos de conexão, além de coletar informações sobre escalas de valores.

O perfil que ora se apresenta surpreende pela experiência e pela intensidade do contato que este grupo possui em relação à Internet. Nota-se a vivência dessas pessoas permeada intensamente pela presença digital, o que remete novamente ao conceito de outeração sugerido por Nardi, Whittaker e Bradner (2000) que trata da ampliação da possibilidade de interação, mesmo que não a objetive naquele momento, mas permanece a certeza da ação fática do meio

comunicante: estar sempre presente e disponível para o diálogo, independentemente de seu status de disponibilidade.

5.2.1 Local de Acesso à Internet

Uma importante informação para que se possa caracterizar a amostra, diz respeito ao local de acesso à Internet. Para que se possa compreender de forma concreta a extensão do tempo despendido com o acesso e com a possibilidade de manter a comunicação instantânea, foi utilizada uma questão cujas respostas não são mutuamente excludentes, ou seja, pretendeu-se com isso acessar todos os perfis de usuários; do que se conecta domesticamente àquele que o faz intensivamente.

Foi identificado que 90,04% do universo considerado, ou seja, de internautas, acessam a Internet a partir de suas residências e que 52,81% o fazem a partir do local onde desenvolvem sua atividade profissional, o que contribui para a visualização de um panorama social amplamente interligado com a experiência on-line. Como pode ser notado na tabela a seguir, 19,05% dos usuários fazem ainda uso da Internet a partir de faculdades e universidades.

Tabela 6 - Local de Acesso à Internet

Field Summary for 6:		
Lugar de onde acessa a Internet? Se mais de uma alternativa, marque-as.		
Answer	Count	Percentage
Residência (6a)	208	90.04%
Cybercafés/Lanhouses (6b)	32	13.85%
Trabalho (6c)	122	52.81%
Local Público (6d)	9	3.90%
Universidade (6e)	44	19.05%
Escola (6f)	18	7.79%
Outros	3	1.30%

5.2.2 Tipo de Acesso à Internet

Quanto às tecnologias de acesso, cujos principais aspectos já foram citados, a escolha da forma de acesso é mais que uma questão econômica, de velocidade e ou de comodidade, mas influencia diretamente a sustentação da possibilidade de interação, novamente numa referência a Nardi, Whittaker e Bradner (2000), já que a tecnologia mais dispendiosa permite acesso ininterrupto à rede, enquanto por questões técnicas, o modelo econômico perde esta vantagem quando a conexão se estende por longos períodos de tempo.

Apesar do instituto de pesquisas IBOPE/NetRatings já haver detectado amplo crescimento do uso de acesso rápido por tecnologia de banda larga, a amostra consultada aponta para um uso ainda mais intenso destas tecnologias por parte deste grupo, já que, como pode ser notado na tabela a seguir, 81,39% do universo estudado usam Internet rápida.

Tabela 7 - Tecnologia de Acesso à Internet

<i>Field Summary for 7:</i>		
Tipo de Conexão que usa a maior parte do tempo?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Discada (7a)	37	16.02%
Banda Larga (7b)	188	81.39%
Outro (7c)	6	2.60%

5.2.3 Experiência de Acesso à Internet

Em complemento às informações anteriores, é necessário compreender o perfil de uso da Internet por parte deste universo. Chama a atenção a ampla vivência do grupo, já que, como pode ser observado no gráfico a seguir, 69,70% da amostra possuem cinco ou mais anos de experiência em ambientes on-line, o que não chega a surpreender, pois, como foi dito, esta é a primeira geração a nascer e crescer em convívio com as tecnologias digitais.

Tabela 8 - Tempo de Experiência no Acesso à Internet

<i>Field Summary for 8:</i>		
Há quanto tempo acessa a Internet?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Há 1 ano (8a)	4	1.73%
Há 2 anos (8b)	17	7.36%
Há 3 anos (8c)	27	11.69%
Há 4 anos (8d)	22	9.52%
Acima de 5 anos (8e)	161	69.70%

5.2.4 Frequência de acesso a Internet

Ainda em busca de se compreender a experiência e intensidade do uso da rede, a próxima indagação referiu-se à frequência com que os componentes da amostra tinham a oportunidade de acessar a Internet e, por extensão, manter-se disponíveis para a prática da comunicação instantânea via Internet.

Como pode ser notado na tabela de respostas desta questão, 82,25% da amostra acessam a rede diariamente, o que em conjunto com as demais

respostas deste segmento da pesquisa, demonstra a intensidade da presença on-line característica deste universo.

Tabela 9 - Frequência de Acesso à Internet

<i>Field Summary for 9:</i>		
Com que frequência costuma acessar a Internet?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Todos os dias, em horários diversos (9a)	190	82.25%
Todos os dias, em horário de pulso único (9b)	11	4.76%
Dias intercalados (9c)	7	3.03%
Somente em horário comercial (9d)	14	6.06%
Somente em Finais de semana (9e)	3	1.30%
Outros (-oth-)	6	2.60%

5.2.5 Tempo de Acesso à Internet

A última questão, que objetivava descrever a intensidade com que este grupo usa a Internet, é relacionada ao montante de tempo despendido com a vivência on-line diária. Já que se pode afirmar 48,92% da amostra acessam a Internet mais de quatro horas por dia, completa-se aqui a caracterização deste grupo, quando se pode ,enfim, caracterizá-lo como sendo de usuários intensivos de Internet. Chama ainda mais a atenção o fato de que 33,77% da amostra acessam a rede sete ou mais horas diárias.

Tabela 10 - Intensidade no Uso da Internet

<i>Field Summary for 10:</i>		
Por quanto tempo usa a Internet?		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	0	0.00%
Até uma hora por dia (10a)	24	10.39%
Até duas horas por dia (10b)	31	13.42%
Até quatro horas por dia (10c)	63	27.27%
Até seis horas por dia (10d)	35	15.15%
Sete ou mais, horas por dia (10e)	78	33.77%

5.2.6 Hábitos de Uso da Internet

Alguns aspectos importantes podem ser observados ao se analisar o segmento do questionário responsável por extrair informações relativas ao hábito de uso da Internet. Objetivou-se, nestas três questões, identificar motivações e compreender a finalidade dada ao uso da Internet pelos componentes da amostra.

A primeira série de respostas refere-se, exatamente, à mencionada finalidade do uso da Internet. A segunda série trata de identificar o que o internauta considera importante na rede e a terceira resume-se na identificação de alguns dos aspectos que os indivíduos consideram benefícios que provêm de sua vivência on-line.

5.2.7 Finalidade do Uso da Internet

Devido à multiplicidade dos usos que se pode dar à Internet, optou-se por uma questão, cujas respostas não fossem mutuamente excludentes e optou-

se, também, por oferecer ao respondente a oportunidade de se manifestar livremente por meio de uma opção, cuja resposta é aberta.

Observa-se, com alguma ênfase, a influência da vivência on-line no cotidiano da pessoa, uma vez que as finalidades mais citadas para o uso da rede são o lazer, a pesquisa e o trabalho, apontados respectivamente por 92,21%, 90,91% e 80,95% dos usuários.

O uso social da rede também é retratado com destaque, uma vez que os itens Comunidades/Blogs e o item fazer novas amizades foram indicados em 50,65% e 39,63% das respostas. Neste sentido, tem-se que parte do que foi respondido no item Lazer, ao qual foi dado sentido lato, também pode ser entendido como uso social da rede. É curioso notar que as salas de Chat, outrora ícone da sociabilidade da Internet, é apontado apenas por 22,51% dos usuários como uma das finalidades do acesso a Internet.

No item Outros, de resposta aberta, as maiores citações foram para Downloads (citado em 6 ocasiões), Jogos (citado em 5 ocasiões), acesso a Foruns (citado em 2 ocasiões), acesso a músicas (citado em 2 ocasiões), e checar e-mail (citado em 1 ocasião).

Tabela 11 - Finalidade do Uso da Internet

<i>Field Summary for 11:</i>		
Qual a finalidade do uso da Internet? (Pode-se assinalar mais de uma alternativa)		
Answer	Count	Percentage
Trabalho (11a)	187	80.95%
Lazer (11b)	213	92.21%
Fazer novas amizades (11c)	92	39.83%
Pesquisa (11d)	210	90.91%
Transações bancárias e comerciais (11e)	98	42.42%
Comunidades, Blogs (11f)	117	50.65%
Compras Online (11g)	94	40.69%
Chats (11h)	52	22.51%
Sites de sexo (11i)	27	11.69%
Listas de Discussão (11j)	62	26.84%
Outros	15	6.49%

5.2.8 A importância da Internet para o Indivíduo

A segunda questão deste segmento tem como objetivo identificar o que o indivíduo considera importante na Internet, tendo sido testados temas recorrentes do que se pensa comumente sobre o ambiente on-line, em opções que não eram mutuamente excludentes, além de oferecer uma alternativa cuja resposta pode ser livre. As alternativas aqui apresentadas além de testarem essas visões populares, também fornecem elementos que favorecem a precisão da análise.

Observa-se que os resultados alcançados continuam sugerindo o uso instrumental da presença na Internet. Enquanto que a possibilidade de anonimato, em que provavelmente se incluem aqueles que usam a Internet para a construção de identidades falsas, e relacionamentos amorosos foram apontados como sendo importantes para respectivamente 20,35% e 6,93% dos internautas, os

usos instrumentais, cotidianos, como o Acesso a Informações e a possibilidade de Comunicação sem Fronteiras receberam 94,81% e 84,85%, nesta ordem.

No item Outros, obtiveram-se respostas como “fazer downloads” (em duas ocasiões), trabalho (em duas ocasiões), manter-se atualizado, músicas, jogos, shows, “é mais prático do que ir a uma biblioteca”, “Facilidade de enviar arquivos”, “Maior agilidade na realização de serviços bancários”.

Tabela 12 - Importância do Uso da Internet para o Indivíduo

<i>Field Summary for 12:</i>		
O que é importante na Internet para você? Assinale mais de uma alternativa, se desejar		
Answer	Count	Percentage
Gosto da possibilidade do anonimato. Os outros não precisam saber quem eu sou (12a)	47	20.35%
Segurança. É mais seguro não ter contato direto com outras pessoas (12b)	24	10.39%
Acesso à informação. Encontro quase todas informações que eu preciso (12c)	219	94.81%
Facilidade em fazer novos amigos. É mais fácil e rápido (12d)	61	26.41%
Comunicação sem fronteiras. Posso falar com qualquer pessoa, não importa a distância (12e)	196	84.85%
Relacionamentos amorosos (12f)	16	6.93%
Aquisição de produtos. Melhor que ir às lojas (12g)	73	31.60%
Busca de emprego (12h)	43	18.61%
Outros	9	3.90%

5.2.9 Conseqüências da Vivência On-line

O terceiro objetivo deste segmento do questionário visa a identificar, segundo a opinião do internauta, quais as principais conseqüências da sua

experiência on-line sobre sua vida presencial. Novamente a opção é por alternativas não mutuamente excludentes e pelo oferecimento de uma alternativa de resposta livre.

Os itens que mais chamam a atenção são semelhantes aos já obtidos em questões anteriores como o “Aumentou meu campo de pesquisa” assinalado por 93,07% dos respondentes e Acesso a notícias, que foi indicado por 84,85% da amostra. Também é digno de citação o fato de que 55,84% do grupo ter em indicado que a Internet proporcionou ampliação de seu círculo de sociabilidade.

Na alternativa de resposta livre obteve-se “downloads!!!!”, “Me deixou mais entendido de assuntos específicos” e “assisto menos televisão”.

Tabela 13 - Consequências do Uso da Internet

Field Summary for 13:		
O que a Internet proporcionou a você? Assinale mais de uma alternativa, se desejar		
Answer	Count	Percentage
Aumentou meu campo de pesquisa (13a)	215	93.07%
Aumentou meu círculo de amizades (13b)	129	55.84%
Diminuiu meu rendimento profissional (13c)	13	5.63%
Melhorou meus negócios (13d)	42	18.18%
Escrevo mais, leio mais (13e)	104	45.02%
Acesso a notícias (13f)	196	84.85%
Diminuiu meu tempo de lazer com a família e vida social (13g)	34	14.72%
Mudou meu relacionamento pessoal (13h)	39	16.88%
Melhorou minha performance profissional (13i)	78	33.77%
Outros	3	1.30%

5.3 Comunicação Instantânea

Na terceira parte do questionário, objetivou-se coletar elementos específicos sobre a comunicação instantânea via Internet. Procurou-se identificar quais os principais mecanismos de comunicação instantânea usados pelos internautas, além de se gerarem elementos que pudessem ser usados para compreender aspectos do seu comportamento enquanto usuários dos aplicativos em questão.

5.3.1 Comunicador Preferido

A primeira questão faz referência ao comunicador instantâneo mais utilizado. Usou-se aqui, as formas de comunicação síncrona mais comuns ao usuário brasileiro. Diante da conhecida possibilidade do usuário usufruir a possibilidade de optar pelo uso simultâneo de ferramentas de comunicação diversas, optou-se por alternativas não mutuamente excludentes. Também houve a precaução de se deixar um campo onde o informante poderia inserir qualquer outro item que por algum equívoco, não fosse citado.

Como já foi sugerido em respostas anteriores, as ferramentas de comunicação síncrona que usam o formato de sala de bate papo (um-para-muitos, ou até muitos-para-muitos), nesta indagação representados pelas ferramentas mIRC (usado por 16,88%) e Chats (usado por 12,99%), e que já foram ícones da comunicação via Internet, têm hoje sua importância reduzida, já que as ferramentas de comunicação instantânea via Internet, objeto deste estudo, possuem alcance superior no que diz respeito à quantidade de usuários. O destaque é para a

ferramenta MSN Messenger, que é usada por 91,77% dos usuários. Têm-se também como ferramentas de comunicação instantânea o ICQ, citado por 17,75%, e o Yahoo Messenger, citada por 12,55%.

Também foram citadas pelos respondentes ferramentas como o Skype (10 citações), o Google Talk (5 citações), Jabber (3 citações). Não foram consideradas citações de ferramentas assíncronas, como fóruns de debates.

Tabela 14 - Comunicador Preferido

Field Summary for 14:		
Quais os mecanismos de comunicação instantânea você usa? Assinale mais de uma alternativa, se desejar		
Answer	Count	Percentage
mIRC (ou outros clientes de IRC) (14a)	39	16.88%
MSN Messenger (14b)	212	91.77%
Yahoo Messenger (14c)	29	12.55%
ICQ (14d)	41	17.75%
Chats (14e)	29	12.55%
Outros	30	12.99%

5.3.2 Benefício mais Valorizado

Em complemento às informações obtidas na questão anterior, um quesito de resposta livre objetivou identificar os aspectos mais importantes que estas ferramentas de comunicação síncrona proporcionam ao internauta.

Por se tratar de respostas abertas, foi necessário agrupá-las em áreas temáticas. Em praticidade e facilidade de comunicação, estão agrupadas respostas como “Facilidade de comunicação e rapidez”, “facilidade de comunicação e simples de usar”, “A rapidez da comunicação, independente do local que a outra pessoa está, e a facilidade de conversar com várias pessoas ao mesmo tempo”,

“Praticidade e boa funcionalidade. Rápida comunicação e troca de idéias” entre outras. Por sua vez, em Possibilidade de manter contato com amigos e parentes, estão agrupadas respostas como “Bater papo com primos”, “posso conversar com parentes e amigos que estão longe”, “A praticidade para se conversar com amigos e parentes, distantes (outras cidades) ou próximos.”. Em Velocidade de Comunicação estão reunidas respostas como “a velocidade da comunicação”, “A rapidez da comunicação, independente do local que a outra pessoa está”, “A rapidez, agilidade”, “rapidez e flexibilidade” e outros. Em possibilidade de conhecer outras pessoas, estão respostas como “conhecer pessoas novas c/ culturas diferentes”, “CONHECER PESSOAS FAZER NOVAS AMIZADES”, “Posso conhecer novas pessoas”.

O segundo conjunto de respostas refere-se aos usos ligados à informática como downloads e jogos, e o terceiro grupo possui temas diversos como a economia que o uso da comunicação instantânea proporciona ao diminuir o uso da comunicação telefônica.

Tabela 15 - Benefício Mais Valorizado

<i>Área Temática</i>	<i>Tema</i>	<i>Citações</i>	<i>Proporção do Total</i>	<i>Proporção do Tema</i>
Temas ligados a comunicação	Praticidade e Facilidade de Comunicação	110	38,46%	78,32%
	Possibilidade de manter contato com amigos e parentes	58	20,28%	
	Velocidade de Comunicação	40	13,99%	
	Possibilidade de conhecer outras pessoas	16	5,59%	
Informática	Downloads	16	5,59%	6,29%
	Jogos	2	0,70%	
Outros	Economia	23	8,04%	15,38%
	Diversão	13	4,55%	
	Informações	8	2,80%	

5.3.3 Critérios de Busca por Novas Amizades

O desenvolvimento da sociabilidade virtual, baseado na busca e desenvolvimento de amizades sem a exigência de contato presencial prévio, é objetivado neste ponto.

Sabe-se que muitos dos softwares de comunicação instantânea, senão todos, possuem mecanismos para que se possa construir e desenvolver redes de sociabilidade on-line. Como apresentado anteriormente, o usuário pode se valer de mecanismos de busca próprios do software utilizado e fazer uso dos seus critérios de interesse pessoal, que podem ser os mais diversos possíveis.

A intenção, aqui, é a de verificar os padrões recorrentes quanto aos critérios de busca de forma a melhor caracterizar a ferramenta e as práticas que derivam dela.

As alternativas oferecidas aos respondentes, que não são mutuamente excludentes, demonstram que o principal critério para a localização de novos parceiros é o da identificação de Interesses Compatíveis, citado por 70,56% dos respondentes, ao qual se seguem os critérios de idade compatível e sexo oposto, com respectivamente 38,96% e 32,47%. Na alternativa de resposta “outros”, de preenchimento livre, foram coletadas 24 respostas nas quais os informantes afirmaram não usar a comunicação instantânea via Internet para fazer novas amizades em 16 oportunidades.

Tabela 16 - Critérios de Busca por Novas Amizades

Field Summary for 16:		
Ao procurar novas amizades na internet, quais critérios você usa?		
Assinale mais de uma alternativa, se desejar.		
Answer	Count	Percentage
Idade compatível (16a)	90	38.96%
Mesmo sexo (16b)	18	7.79%
Sexo oposto (16c)	75	32.47%
Proximidade geográfica (mesmo bairro, cidade ou região) (16d)	57	24.68%
Interesses compatíveis (16e)	163	70.56%
Facilidades de linguagem (16f)	53	22.94%
Outros	24	10.39%

5.3.4 Proximidade Geográfica como Critério de Escolha

Foi, então, colocada uma pergunta para que se pudesse verificar a importância de critérios de proximidade geográfica para a adoção de novos amigos virtuais, o que visa verificar um comportamento conhecido empiricamente, referente à prática de parte dos usuários que preferem desenvolver sua rede de sociabilidade on-line com usuários desconhecidos, usando a proximidade geográfica como forma de argumento.

Das diversas ferramentas de comunicação instantânea, o software ICQ é o que possui o mais funcional sistema de localização de novos parceiros. Dos diversos critérios que podem ser usados para a localização de potenciais parceiros de bate-papo, o de concentração geográfica, exemplificado na ilustração 21, chama a atenção por parecer contraditório ao alcance global deste tipo de comunicação.

ICQ#	Nick Name	First Name	Last Na...	Email	Gend...	Authorize
346...	Neto.	Nilson	Albarez N...		M-19	Always
349...	Lui (Cartório)	Luís Henri...	Vergílio		21	Always
10...	cyberg	George	Rodolfo		M-28	Authorize
85...	Billy	Eliane	Madureira		F-25	Authorize
98...	)(Filin)(Benito	Rafael	Benito		M	Always
203...	Valquiria	Valquiria [...]	Anjos		F-22	Always
213...	Alex_\ /_	Alex	Borro			Authorize
233...	lu	luciana	gottardo		F-27	Always
245...	"*Carol (co...	Carol	Zafra		F-19	Authorize

Ilustração 21- Mecanismo de Busca por Critério de Proximidade Geográfica do Comunicador Instantâneo ICQ

A explicação, sugerida em um bate-papo informal, e que é apresentada a seguir num fragmento, remete à possibilidade de se conhecer as pessoas virtualmente para depois desenvolver contato físico, ou seja, transferindo a sociabilidade virtual para a presencial, caminho inverso ao modelo predominante sugerido por esta pesquisa.

cyberg (06:49 PM) :
sobre isso... posso te fazer uma perguntinha.... bem boba....
Mickaella (06:50 PM) :
pergunte...
cyberg (06:50 PM) :
hoje.... vc me chamou p/ conversar... certo?
Mickaella (06:50 PM) :
isso...
cyberg (06:50 PM) :
vc usou critério de busca por cidades?
Mickaella (06:50 PM) :
fpoi sim... coloquei cidade, homem, e on line...
cyberg (06:51 PM) :
que coisa....
cyberg (06:52 PM) :
esse comportamento... de que o pessoal de admantina.. e região..... usam como critério... a busca geográfica....
Mickaella (06:54 PM) :
aahhh ... sei lá... a maioria das pessoas que tem ICQ usam esse criterio... de ser da regioao...
Mickaella (06:55 PM) :

tipo, a maioria dos meus contatos são de pessoas que conheci no chat... outros de pessoas da minha convivência...

cyberg (06:55 PM) :

pois é.... mas na minha pesquisa... das pessoas que responderam o questionário.... poucas pessoas disseram usar o ICQ p/ fazer amigos... e poucas assumiram usar a busca geográfica...

Mickaella (06:57 PM) :

depois que coloquei o ICQ várias pessoas me cadastraram por busca geográfica

cyberg (07:09 PM) :

concordo... mas... diante de todas as possibilidades de se conhecer pessoas.... por que iríamos nos restringir exatamente às mais próximas...?

Mickaella (07:12 PM) :

acho que é justamente pela maior possibilidade de que se der certo, estar mais próximos p se conhecer, ter um relacionamento, ou mesmo uma boa amizade..

As respostas obtidas sugerem que 28,57% dos internautas, que praticam a comunicação instantânea via Internet, usam, de fato, o critério de busca por restrição geográfica. Chama a atenção o fato de que 62,77% da amostra optaram por não responder a questão, provavelmente por entender que o critério é irrelevante.

Tabela 17 - Busca de Novas Amizades por Critério de Proximidade Geográfica

<i>Field Summary for 17:</i>		
Ao procurar novas amizades através dos comunicadores instantâneos, Você prefere fazer uma busca por pessoas que preferencialmente.		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	145	62.77%
Morem na minha cidade ou região, pois é possível que eu queira conhecer alguém pessoalmente (17a)	66	28.57%
Morem mora fora da minha cidade ou região, pois conhecer pessoalmente não é importante, já que o legal é fazer amizade com pessoas de longe (17b)	20	8.66%

No entanto, dois aspectos contribuem para a diminuição da importância deste critério como objeto de pesquisa. O primeiro, revelado por respostas a questões anteriores, revela que o já citado ICQ, cuja ferramenta de busca é a mais funcional, é hoje usado por apenas 17,75% da amostra, enquanto

que o software que possui mais presença possui um sistema menos funcional de busca de novos parceiros. O segundo aspecto, aponta para o fato de que, como também revelado anteriormente, apenas 24,68% daqueles que praticam a comunicação instantânea, usam o critério de busca geográfica na tentativa de se encontrar novos parceiros.

5.3.5 Relação entre Amizades On-line e Amizades Presenciais

Em seguida, pretendeu-se identificar se as amizades mantidas via Internet seriam restritas ao ambiente virtual, se os comunicadores estariam sendo usados apenas para manter contato com quem se conhece presencialmente, ou, ainda, se poderia se encontrar uma mistura das duas possibilidades.

Foi identificado que a maior porção deste universo constitui-se de pessoas cujas listas de contatos mesclam sociabilidade presencial e virtual simultaneamente, o que foi apontado por 44,16% dos usuários. Como já apresentado no capítulo 4, chama a atenção o fato de que 29,87% da amostra possuem, em suas listas, apenas contatos com os quais há contato presencial, e que apenas uma pequena proporção possui interlocutores com os quais não há laço presencial, o que reforça o argumento de Castells (2003) e o debate apresentado nesta pesquisa.

Tabela 18 - Relação entre Amizades On-line e Amizades Presenciais

Field Summary for 18:		
As suas amizades de internet, mantidas através dos comunicadores instantâneos são		
Answer	Count	Percentage
Nenhuma resposta	11	4.76%
Apenas virtuais (18a)	18	7.79%
Conheço algumas pessoalmente (18b)	102	44.16%
São todas do meu círculo de amizade presencial (18c)	69	29.87%
Gosto de fazer amigos na internet, para depois conhece-los pessoalmente (18d)	13	5.63%
Não me relaciono com pessoas na Internet (18e)	8	3.46%
Outros (-oth-)	10	4.33%

5.3.6 Temas das Conversas

Em busca de se identificar os objetivos propostos, foi gerado, da interpretação de respostas livres fornecidas pela amostra consultada, um panorama que reforça a constatação da influência da vida cotidiana sobre a experiência on-line da comunicação instantânea. Para facilitar a interpretação dos resultados, as respostas foram agrupadas arbitrariamente em três áreas temáticas evidenciadas, segundo critérios de semelhança, sendo elas referentes ao cotidiano off-line, à informática e à vida profissional. Os aspectos profissionais foram considerados em separado, mesmo sendo obviamente referentes à experiência off-line do indivíduo, de forma a exaltar que a comunicação instantânea também é usada na manutenção de laços empresariais, comerciais ou profissionais de qualquer espécie.

Tabela 19 - Temas Preferidos para as Conversas via Comunicação Instantânea

<i>Área Temática</i>	<i>Tema</i>	<i>Citações</i>	<i>Proporção do Total</i>	<i>Proporção Temática</i>
Temas ligados ao Cotidiano	Tema Livre	105	28,00%	70,93%
	Família	12	3,20%	
	Suporte a Amizades	20	5,33%	
	Paquera/Relacionamento Amoroso	25	6,67%	
	Lazer	36	9,60%	
	Estudo	20	5,33%	
	Música	19	5,07%	
	Cinema/TV/Filmes	15	4,00%	
	Esporte	5	1,33%	
	Política	6	1,60%	
	Religião	3	0,80%	
Temas de Informática	Animes (animações)	6	1,60%	15,47%
	Jogos	30	8,00%	
	Temas Gerais de Informática	22	5,87%	
Temas Profissionais	Vida Profissional	51	13,60%	13,60%

Para que se possa conferir legitimidade à interpretação, algumas notas são necessárias. Já que, propositalmente, foi oferecida ao respondente a possibilidade de se manifestar livremente. Alguns relataram múltiplos temas como preferidos. Neste caso a resposta foi desmembrada e cada tema foi considerado separadamente.

Foram agrupadas, na categoria Tema Livre, todas respostas como “assuntos do dia-a-dia”, “banalidades”, “absolutamente TUDO”, “o q vier a gente tenta rolar uma idéia”, “qualquer coisa”, e outros semelhantes.

Em Lazer, agruparam-se respostas como “baladas”, “marcar algumas festas”, “lazer”. Na categoria Paquera/Relacionamento amoroso, estão respostas como “namoro”, “relacionamento amoroso”, “Namoradas (Mulheres)”, “sexo” e outros. Não houve menção direta a sexo virtual, pornografia ou variações, o

que não significa que essas práticas não possam ser efetuadas através da comunicação instantânea, mas sua prática não é pronunciada.

Em Suporte a Amizades, foram reunidas respostas como “receber notícias dos amigos”, “saber como estão meus amigos”, “novidades pessoais dos meus amigos que estão distantes”, e outras. Por sua vez, em “Estudo” estão respostas como “trabalhos acadêmicos”, “Assuntos sobre matérias da faculdade”, “Trabalhos da faculdade” e outros.

Já no que diz respeito à informática, dois temas se sobressaem: os jogos, que se refere a temas ligados a jogos de computador, e os temas gerais de informática, que agrupa respostas como “Software Livre”, “- Hardware”, “resolução de problemas de microinformática”.

Quanto ao grupo Vida Profissional, estão incluídas respostas como “Com clientes, apenas assuntos profissionais”, “profissional”, “Trabalho e negócios com fornecedores”, e outros.

5.3.7 Comunicação Assíncrona

A última pergunta do instrumento tinha como objetivo levantar quais outros mecanismos de relação via Internet seriam utilizados pelos informantes. É importante ressaltar que as ferramentas aqui citadas são caracterizadas por comunicação assíncrona, ou seja, não exigem a presença simultânea dos usuários.

Pode-se dizer que se trata de plataformas de sociabilidade virtual, na concepção de Guimarães Jr. (1999), e como apresentado em debate anterior,

podem vir a constituir, em conjunto com a comunicação instantânea, o que ele chama de ambiente de sociabilidade virtual. Contudo, isso não implica necessariamente o surgimento de uma comunidade virtual, faltando para isso verificar seu nível de coesão e o tempo de existência, condições apontadas por Recuero (2003; 2002) como necessárias.

Este ponto também contribui para a verificação de um outro indicativo do uso que este universo confere à sua permanência on-line. Foi verificado que 71% desta amostra fazem também uso de meios de comunicação assíncrona, de uma modalidade específica para a construção e manutenção de sociabilidade on-line. Trata-se dos sites de relacionamento social, dos quais o Orkut e o Friendster são exemplos.

Tabela 20 - Meios da Comunicação Assíncrona Mais Usados

<i>Field Summary for 20:</i>		
Participa de grupos via internet? Quais?		
Answer	Count	Percentage
Listas de discussão (20a)	74	32.03%
Fóruns de debate (20b)	110	47.62%
Comunidades (20c)	88	38.10%
Blogs (20d)	40	17.32%
Orkut, friendster e similares (20e)	164	71.00%
Outros	7	3.03%

5.3.8 Local de Origem

A última indagação do instrumento de pesquisa refere-se à localidade de residência do internauta e teve como objetivos ilustrar o alcance deste

modelo de comunicação bem como reforçar a representatividade dos dados alcançados.

A amplitude da amostra consultada para esta pesquisa confere legitimidade às informações apresentadas, já que conta com respondentes de 84 cidades distribuídas em 16 estados do país. Há representantes de todas as regiões geo-políticas, sendo que há uma notável concentração nos estados das regiões Sul e Sudeste, especialmente em São Paulo, o que pode ser atribuído a questões econômicas, sociais e educacionais, pois como foi descrito anteriormente, o universo de pessoas que praticam a comunicação instantânea via Internet é predominantemente composto por adultos jovens de nível sócio-econômico sensivelmente mais elevado que o da média nacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversas são as formas de comunicação, e diversos são os elementos que implicam esse processo. Com o passar dos tempos e as soluções encontradas pelo homem em relação a seus problemas, a comunicação tem projetado em escala rápida um universo cada vez mais amplo para se efetuar a interação entre indivíduos. A comunicação verbal e a não verbal estão hoje em patamares quase idênticos, conforme se vê nos tratados semióticos, e inserida, neste contexto amplo, a comunicação instantânea via Internet é fundamental.

Dessa forma, esta dissertação teve como objeto de estudo a comunicação instantânea via Internet, na modalidade que usa softwares chamados de comunicadores instantâneos e teve por objetivo responder a duas indagações:

qual o perfil médio do universo de usuários brasileiros, e refletir sobre o motivo que leva uma parcela tão significativa da população, que tem acesso à rede, a fazer uso deste modelo de comunicação de forma tão intensa.

Não teve a intenção de esgotar o tema, mas de contribuir para o desenvolvimento das ciências sociais através do estabelecimento de um primeiro olhar científico sobre um modelo comunicacional que já é praticado por 70,17% dos 11,55 milhões de internautas brasileiros, sendo que para alguns grupos ele é a mais usada ferramenta de comunicação via Internet, como substituto de outras formas existentes, que perdem o caráter de presenteísmo, agilidade e tempo real existentes nesta ferramenta.

Quanto à intensidade de seu uso, ofereceu-se ainda a alternativa de que a sua intensa adoção está relacionada às suas características de velocidade e efemeridade, muito próximas às de um bate papo presencial informal em que a identidade dos comunicantes parece ser mantida, tendo em vista que o interesse maior no veículo se fundamenta, como já havia antecipado Castells (2003), na comunicação com objetivos de inter-relação discursiva, afetiva e profissional.

O estudo se deu através da verificação da hipótese da existência de fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas por meio das suas tecnologias; constatou-se que seu uso está de sobremaneira interligado à sociabilidade off-line do usuário, e, por isso, a fantasia através da criação e experimentação de identidades alternativas é desestimulada neste meio.

Constatou-se ainda que apesar de pouco comum, o exercício de identidades falsas é possível, o que acontece quando acontece o estreitamento de

vínculos afetivos, ou de qualquer espécie, entre membros de comunidades virtuais propícias à prática de identidades alternativas, como no caso descrito por Campos (2004) relacionado a alguns jogos de Internet, os MUD's. Neste contexto, que Guimarães (1999) chama de ambiente de sociabilidade virtual, fruto da conjunção de diversas plataformas de sociabilidade – entre elas as ferramentas de comunicação instantânea, além dos MUD's. Assume-se também como possível a ocorrência de práticas ilícitas ou imorais, como a organização e divulgação de pornografia infantil, agenciamento de crimes e mesmo terrorismo.

A metodologia empregada, baseada num questionário aplicado on-line, somado a uma reflexão etnográfica acerca do tema, meios também empregados por Guimarães Jr. (2000a, 2000b), possibilitou acessar este universo que é caracterizado, fundamentalmente, pela dispersão geográfica, ao passo que permitiu atingir as questões propostas com a precisão cabível. Foi fundamental a postura de observador participante, proposta por Hine (apud BELL, 2001) para este tipo de estudo, no sentido de se aproveitar o conhecimento adquirido com a experiência de usuário, mantendo isenção requerida e evitando a realização de julgamentos.

Para que se pudesse acessar um grupo tão grande, recorreu-se às regras da inferência estatística e da teoria de amostragem sugeridas por Gil (1999) que forneceu o tamanho da amostra que compartilhava a prática do referido modelo comunicacional, para que se pudessem atingir resultados confiáveis. A amostra, concentrada nos estados mais ricos, mas dispersa geograficamente por 16 estados brasileiros, reflete coerentemente o universo considerado e confere legitimidade aos dados coletados que ainda assim, foram exaustivamente comparados a dados

coletados em outras pesquisas, de forma a não permitir dúvidas sobre sua confiabilidade. Fraquezas potenciais foram superadas com exaustiva busca de dados complementares e reflexões sobre estudos semelhantes.

O primeiro objetivo foi o de identificar os praticantes deste ascendente modelo comunicacional, chegando a que o perfil médio daqueles que a exercitam é composto por adultos jovens, de 21 a 25 anos, com uma ligeira tendência à prevalência do sexo masculino, o que indica não a preferência deste modelo de comunicação pelo gênero, mas simplesmente reflete a sua maior presença digital. Possuem nível educacional tendendo ao ensino superior, sendo que a maior parte possui fonte de renda acima de R\$ 1.000,00. Impera a classe dos solteiros, o que é explicado pelo argumento de Rezende e Tafner (2005) de que as decisões ligadas a casamento e ao abandono da casa dos pais têm sido adiadas.

Pinta-se o panorama de uma realidade interconectada em que passa a ser cada vez mais complexa a distinção do on-line e do off-line, já que o universo descrito desfruta de uma ampla experiência no mundo on-line, pois um número considerável de indivíduos que a praticam, possuem acima de 5 anos de contato com a rede, e uma quantidade chamativa acessa a rede acima de 7 horas por dia, além de o fazer diariamente, através do uso de tecnologia de acesso rápido em suas residências e estendendo seu tempo on-line para o ambiente de trabalho.

A descrição desta realidade é reforçada ao se refletir sobre o direcionamento que estes dão a sua experiência on-line. Está claro que as categorias mais citadas: lazer, pesquisa, trabalho além de comunidades/blogs, especialmente quando relacionados com a importância que estes enxergam na Internet, que a pesquisa revelou estar pautada nos aspectos de acesso a

informações e a possibilidade da comunicação sem fronteiras, sustentam o argumento, já respaldado por Castells (2003), de que o grande promotor do uso da Internet e da comunicação instantânea é seu uso instrumental, como ferramenta de comunicação, e, nada, além disso.

O fato real é que a comunicação é exercida em sua totalidade, pois todos os seus elementos básicos se fazem presentes no processo de interação buscada pelos internautas. Não se valoriza apenas o processo comunicativo, mas, também, os ingredientes existentes nesta ferramenta, além da virtualidade, uma característica do mundo global em que todos se inserem. Assim, o caráter antropológico se faz presente, pois a inserção do homem em seu contexto se materializa também no processo comunicacional, ora analisado, e mostra que o caminhar da humanidade se faz em consonância com aquilo que os meios oferecem para a solução de nossos problemas, ou a adoção de instrumentos para facilitar a sociabilidade.

Conhecer esse universo com todas as suas minúcias é fundamental para que se entendam novos processos de interação. A abertura, que o meio proporciona, deve ser objeto de investigação uma vez que apresenta elementos humanos atrelados ao mundo da cibercultura, mutante e, ainda, em processo de constante evolução. A esta evolução cabe o papel de adaptação dos humanos que, cada vez mais, serão o reflexo do tempo, do meio e da sua inserção na sociedade.

Alguns aspectos, no entanto, não puderam ser discutidos como as características textuais e simbólicas partilhadas por este grupo, que tangem ao interesse deste estudo, mas que seriam mais adequadamente abordados em outro viés. Também são dignos de trabalhos exclusivos, o conceito de outeração, que é

apenas citado neste texto, que trata da manutenção da função fática da comunicação. Outra questão proeminente que merece debate próprio é a da privacidade no ambiente de trabalho.

Neste momento, não se pode deixar de pensar também na necessidade de aprofundamento através de pesquisas exclusivamente dirigidas às relações de controle estatal sobre a sociedade, exercido através do monitoramento das telecomunicações além de se investigar a possibilidade do uso da comunicação instantânea via Internet pelo ciber-crime e suas derivações. É bem verdade que “batalha pela liberdade na Era da Informação” (CASTELLS, 2003, p. 141) esboça seus movimentos iniciais e que há muito por vir. A instigante reflexão entre a proteção quanto aos medos invisíveis e a defesa da liberdade civil é imperativa, reflete as angústias da contemporaneidade e será alvo de investigação num momento futuro.

Adotando o pensamento de Nardi et al (2000), outros meios e outras possibilidades de comunicação ainda se farão presentes no futuro, o que nos levará à constante retomada da investigação no campo da comunicação instantânea e dos processos de interação interpessoais. Assim, o inconcluso de nossa investigação se transformará num viés rico de novas pesquisas e novos olhares sobre a temática que timidamente se iniciou.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BELL, David. **An introduction to cybercultures**. London: Routledge, 2001

CAMPOS, Ivelize. **Alice no país do espelho: O MUD – jogo e realidade virtual baseado em texto**. 267p. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais – Antropologia) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – SP. 2004.

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

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo : Paz e Terra, 1999.

DORNELLES, Jonatas. **Antropologia e Internet: quando o "campo" é a cidade e o computador é a "rede"**. Horiz. antropol. [online]. Jan./Jun 2004, vol.10, no.21 [cited 16 September 2005], p.241-271. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100011&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 18/03/2006.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5ª Ed: Atlas. 1999.

GUIMARÃES Jr., Mário J. L. **Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes**. In: REUNIÃO ANUAL DA SBPC, 51., 1999, Porto Alegre. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html>. Acesso em 18/03/2006.

GUIMARÃES Jr., Mário J.L. **O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais**. in Ilha – Revista de Antropologia, PPGAS/UFSC: Florianópolis, Brasil, v.2, n.1, (2000b).

GUIMARÃES Jr., Mário J.L. **Vivendo no Palace: Etnografia de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço**. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina: (2000a).

HAMMAN, R. 1996. **Cyberorgasm among multiple selves and cyborgs**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Essex, Inglaterra.

HART, Keith. **Notes towards an anthropology of the internet**. Horiz. antropol. [online]. Jan./Jun 2004, vol.10, no.21 [cited 16 September 2005], p.15-40. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 18/03/2006.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1992.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. International Conference, IRISS 1998: Bristol, UK. Disponível em: < <http://www.sosig.ac.uk/iriss/papers/paper16.htm> >. Acesso em 18/03/2005.

ISAACS, E., WALENDOWSKI, A., WHITTAKER, S., SCHIANO, D.J., KAMM, C., **The Character, Functions, and Styles of Instant Messaging in the Workplace**. in Proc. ACM CSCW Conf., ACM, New York, 2002.

JONES, Q. **Virtual-communities, virtual settlements & cyber-archaeology: A theoretical outline**. Journal of Computer-Mediated Communication, vol 3, issue 3, dezembro de 1997.

JUNGBLUT, Airton Luiz. **A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões**

sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço.

Horiz. antropol. [online]. Jan./Jun 2004, vol.10, no.21, p.97-121. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 18/03/2006.

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

LEMOS, André. **Ciber-Socialidade: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. 1998. Disponível em < <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cibersoc.html> >. Acesso em 19/03/2005.

LENHART, A., MADDEN, M., HITLIN, P. **Teens and Technology**. Pew Research Center, Washington, DC, 2005. Disponível em < http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf >. Acesso em 10/05/2006.

LENHART, A., RAINIE, L., LEWIS, O., **Teenage Life Online: The Rise of the Instant-Message Generation and the Internet's Impact on Friendships and Family Relationships**. Pew Research Center, Washington, DC, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?**. São Paulo, Editora 34, 1996.

LÉVY, Pierre: **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAFFESOLI, Michel. **Maffesoli e a crise da modernidade**. In: WEYRAUCH, C.S. & VINCENZI, L.B. (Orgs.), **Moderno e pós-moderno**, Rio de Janeiro: Departamento Cultural da UERJ, 1994, p. 19-38.

MAFFESOLI, Michel. **O instante eterno: O retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. – São Paulo: Zouk, 2003.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. - 3. ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

MAFFESOLI, Michel. **Sobre o Nomadismo: vagabundagens pós modernas**. – Rio de Janeiro: Record, 2001.

MARCELO, Ana Sofia. **Internet e Novas Formas de Sociabilidade**. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Universidade da Beira Interior. Corvilhã – Portugal, 2001.

MILLER, Daniel and SLATER, Don. **Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad**. Horiz. antropol. [online]. Jan./June 2004, vol.10, no.21, p.41-65. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832004000100003&lng=en&nrm=iso. Acesso em 18/03/2006.

NARDI, B.A., WHITTAKER, S. and BRADNER, E.,. **Interaction and Outeraction: Instant Messaging in Action**. in Proc. ACM CSCW Conf., ACM, New York, 2000,

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PACCAGNELLA, Luciano. **Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities**. Disponível em <http://ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html> > Acesso em 18/03/2005.

PALÁCIOS, Marcos. **Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para Discussão**. In: *O Indivíduo e as Mídias*, Diadorim, RJ, 1996.

PATIL, S., KOBASA, A. **Instant Messaging and Privacy**, In Proceedings of HCI 2004, Leeds, U.K., pp. 85-88. 2004. Disponível em <http://www.ics.uci.edu/~kobasa/papers/2004-HCI-kobasa.pdf> >. Acesso em 7/4/2006.

PRIMO, Alex. **A Emergência das Comunidades Virtuais**. Artigo apresentado no GT de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom - Santos, SP.1997 < <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/comuni.htm> > Acesso em 10/05/2006.

RECUERO, Raquel. **Comunidades Virtuais: Uma Abordagem Teórica**. Artigo apresentado no V seminário Internacional de Comunicação, GT de Tecnologia das Mídias. 2002. Disponível em <http://www.pontomidia.com.br/raquel/teorica.pdf>>. Acesso em 22/03/2006.

RECUERO, Raquel. **Weblogs, webrings e comunidades virtuais**. 404nOtF0und, v. 1, n. 31, agosto 2003. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_31.htm>. Acesso em 18/03/2006.

REZENDE, F., TAFNER P. **Brasil: O Estado de Uma Nação**. 1ª Ed: IPEA. 2005. Disponível em < <http://www.ipea.gov.br/Destaques/brasilestadodeumanacao.htm> >. Acesso em 08/04/2006.

RHEINGOLD, H. **The Virtual Community: Homesteading at the Electronic Frontier**. 1993. Livro disponível em < <http://www.rheingold.com/vc/book/index.html> >. Acesso em dezembro 22/04/2006.

SADE-BECK, L. (2004). **Internet ethnography: Online and offline**. In: International Journal of Qualitative Methods, 3(2). Article 4. Disponível em < http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/3_2/pdf/sadebeck.pdf >. Acesso em 18/03/2005.

SHIU, E., LENHART, A. **How Americans use Instant Messaging**. Pew Research Center, Washington, DC, 2004. Disponível em < http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Instantmessage_Report.pdf >. Acesso em 10/05/2006.

TURKLE, Sherry. **Life on the screen: Identity in the age of the Internet**. New York: Simon & Schuster, 1997.

WHITTAKER, S.,. **Theories and Methods in Mediated Communication**. in Handbook of Discourse Processes, LEA, Mahwah, NJ, 2003.

WIKIPEDIA. < http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page >. Acesso em 18/03/2005.

APÊNDICES

Apêndice 1 – Questionário Empregado

George Henrique Merino Rodolfo

Esse questionário possui fim específico de traçar um perfil básico do usuário de Comunicadores Instantâneos via Internet em uma Micro Região do Estado de São Paulo, envolvido ou não com Comunidades Virtuais, para servir de base à Dissertação de mestrado de George Henrique Merino Rodolfo, em Ciências Sociais pela PUC-SP, sob a orientação da Dra. Márcia Regina da Costa, que trata do tema: Comunidades Virtuais. Todas as informações são confidenciais e serão deletadas após a conclusão da pesquisa.

George Rodolfo

Questionário para Dissertação.

1: Idade ?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Até 15 anos
 - ☐ de 16 a 20 anos
 - ☐ de 21 a 25 anos
 - ☐ de 26 a 30
 - ☐ de 31 a 45
 - ☐ de 46 a 50
 - ☐ acima de 51
-

2: Sexo?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Feminino
 - ☐ Masculino
-

3: Escolaridade (Assinalar o maior grau)

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Ensino Fundamental
 - ☐ Ensino Fundamental Incompleto
 - ☐ Ensino Médio
 - ☐ Ensino Médio Incompleto
 - ☐ Graduação
 - ☐ Graduação Incompleta
 - ☐ Pós-graduação
 - ☐ Pós-graduação Incompleta
-

4: Qual a sua ocupação?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Estudante
 - ☐ Funcionário Público (Federal ou Estadual)
 - ☐ Empregado em Empresa Privada
 - ☐ Profissional Liberal
 - ☐ Outros
-

5: Estado Civil

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Solteiro(a)
 - ☐ Casado(a)
 - ☐ Separado(a)
 - ☐ Divorciado(a)
 - ☐ Viúvo(a)
-

6: Lugar de onde acessa a Internet? Se mais de uma alternativa, marque-as.

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Residência
- ☐ Cybercafés/Lanhouses
- ☐ Trabalho
- ☐ Local Público
- ☐ Universidade
- ☐ Escola

Outros:

7: Tipo de Conexão que usa a maior parte do tempo?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Discada
- ☐ Banda Larga
- ☐ Outro

8: Há quanto tempo acessa a Internet?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Há 1 ano
- ☐ Há 2 anos
- ☐ Há 3 anos
- ☐ Há 4 anos
- ☐ Acima de 5 anos

9: Com que frequência costuma acessar a Internet?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Todos os dias, em horários diversos
- ☐ Todos os dias, em horário de pulso único
- ☐ Dias intercalados
- ☐ Somente em horário comercial
- ☐ Somente em Finais de semana
- ☐ Outros

10: Por quanto tempo usa a Internet?

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Até uma hora por dia
- ☐ Até duas horas por dia
- ☐ Até quatro horas por dia
- ☐ Até seis horas por dia
- ☐ Sete ou mais, horas por dia

11: Qual a finalidade do uso da Internet? (Pode-se assinalar mais de uma alternativa)

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Trabalho
- ☐ Lazer
- ☐ Fazer novas amizades
- ☐ Pesquisa
- ☐ Transações bancárias e comerciais
- ☐ Comunidades, Blogs

- ☐ Compras Online
- ☐ Chats
- ☐ Sites de sexo
- ☐ Listas de Discussão

Outros:

12: O que é importante na Internet para você? Assinale mais de uma alternativa, se desejar

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Gosto da possibilidade do anonimato. Os outros não precisam saber quem eu sou
- ☐ Segurança. É mais seguro não ter contato direto com outras pessoas
- ☐ Acesso à informação. Encontro quase todas informações que eu preciso
- ☐ Facilidade em fazer novos amigos. É mais fácil e rápido
- ☐ Comunicação sem fronteiras. Posso falar com qualquer pessoa, não importa a distância
- ☐ Relacionamentos amorosos
- ☐ Aquisição de produtos. Melhor que ir às lojas
- ☐ Busca de emprego

Outros:

13: O que a Internet proporcionou a você? Assinale mais de uma alternativa, se desejar

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Aumentou meu campo de pesquisa
- ☐ Aumentou meu círculo de amizades
- ☐ Diminuiu meu rendimento profissional
- ☐ Melhorou meus negócios
- ☐ Escrevo mais, leio mais
- ☐ Acesso a notícias
- ☐ Diminuiu meu tempo de lazer com a família e vida social
- ☐ Mudou meu relacionamento pessoal
- ☐ Melhorou minha performance profissional

Outros:

14: Quais os mecanismos de comunicação instantânea você usa? Assinale mais de uma alternativa, se desejar

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ mIRC (ou outros clientes de IRC)
- ☐ MSN Messenger
- ☐ Yahoo Messenger
- ☐ ICQ

☐ Chats

Outros:

15: O que você mais gosta neles?

Por favor escreva sua resposta aqui:

16: Ao procurar novas amizades na internet, quais critérios você usa? Assinale mais de uma alternativa, se desejar.

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Idade compatível
- ☐ Mesmo sexo
- ☐ Sexo oposto
- ☐ Proximidade geográfica (mesmo bairro, cidade ou região)
- ☐ Interesses compatíveis
- ☐ Facilidades de linguagem

Outros:

17: Ao procurar novas amizades através dos comunicadores instantâneos, Você prefere fazer uma busca por pessoas que preferencialmente.

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ morem na minha cidade ou região, pois é possível que eu queira conhecer alguém pessoalmente
- ☐ morem mora fora da minha cidade ou região, pois conhecer pessoalmente não é importante. O legal é fazer amizade com pessoas de longe

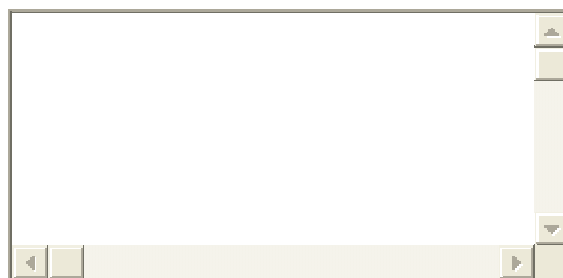
18: As suas amizades de internet, mantidas através dos comunicadores instantâneos são

Por favor escolha **somente uma** das seguintes:

- ☐ Apenas virtuais
- ☐ Conheço algumas pessoalmente
- ☐ São todas do meu círculo de amizade presencial
- ☐ Gosto de fazer amigos na internet, para depois conhece-los pessoalmente
- ☐ Não me relaciono com pessoas na Internet
- ☐ Outros

19: Quais os seus temas preferidos nas conversas via comunicadores instantâneos?

Por favor escreva sua resposta aqui:

A large, empty rectangular text area with a light beige background and a thin grey border. It has a vertical scrollbar on the right side and a horizontal scrollbar at the bottom.

20: Participa de grupos via internet? Quais?

Por favor escolha **Todas** que aplicam

- ☐ Listas de discussão
- ☐ Fóruns de debate
- ☐ Comunidades
- ☐ Blogs
- ☐ Orkut, friendster e similares

Outros:

A single-line text input field with a light beige background and a thin grey border.

21: De onde você é? Cidade - Estado - País

Por favor escreva sua resposta aqui:

A large, empty rectangular text area with a light beige background and a thin grey border. It has a vertical scrollbar on the right side and a horizontal scrollbar at the bottom.

Apêndice 2 – Local de Origem dos Respondentes

Tabela 21 - Cidades e Estados de Origem dos Respondentes - Exceto São Paulo

Estado	Cidade	Quantidade
Bahia	Itabuna	2
	Salvador	1
	Teixeira de Freitas	7
	Várzea da Roça	1
	Vitória da Conquista	4
Ceará	Fortaleza	3
Distrito Federal	Brasília	4
	Taguatinga	1
	Ceilândia	1
Espírito Santo	Vila Velha	1
	Vitória	3
Goiás	Anápolis	1
	Goiânia	4
Mato Grosso	Primavera do Leste	1
Maranhão	São Luís	1
Minas Gerais	Araguari	1
	Contagem	1
	Belo Horizonte	3
	Iturama	1
	Três Pontas	1
Pará	Bragança	1
Paraíba	Campina Grande	2
Paraná	Cambé	1
	Curitiba	11
	Londrina	5
	Maringá	2
	Paranavaí	1
	Umuarama	1
	São José dos Pinhais	1
Pernambuco	Recife	1
Rio de Janeiro	Macaé	1
	Niterói	1
	Nova Iguaçu	1
	Rio de Janeiro	5
Santa Catarina	Blumenau	1
	Capivari de Baixo	1
	Florianópolis	1
Rio Grande do Sul	Caxias do Sul	1
	Porto Alegre	4
	Santa Rosa	1
	Sapucaia do Sul	1
	Total	86

Tabela 22 - Cidades de Origem dos Respondentes - Estado de São Paulo

<i>Estado</i>	<i>Cidade</i>	<i>Quantidade</i>
São Paulo	Adamantina	18
	Agudos	1
	Araçatuba	1
	Araraquara	1
	Bauru	1
	Bebedouro	1
	Birigui	2
	Campinas	5
	Descalvado	1
	Diadema	1
	Dracena	9
	Guararapes	1
	Guarulhos	3
	Ibitinga	1
	Iguaraçu do Tietê	1
	Ilha Solteira	1
	Ituverava	2
	Junqueirópolis	2
	Lucélia	1
	Marília	3
	Mirandópolis	1
	Mogi das Cruzes	1
	Monte Castelo	1
	Osasco	2
	Osvaldo Cruz	8
	Panorama	3
	Peruíbe	1
	Presidente Epitácio	1
	Presidente Prudente	1
	Primavera	1
	Registro	1
	Ribeirão Preto	4
	Santo André	3
	Santos	2
	São Bernardo do Campo	2
	São José do Rio Preto	2
	São José dos Campos	3
	São Paulo	42
	São Vicente	1
	Sorocaba	1
	Suzano	3
	Taboão da Serra	1
	Tupã	2
	Tupi Paulista	1
	Valinhos	1
	Total	145