

COMUNIDADE VIRTUAL E OS USUÁRIOS DO IRC DE TOLEDO/PR: FORMATAÇÃO DO PERFIL SOCIOLÓGICO DOS USUÁRIOS DO IRC CANAL TOLEDO

Lígia Wilhelms Eras¹
William Joel Monteiro²
Wander Amaral Camargo³

Resumo

Com a criação e o crescimento vertiginoso da Internet, o mundo uniu-se através das “teias” da informação que são trocadas entre as pessoas situadas em pontos diversos e extremos do globo. E tudo isso acontece numa dinâmica de tempo real. Não somente os meios de comunicações passam por transformações mas o próprio comportamento dos indivíduos também vem sendo modificado por esta “sociedade virtual”, estabelecida há pouco tempo pela Internet. Por intermédio destas mudanças, surgiram as chamadas “Comunidades Virtuais”, onde os indivíduos que as compõem, se relacionam virtualmente. Este artigo pretende estabelecer uma discussão quanto análise do perfil dos usuários desses novos ambientes de relacionamentos. Conhecer seus interesses e motivações, suas atitudes e percepções da interação virtual propiciada pela Internet. Será usada a “Comunidade Virtual” formada pelos usuários da sala de bate-papo do IRC, “#Canal Toledo”, na cidade de Toledo, como recorte de análise.

Palavras-Chave: Internet, Comunidade Virtual, Virtualidade.

Introdução

As tecnologias da informação tornaram-se as ferramentas indispensáveis na geração de riqueza, no exercício do poder e na criação de códigos culturais. Particular importância adquire com o surgimento da Internet. Ela está transformando o próprio tecido social, permitindo a formação de novas formas de organização e interação social através das redes de informação eletrônicas.

Para Mafessoli, a constituição em redes dos microgrupos contemporâneos é a expressão mais acabada da criatividade das massas. Neste sentido, Castells concorda com Mafessoli quando fala do novo paradigma informacional:

que emerge uma nova cultura onde as expressões e a criatividade humanas são padronizadas e ligadas em um hipertexto eletrônico global que modifica substancialmente as formas sociais de espaço e tempo: do espaço dos lugares ao espaço dos fluxos, do tempo marcado pelo relógio ao “tempo intemporal” das redes”. (CASTELLS: 1999, p. 412)

Esse hipertexto eletrônico, sintetizado pela Internet, torna-se o marco de referência comum para o processamento simbólico de todas as fontes e de todas as mensagens e do nascimento de novas comunidades: as comunidades virtuais. É por isso que esse hipertexto constitui a coluna vertebral da nova cultura, a cultura da virtualidade real, na qual a virtualidade torna-se o componente fundamental de nosso ambiente simbólico e, por isso também, da nossa experiência como seres comunicacionais. As salas de bate-papo configuram novas formas de interações sociais do século XXI.

Utilizamos a metodologia descritiva para a análise da coleta de dados da aplicação de questionários fechados, a partir da utilização do programa SPSS⁴. Como referencial teórico, temos as teorias de Manuel Castells, para explicar o conceito global do fenômeno, de Michel Maffessoli, para ressaltar o conceito de comunidade e de Erving Goffman para estudar a maneira como o indivíduo interage uns com os outros dentro deste novo ambiente.

Nosso problema em estudo, aborda a questão da Internet, quanto a interação e a constituição de uma comunidade – a comunidade virtual – através da existência de salas de bate-papo ou chats, que modifica e atualiza a sociabilidade dos indivíduos, procurando direcionar nosso olhar a uma comunidade virtual específica que é a comunidade virtual IRC (Internet Relay Chat) Toledo, suas características, seus indivíduos e suas vidas.

1. Definição do espaço estudado

A Internet é uma rede composta por milhões de computadores comerciais, educacionais, governamentais e pessoais interligados entre si, uns com os outros, possuindo em comum um conjunto de protocolos⁵ e serviços. Segundo Castells, Internet é uma “rede eletrônica de comunicação interativa autodefinida, organizada em torno de um interesse ou finalidade compartilhadas” (CASTELLS, 1999, p. 385). É um mecanismo de disseminação e divulgação mundial de informação, é também um meio para a colaboração e interação entre indivíduos e seus computadores. Neste caso, os marcos geopolíticos nacionais e culturais são transcendidos, ou seja, a Internet é uma nova força social, sua alocação enquanto poder de interação possibilita um verdadeiro movimento de indivíduos e instituições, que transferem para a tela um traço da realidade, e age como gerenciadora dessas novas relações em constituição.

Da linha interacionista simbólica, temos em Hare, a interação como “todas as palavras, símbolos e gestos com que as pessoas reagem umas às outras” (Hare 1976, p. 60). O uso da rede permite uma relação de interação com diversas partes do planeta, não apenas como troca de informações

mas, também como um meio de conhecer pessoas. É um ambiente de natureza digital guiado e sustentado pelos “pilares” da velocidade e da interatividade. Não existe um ponto de partida principal obrigatório para iniciar a navegação nesse novo ambiente; um espaço desmaterializado, desterritorializado, que não reconhece uma unidade de lugar definida, também conhecido como “ciberespaço”. O ciberespaço é uma região abstrata, “invisível”, não localizada em um espaço concreto, em que as informações circulam livremente na forma de imagens, sons, textos, etc. Este espaço virtual, está em vias de globalização planetária e já se constitui como um espaço social de trocas simbólicas entre pessoas dos mais diversos locais do planeta.

O conceito de virtual ainda não tem uma definição clara dentro das Ciências Sociais. Segundo Castells, a virtualidade não faz mais parte do mundo fictício, ela própria se constitui e faz parte da realidade. O conceito de virtual remete a idéia de que “virtual existe na prática, embora não estrita ou nominalmente.” (Castells, 1999, p. 395), já no conceito de real temos “real, que se sempre é percebido por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa a sua rigorosa definição semântica” (Ibid, 1999, pg. 395). O autor continua em seu argumento, que todas as realidades são comunicadas por intermédio de símbolos e na comunidade interativa humana, assim sendo, toda a realidade é percebida de maneira virtual. A vida é permeada por símbolos, decodificamos seus significados e sentidos. Na “virtualidade” a expressão simbólica é acompanhada de uma riqueza e multiplicidade que constróem mesmo uma realidade real.

Pierre Lévy dá quatro exemplos muito interessantes acerca do virtual: a imaginação, a memória, o conhecimento e a fé. Será que é possível dizer que eles não são reais, apesar de não serem concretos? Cita outro exemplo mais próximo do conceito de espaço virtual, “*a árvore está virtualmente presente na semente*”. Da mesma forma em que um arquivo de texto está gravado em um disquete, o qual posso inseri-lo em qualquer computador, e em questão de segundos, o indivíduo poderá receber o texto em outro espaço, *poderá imprimir o texto e convertê-lo em material concreto*. Podemos tentar esboçar uma definição mais clara do que o virtual representa na Internet. É tudo aquilo que não podemos localizar no espaço físico, não podemos ouvir, tocar, sentir, ou ver até o momento em que se torna concreto diante de nossos olhos, seja na tela do computador; ou em suas mãos, quando impresso em um papel. Embora não exista concretamente, existe em efeito e, sua existência só pode ser comprovada por uma prova indireta.

1.1 Origem da Internet

A Internet começou a nascer em 1957. As duas superpotências mundiais viam-se em uma corrida tecnológica desenfreada. A então União Soviética toma a liderança, com o lançamento do Sputnik, o primeiro satélite artificial da história. A reação dos EUA veio logo em seguida, militares e pesquisadores norte-americanos criam a Agência de Pesquisa em Projetos Avançados (ARPA). A meta primordial da ARPA, ligada ao Departamento de Defesa norte-americano, era o de “manter a superioridade tecnológica dos Estados Unidos e alertar contra avanços tecnológicos imprevistos de adversários potenciais”. O projeto passou, em 1962, para as mãos de J.C.R. Licklider, que o batizou de “Rede Intergaláctica”. Na visão de Licklider, o objetivo de seu trabalho era não apenas conectar computadores, mas sim pessoas, e auxiliá-las a trocarem experiências entre si. Era uma postura nova, que encontrou dificuldades dentro da indústria de computadores da época, voltada à produção de poderosas máquinas de cálculo.

A partir de 1992, foi estabelecida então a World Wide Web (www ou web). O projeto web foi desenvolvido pelo Laboratório Europeu de Partículas Físicas (CERN), para solucionar o problema criado pelo crescimento explosivo da Internet e da conseqüente dificuldade de localizar a informação e manter cadastros de servidores. O estabelecimento da web permitiu o desenvolvimento de padrões que possibilitaram a popularização de softwares navegadores (browsers), baseados em interfaces gráficas, e seus dois sucessores mais populares hoje, o Netscape Navigator e o MS-Internet Explorer. A formatação da InterNet que atualmente surge em 1995. Atualmente milhões de usuários acessam a Internet na intenção de tornar suas “vidas mais fáceis”, seja procurando emprego, comprando, vendendo, trocando, estudando, procurando por notícias, trabalhando, pagando contas, conversando com outros usuários ou até mesmo movidos por pura curiosidade.

No Brasil, a Internet assumiu suas características através da iniciativa de instituições acadêmicas de São Paulo e Rio de Janeiro, evoluindo para a Rede Nacional de Pesquisa (RNP), vinculada ao CNPq, a partir de 1991

Os chats “salas de bate papo” considerados o “divertimento” da Internet, são os locais onde os internautas encontram-se virtualmente para dialogar. São programas de comunicação on-line (conectado à rede), em tempo real. É o lugar onde um grupo conversa, troca idéias, se comunica sem maiores pretensões, apenas pelo prazer de “bater papo”. Os chats vêm fazendo parte da vida de um número cada vez maior de pessoas. A maioria dos freqüentadores dos chats é formada por adolescentes e jovens, mas também encontramos entre esses freqüentadores pessoas de

diversas idades. Os usuários habituais costumam freqüentar sempre as mesmas salas de chat, o que faz com que essas salas se tornem verdadeiras “comunidades virtuais” já que criam a característica essencial das comunidades modernas. O sentimento de pertencimento e uma territorialidade. Nas comunidades virtuais as pessoas ficam amigas, brigam ou namoram. Algumas vezes os encontros são transportados para a vida real, ou seja, as pessoas de uma sala de chat ou canal se encontram pessoalmente. Prado, em sua pesquisa sobre o uso da Internet, notou que o chat desempenhava uma função importante:

A Internet, através do chat, foi vista como um grande facilitador de contatos sociais e pessoais reais, já que 83,2% dos usuários tem amigos no chat e 40,4% já foram a encontros de algum tipo de comunidade virtual. Outro dado que reforça a idéia da Internet como fonte de contatos pessoais reais é que 72,1% dos sujeitos que usam chat relataram que já conheceram pessoalmente pessoas conhecidas na Internet e 60,8% destes continuam a se encontrar com as pessoas conhecidas. Também para 52,8% dos sujeitos a relação entre a pessoa conhecida e o sujeito, melhorou, o que reforça a idéia de que a Internet é uma fonte de relacionamentos sociais e sentimentais.”(PRADO: 1998, p.58)

De acordo com a observação de alguns autores os encontros online também podem ser muito reais, não no sentido de um encontro físico, que possa vir a ocorrer, mas também no sentido da importância que tais encontros podem vir a adquirir na vida do sujeito.

1.2 A Rede Irc

Com a crescente evolução da Internet, existem diversas opções de programas de chat, cada qual com recursos particulares. Levando-se em conta os diferentes ambientes utilizados por eles, tem destaque o IRC (Internet Relay Chat), que permite a conversa sem ter que, necessariamente, acessar uma home-page). As pessoas que conversam através de programas de IRC devem fornecer um nome ou apelido e, através de palavras digitadas no teclado, e entabular uma conversação. Hoje o IRC é uma das mais populares formas de comunicação da Internet. Existem no mundo quatro grandes redes de IRC -EFnet, Undernet, IRCnet e DALnet, que oscilam entre os 30 mil e os 50 mil usuários cada. Cada rede tem dezenas de servidores (portas) que permitem o acesso. Qualquer um destes servidores dá acesso aos mesmos canais dessa rede, e, portanto permite bater papo com internautas do mundo inteiro. Além das quatro grandes redes

de IRC, há cerca de 50 redes de tamanho médio e muitas redes regionais. No Brasil são três: a BrasIRC, a BrasNet e a Rede Brasil.

As "teias" da Brasnet começaram a atingir a cidade de Toledo em 1996, muita gente de Toledo começava a entrar no Canal Brasil e sempre fazer a seguinte pergunta: "Alguém de Toledo - PR??" Com isso, um grupo de amigos usuários da cidade de Toledo, começaram comunicarem-se pela rede, através das salas de bate papo, criadas pelo internautas de São Paulo. Com o passar do tempo esses encontros via rede começaram torna-se mais freqüentes, surgiu assim à idéia de criar uma sala da cidade de Toledo, por intermédio dessa ação, em novembro de 1997, foi criado o canal Toledo. No início, o canal possuía poucos membros, mas, com o tempo, através do efeito "cascata" o número de usuários começou a aumentar gradativamente, pois logo que um internauta começava a acessar o canal convidava outros amigos para acessar a sala de bate-papo.

Com isso, impulsionado pelo surgimento dos provedores de acesso gratuito, e a relativa queda no preço do PC doméstico, o canal Toledo está hoje, entre os maiores canais de bate papo da rede. É acessado basicamente por adolescentes, entretanto também encontramos pessoas das mais variadas idades, classes sociais e credos. Em média, o canal Toledo, é acessado por aproximadamente 250 a 280 pessoas, esse número tende a aumentar em quantidade nos finais de semana, quando o custo da utilização e disposição do tempo dos usuários são mais acessíveis.

1.3 Comunidade Virtual e a Sociologia da Informação

Embora a Sociologia da Informação ainda esteja em processo de consolidação, suas produções começam a crescer. O acesso a grande parte dessa literatura, são provenientes de algumas dissertações e teses de mestrado e doutorado, em que alguns autores vem arriscando um exercício de análise, em torno do fenômeno social em constituição pela via da Internet e sua sociabilidade. Dessa forma torna-se uma temática cada vez mais provocativa de ser trabalhada e discutida. O próprio objeto de estudo, como canal de uma comunidade internauta, é marcada por um forte e constante movimento. Essa é uma marca que não deve deixar de ser percebida quando se fala em comunidade virtual.

Michel Maffesoli, trabalha com o termo tribalismo, como expressão que designa formação de grupo que interage, que cria laços de uma comunidade emocional inscritas no viver e no sentir comum, "ligação entre emoção compartilhada e a comunalização aberta é que suscita essa multiplicidade de grupos, que chegam a constituir uma forma de laço social, no fim das contas, bem sólido" (MAFFESOLI, 1987, p. 18.). As salas de bate-papos, inclusive as do Canal IRC são movidas pela inscrição do nick

que revela identidade, bem como os interesses de grupos de conversação e afinidades, nesse mesmo espaço, apesar da distância e da aparência atraente da tela, o convívio é marcado por sentimentos de amizades, paixão, amor, ódio, intrigas. Isso demonstra mais uma vez o caráter de comunidade e de sociabilidade, uma vez que os sentimentos são também estabelecidos em relações e assim construídos socialmente, seja por regras e convenções que são criadas dentro desse espaço de sociabilidade e dentro do cotidiano onde se cristalizam todas as representações. A experiência é o que irá marcar também o perfil e trajetórias dentro da interatividade comunidades virtuais, a partilha do “mesmo território”, a vida cotidiana, os costumes que passam a surgir enquanto códigos sociais de trocas na prática do estar-junto, conforme menciona Maffesoli, “essas redes de amizade, que não tem outra finalidade senão reunir-se sem objetivo sem projeto específico, é que cada vez mais compõe a vida cotidiana dos grandes contatos” (Ibid).

Os usuários revelam quase que num ritual prático, o surgimento de um novo costume, de um novo fato cultural, o momento de acessar, buscar e teclar, entrando na vida dos usuários como gestos simples e rotineiros comuns. Novamente Maffesoli acentua, “o estar-junto a toa”, como um dos fortes componentes de construção de laços que ligam o indivíduo a idéia de tribalismo e de sentimento de pertença, que o motiva a buscar, a procurar e a se enquadrar dentro do seu contexto de tribo. O IRC, como descrevemos no trabalho, é um programa de atuação mundial. Existe uma série de canais espalhados por diversas cidades do mundo. Em nossa região inclusive, houve uma Festa Regional, realizada na cidade de Francisco Beltrão, no início de fevereiro de 2003, nos chamados “IRContros”, que reuniu os usuários dos canais de IRC da região Oeste e Sudoeste do Estado do Paraná. Esse evento revela um pouco do que estamos tentando discutir aqui, do sentimento do estar-junto, do sentimento dele mesmo partilhado, ser usuário do IRC, fazer parte dessa tribo e dessa festa, “ O indivíduo não pode viver isolado, mas ele está ligado, pela cultura, pela comunicação, pelo lazer e pela moda, a uma comunidade” (Ibid, 1987, pg. 114).

A comunicação estabelecida em rede que liga todas as formas de comunicabilidade (visual, escrita, auditiva), estabelece, a partir da estética da Tela, uma relação bastante específica de como interagir e de como ser eu e o nós ao mesmo tempo nesse espaço virtual. O ambiente também faz parte da construção da idéia de pertença e de tribo, o espaço de conhecimento e reconhecimento é a conexão em rede e a tela “a constituição

dos microgrupos, das tribos que pontuam a espacialidade se faz a partir do sentimento de pertença, em função de uma ética específica e no quadro de uma rede de comunicação” (id, 1987, p. 194), esse espaço como se percebe é reafirmado pelo desenvolvimento tecnológico.

Maffesoli, já previa o alcance e a visibilidade desses grupos que passariam a se formar a partir do encontro com o outro via comunicação por computadores, e da interferência na forma de se conduzir e construir essa *sociabilidade, movendo novos hábitos e costumes, um novo contexto de construção social e cultural*. Segundo o autor, as características desse agrupamento movido pela comunicação eletrônica é a temporalidade própria dessa tribo. A marca da efemeridade vem perseguindo a caracterização desses grupos, pois o tempo se esgota aqui na idéia de ação, e a duração de vida desses relacionamentos é relacional ao grau de investimento de seus protagonistas.

1.4 O problema de Pesquisa

Se as comunidades virtuais vêm se tornando um meio tão difundido de comunicação, verificando a maneira como os usuários assimilam as construções de identidade, é necessário lançarmos nossos olhares sobre essa nova via de interação e analisar como a utilização desse novo meio social proporcionado pela Internet, e como as novas tecnologias de comunicação estão influenciando e modificando a sociabilização das pessoas, uma vez que ela começa a adquirir uma grande importância na vida de alguns usuários, e como está afetando os relacionamentos das pessoas.

Para Castells, o surgimento das comunidades virtuais é uma consequência natural, pois com o avanço da Internet, o aumento dos serviços on-line, a difusão do PC do doméstico, o surgimento do teletrabalho, realizado no ambiente residencial através de microcomputadores conectados diretamente a empresa, modalidade essa de trabalho que surgiu basicamente devido aos mega congestionamentos nas grandes cidades. Com base nesses fatores é inevitável que mais cedo ou mais tarde iria surgir um novo tipo de sociedade influenciada por esses moldes. Entretanto Castells frisa, que a comunicação eletrônica domiciliar, induzirá o declínio de formas urbanas densas, diminuiria a interação social localizada geograficamente. Ou seja, as pessoas iriam se comunicar mais pela via eletrônica do que pela via real, face-a-face. Com base nesses aspectos percebemos a necessidade de direcionarmos a nossa atenção à este novo campo social que está surgindo e influenciando gradativamente a sociedade como um todo.

Sendo assim, buscamos contribuir na reflexão e na tentativa de se estudar a formatação de um perfil sociológico, elegendo como recorte de estudo um canal de Bate-Papo IRC no município de Toledo, que obedece a

toda uma *organização estrutural* e vem seduzindo dia-a-dia mais usuários para a interatividade em uma comunidade virtual local.

2. Conhecimento a comunidade IRC funcionamento e atuação

2.1 O Irc (Internet relay chat) – Nascimento do Irc

O IRC foi criado em agosto de 1988, na Finlândia por Jarkko Oikarinen, que trabalhava então no Departamento de Ciências de Processamento de Informação da Universidade de Oulu. Ele desenhou um IRC como um programa de “Client server”, o que permitiu com que cada usuário que tivesse o “client” pudesse rodar o programa em seu próprio micro, quando conectado via Internet, a um servidor (server).

Para a utilização do IRC, o usuário precisará de um programa específico. Existem vários softwares que servem a esta finalidade. Para acessá-lo, o usuário conecta-se a um servidor de IRC. Um servidor é o seu meio de acesso a uma rede dentro do qual os usuários podem se comunicar. As redes são compartilhadas por servidores interconectados entre si. Ainda no caso da utilização do mIRC, depois de escolhido o servidor, o usuário escolhe o seu nick com o qual vai ser identificado. Nick é o apelido, ou nome pelo qual a pessoa vai ser chamada dentro deste servidor.

Em seguida, o usuário escolhe um canal e dentro deste canal inicia o “bate-papo” em tempo real com outros usuários. Os Canais são denominados segundo temas em comum, nomes de países, cidades, etc. Uma vez dentro do canal, o usuário pode manter conversas públicas ou privadas com outros usuários. Numa tela principal falam, ou, como dizem os usuários, teclam com todas as pessoas presentes, enviando recados públicos, que, portanto, podem ser lidos por todos os participantes desse canal. Em paralelo a esse procedimento, você pode clicar os nicks das pessoas presentes para ter com elas uma conversa particular. Cada usuário pode participar de quantos canais quiser simultaneamente, bem como falar com tantas pessoas quanto desejar.

2.2 Comunidade Virtual

O conceito de comunidade aparece de forma evasiva nas Ciências Sociais. Não existe uma definição precisa do mesmo, entretanto todas as variáveis apontam para o termo como indicando um grupo de pessoas que habita uma determinada área geográfica, interagindo através de instituições comuns e que possuem um senso comum de interdependência e interação. O que une uma comunidade não é apenas a sua estrutura, mas um estado de espírito, ou seja um *sentimento de comunidade*.

“Comunidade é uma entidade simbólica, sem parâmetros fixos, pois existe em relação e oposição a outras comunidades observadas; um sistema de valores e um código de moral que proporcionam a seus membros uma identidade”. (OUTHWAITE: 1996, p. 115)

Tal como foi dito acima, uma comunidade de IRC não foge dessa definição, já que é construída sobre afinidades de interesses, conhecimentos, projetos mútuos, em um processo de cooperação e de troca, ela não perde o essencial, o sentimento de pertencimento e uma territorialidade, exceto pelo fato que isso independente das proximidades geográficas, já que o território das Comunidades de IRC, estão sitiados no “Ciberespaço” ou seja, no território virtual mediado pela Internet. Cada uma dessas comunidades tem formas, regras partilhando os mesmos significados. A existência de um meio próprio de comunicação entre seus membros, ajuda na integração e na distribuição de informações para todos.

Podemos analisar as comunidades de IRC sob a ótica da Teoria do Tribalismo de Michel Mafessoli, elucidada em sua famosa obra, “*No Tempo das Tribos*”, pois destaca o Tribalismo como sendo reunião de grupos sociais não institucionalizados, em torno do afetivo. São grupos compostos por indivíduos que levam a vida sob a jurisdição de uma comunidade institucionalizada, e que encontram tempo e disposição, para participarem de comunidades não institucionalizadas.

Tribo é um tipo de experiência qualitativa que recupera o ambiente organizado, e recompõe o coletivismo. Esse costume e/ou ritual de encontro é que solidifica a interação dos mesmos, e os caracterizam como uma comunidade. Da mesma forma acontece com as comunidades de IRC, as pessoas levam uma vida normal, vivem em uma comunidade institucionalizada, e quando querem “sair de si” imergem na Comunidade de IRC, “Beber juntos, jogar conversa fora, falar dos assuntos banais que pontual a vida de todo dia provocam a “sair de si” e, através disso, criam a aura específica que serve de cimento para o Tribalismo” (Id, pg 38). Os usuários habituais costumam freqüentar sempre os mesmos chats, o que faz com que essas salas se tornem verdadeiras comunidades, regidas por regras e normas próprias a cada uma delas.

Outra característica dessas comunidades de IRC é a intimidade que ela proporciona para pessoas “desconhecidas”. A CMC (Comunicação Mediada por Computador) propicia que as pessoas tenham um grau de intimidade e emoção que não é usual entre estranhos na vida presencial, já que não há contato face-a-face e pelo fato de esconder a sua verdadeira identidade atrás do nick, o qual veremos detalhadamente mais adiante.

Cada canal de IRC possui um operador, que é a pessoa que define as regras do canal. Essas regras se referem a vários tipos de comportamento:

a etiqueta, o linguajar utilizado, conflitos entre usuários, propagandas indevidas. As pessoas que cumprem essa função são identificadas pela presença do símbolo arroba (@) na frente do seu nick.. São os OPs, ou seja operadores. O não cumprimento dessas regras implica em várias punições, tais como o usuário ser kickado (isto é, expulso temporariamente) ou banido (expulso até que o banimento seja retirado) do canal.

2.3 Linguagem nos Canais de Irc

A comunicação é um processo imprescindível ao ser humano, isto é, ele se humanizou especialmente quando interagiu com outros homens. A nossa própria existência é justificada pela comunicação como outro, tornando-se possível através da linguagem, seja ela de que natureza ou caráter for (visual, auditiva, simbólica, objetiva, subjetiva). Isso demonstra a grande importância da linguagem no processo evolutivo de todas as sociedades e civilizações.

Quando falamos, contamos com o auxílio de expressões faciais, de gesticulação e da entonação de voz para dar emoção às palavras. Na linguagem escrita se torna muito mais difícil, porque as idéias são codificadas por meio dos signos lingüísticos. O bate papo on-line só pode se concretizar através da palavra escrita ou símbolos. São as palavras digitadas no teclado do computador que permitem iniciar uma relação virtual. Aqui merece destaque um novo termo criado pelos usuários, "teclar", significa o ato de comunicar-se através do computador, são diálogos "teclados". A Internet está sendo capaz de gerar uma enorme revolução na forma como as pessoas se comunicam - volta-se à redação de textos para expressar os sentimentos e idéias - trazendo de volta a comunicação textual com uma nova linguagem. A linguagem escrita, dentre outras funções, também é utilizada como arma de sedução: por não haver a presença física entre os participantes, o destaque e o interesse concentram-se no estilo da escrita, no bom humor, na criatividade e demais recursos que possibilitem e estimulem a comunicação.

Os acrônimos são abreviações de palavras muito usadas. Por exemplo, vc (você), td(tudo), tb(também), flw(falou), blz(beleza). Os "Emotions" são símbolos gráficos que produzem "carinhas". São símbolos que expressam as mais variadas formas de sentimentos, são caracteres aparentemente inteligíveis criados pelos próprios usuários para agilizar a conversa e designar sentimentos e estados de espírito, dessa maneira o interlocutor pode perceber o "tom" da mensagem, além de permitir uma agilidade no diálogo. Alguns "emoctions" são ícones gerados com letras e sinais do teclado do computador, que mostram uma expressão ou um ato. A maioria deve ser vista com a cabeça inclinada para a esquerda. Os mais comuns são :-)

(alegre), :-((triste), ;-) (piscando), :*(, :~((chorando), :-| (indiferente), :^ (careta), :-P (pondo a língua). Além de conversas em tempo real, os usuários do chat se utilizam do correio eletrônico para a comunicação virtual. Para utilizar o correio eletrônico, o usuário deve ser proprietário de um endereço eletrônico (denominado e-mail), similar à caixa postal de um correio tradicional.

2.4 Os Nicks

Um dos elementos centrais na constituição e partilha de uma comunidade virtual é a elaboração de um Nick. É o nome ou apelido pelo qual o usuário será chamado num chat. Existem algumas limitações técnicas na escolha do nick. Ele deve consistir em símbolos tipográficos, sem o uso de espaços; nem todos os símbolos do teclado podem ser usados, sendo apenas permitidas letras e alguns símbolos. Além disso, duas pessoas não podem possuir o mesmo nick.

Os nicks também podem exprimir emoção, descrição, apelo, intenções; veja alguns exemplos de nicks utilizados pelos usuários do canal de IRC de Toledo: Abusadas, aLoWPRAda, AnDrE[PUC], arafat, Aragorn__123, A_TiMiDa_, BaD_Evil, Bebezao_de_Toca, Blehhh 'confuso, BrU_AliEnAda_, camicazi, cacike_, canniBAL, chapadinha_too, Dark_night, Divorciado_30, Eddy_murphy, enfermeirinha___, eu_sozinha___, eV1L_k1LL3r, Excalibur_, Galo_Veio, Ganso_, GaRoTo_ExCLUsIvO, Gato_22_TOO_Solteiro, Gra_Tristi, H_especial_35,

2.5 Identidade

O conceito de identidade busca determinar o indivíduo, sendo assim temos em Goffman a seguinte conceitualização:

quem uma pessoa realmente é, ou seja, sua descrição , ou a referencia de si mesmo que o individuo procura transmitir para a sociedade; é uma capacidade de característica humana, na qual, permite ao indivíduo examinar com atenção e minúcia de forma reflexiva sobre a sua natureza e sobre o mundo social, por intermédio da comunicação e da linguagem(OUTHWAITE: 1996, p. 551)

Para o antropólogo Erving Goffman, elementos como olhares, os gestos, as afirmações verbais, os rituais, as rotinas e os posicionamentos dos atores, conferem sentido à ordem normativa que caracterizam a interação humana. Sob essa mesma ótica podemos analisar o nick, pois esta é a identidade do usuário no chat. No mundo real temos caras, cor-

pos, cheiros, jeitos de falar e se portar, vozes. No IRC, tudo isso se reduz ao *nick*. É ele que vai dar os primeiros dados sobre uma pessoa, sobre como ela se apresenta naquela sala, serve como uma carta de apresentação (negativa, positiva ou neutra) do usuário.

É o *nick* que vai expressar quem é esta pessoa, uma vez que não temos outros modos de conhecê-la. Quando uma pessoa chama a outra no canal, muitas vezes é porque ela se interessou pelo seu *nick*. Por isso ele é tão importante dentro da sala de chat e seu estudo indispensável para a compreensão do IRC. Pois no chat, através do *nick*, o usuário é livre para apresentar a imagem que deseja de si mesmo, seja ela verdadeira ou fantasiosa.

Na ótica de Goffman, as interações sociais não nada mais do que produtos de representações construídas e particularmente relacionadas com o Eu". Segundo Goffman, cada indivíduo representa um personagem na cena social, chega a fazer a comparação com um teatro onde cada ator tem "papéis" que desempenham conforme a situação em que está inserido. Ou seja, os indivíduos desempenham seus papéis sociais, conforme o público que avalia o desempenho dos mesmos. Mafessoli também segue a mesma linha de raciocínio:

Características dentro da socialidade: a pessoa (*persona*) representa papéis, tanto dentro de sua atividade profissional, quanto no seio das diversas tribos de que participa. Mudando o seu figurino, ela vai de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais) assumir o seu lugar. A cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi* (Mafessoli:1987, p. 108).

Para Goffman, o "Eu" e o "papel" constituem realidades distintas. O "papel" é apenas um conjunto de regras a partir das quais se regulam os comportamentos específicos de cada um dos protagonistas, uns em relação aos outros. Já o "Eu", este pode assumir diversas formas, dependendo da aprovação ou recusa do "papel" a que lhe é atribuído.

Em análise de observação direta e de questionários preenchidos pelos usuários, tentaremos retratar uma descrição dos comportamentos no "ritual" de comunicação dos chats. Através do monitor todos são bonitos, espertos, inteligentes. É um jogo, um grande baile de máscaras, em que se vivenciam pessoas e fantasias. Aos poucos, as máscaras vão caindo e as pessoas vão se mostrando mais cruamente, despidas, desnudas. Nesse momento as relações, que estavam protegidas pela distância, podem se tornar mais profundas que qualquer outra. Afinal, a primeira coisa que se mostra nas relações virtuais é o que mais se esconde nas relações físicas: o interior das pessoas.

O uso do nome verdadeiro em qualquer meio de comunicação impõe uma responsabilidade muito grande, uma vez que cria um vínculo entre o autor e a obra. Por esse motivo, para não se exporem, é comum autores literários escolherem um pseudônimo atrás do qual se escondem. O nick (identidade) permite o uso de pseudônimos para aquelas pessoas que preferem se manter anônimas. Dessa forma podem escrever mais livremente sobre assuntos delicados sem gerar perseguição ou findar simplesmente a composição do jogo da comunidade, preservar o mistério.

Oculto por um nome falso, a pessoa se sente descompromissada e liberta para agir e escrever com menos censura. Afinal, o que quer que se faça de errado, que seja criticado, que seja mal aceito, a rejeição decorrente é muito menos dolorida do que para uma pessoa "real". O uso de um nome falso propicia às pessoas a concretização daquele desejo impossível, que todos temos, de poder voltar atrás no tempo e refazer a vida de acordo com os novos aprendizados. Apesar das pessoas poderem mudar seu nick a hora em que desejaram, elas raramente o fazem. Os usuários procuram entrar sempre com o mesmo nick, para que possam ser reconhecidas pelos seus amigos.

Para alguns usuários a escolha e manutenção do nick são muito importantes. É uma escolha elaborada e cuidadosa, de forma que o apelido procure expressar adequadamente a si mesmo. Para outros, qualquer palavra, escolhida aleatoriamente, serve como nick. Isto, certamente, está ligado ao uso que a pessoa faz do chat. Se for um usuário corrente, e participar ativamente da comunidade virtual no qual está inserido, isso tem muita importância, e justifica a guerra para a manutenção do apelido.

Para que o papo se inicie, são necessárias apresentações, uma espécie de ritual. Normalmente, as primeiras perguntas são: de onde te? (qual a localidade), qtos anos? (idade), h ou m? (homem ou mulher, se tratar de um nick indefinido), principal atividade (trabalho, profissão ou estudos). Perguntar sobre a origem do nickname também faz parte das apresentações, uma vez que esta é a "cara" da pessoa no IRC. As descrições físicas (peso, altura, cor dos olhos e cabelo) também são muito pedidas pelos usuários. Nessas apresentações, também pode ocorrer o envio de fotos. A partir destas apresentações é que os usuários podem optar por revelar-se com o que habitualmente são, ou revelar-se muito diferentes. Aqui entra a questão do objetivo que a pessoa tem ao entrar na sala de chat.

Se o usuário tiver por objetivo conquistar amizades que serão transpostas para o mundo presencial, é muito provável que seja sincero quando fala de si mesmo. Isto porque todas as informações que disser serão comprovadas num possível encontro presencial ou mesmo quando ocorrer os IRCcontos. Se o objetivo, no entanto, for permanecer no virtual, aumenta a probabilidade do usuário inventar descrições e comportamen-

tos que não são habitualmente expressados por ele, em sua vida presencial.

No IRC todas as possibilidades existem, em diversos graus. Existem usuários que só falam a “verdade”; outros, podem inventar pequenas mentiras para tornar sua própria história mais interessante; outros inventam personagens, mas depois o desmentem; e há aqueles, ainda, que só usam personagens virtuais absolutamente “inventados”. Tal como elucida Goffman; o conhecimento do indivíduo é construído através da informação adquirida (outro) e/ou através do seu comportamento e aparência. Entretanto essas informações podem não ser reais, pois é possível que intencionalmente o indivíduo possa transmitir falsas informações, por intermédio de fraude e/ou fingimento da sua situação real. Dessa forma o “papel” desempenhado pelo indivíduo refere-se em primeira instância, aos demais “papéis” representados pelos outros indivíduos

Afirmei que quando um indivíduo chega diante de outros suas ações influenciarão a definição da situação que vai apresentar. Às vezes agirá de maneira completamente calculada, expressando-se de determinada forma somente para dar aos outros o tipo de impressão que irá provavelmente levá-los a uma resposta específica que lhe interessa obter. Outras vezes, o indivíduo estará agindo de calculadamente, mas terá, em termos relativos, pouca consciência de estar procedendo assim (GOFFMAN, 1985, p. 15)

O nick expressa, portanto, a identidade do indivíduo no IRC. Seja qual for ao grau de relação que ele tem com a personalidade expressa habitualmente, ainda assim ele é a identificação do usuário. Com base em Erving Goffman, a interação social é um processo de ação comunicativa que tem por base a maneira como o indivíduo interpreta o universo simbólico, de forma a preservar o seu “Eu” ou seja a sua “Identidade”.

3. Se plugando IRC- estabelecendo conexão com a pessoa

3.1 Metodologia e Resultados de Pesquisa

Nesse trabalho optamos pela aplicação de questionários nos usuários de IRC do Canal Toledo; na tentativa de obter o perfil sociológico dos mesmos. Foram aplicados os questionários para 25 pessoas, no período entre 31 e 04 de fevereiro 2004. A finalidade do questionário aplicado aos usuários, surge como meio de compreensão de que forma se dá a relação entre os usuários do IRC, qual a importância do IRC na sua vida, como essa relação influencia o modo de ver o mundo ao seu redor, o seu cotidiano, a sua compreensão do espaço e do tempo, e as principais características dessa comunidade local constituída.

O questionário foi composto por 22 questões de múltipla escolha e duas abertas. As perguntas elaboradas abrangeram questões sobre a idade, sexo, estado civil, grau de instrução, cidade de onde tecla, com quem mora, profissão, renda familiar, dessa forma tentamos captar o perfil do usuário do Canal IRC de Toledo. Tentamos compreender o envolvimento do usuário de IRC com os demais usuários do canal. Foram inseridas duas perguntas abertas. Uma na tentativa de proporcionar ao usuário, uma liberdade maior sobre a sua opinião acerca da importância da Internet e do IRC na vida de cada um; procuramos analisar de forma subjetiva, a opinião dos usuários acerca da Internet e do IRC; outra para coletar experiências de vida importantes que aconteceram por intermédio do IRC, que acabaram se revelando na expressão de discursos "teclados" pelos usuários. A análise dos dados coletados, referem-se a uma amostragem pequena, justificando-se a partir do fato de possibilitar uma tratamento mais aprofundado dos dados. Os dados em questão foram trabalhados com aproximadamente 10% da amostragem de usuários do Canal Toledo, entre o período relatado, na aplicação dos questionários e na interação com as perguntas abertas.

Houve a necessidade de se adequar a metodologia de pesquisa ao objeto e problemática abordada uma vez que estudamos a Comunidade Virtual IRC Toledo, desta forma foi efetuada uma pesquisa participante na qual interagimos com os usuários IRC, durante as questões abertas e na intervenção para a disponibilidade de responder o questionário, aos usuários que estavam no canal. A escolha dos usuários questionados foi feita de maneira aleatória, entramos no canal sob o nick de o_pesquisador, convidamos vários usuários para conversar, todos em pvt, ou seja, abrimos uma janela para conversar em particular com cada usuário, e na medida em que a conversa evoluía, pedíamos a colaboração de cada um no preenchimento do questionário, o qual era enviado pelo próprio programa de bate-papo, ou então encaminhado via e-mail as perguntas. O nível de confiança da pesquisa aplicada aos questionários demonstrou-se em sua maioria, de forma satisfatória, uma vez que os internautas responderam o questionário sem inibições em que suas identidades pessoais e virtuais foram preservadas, pois o questionário era impessoal, com perguntas em sua maioria fechadas e duas abertas, dando margem de liberdade para as respostas. O objetivo era apreender a importância e com se dava a interação dos membros da Comunidade IRC do Canal Toledo.

Com base nos resultados da pesquisa, o perfil sociológico dos usuários de IRC do canal Toledo é assim desenhado a partir da coleta dos dados: composto por cerca de 60% de homens e 40% de mulheres, os questionários foram aplicados baseando-se na categoria sexo, ou seja, dentro de um total de 25 questionários, aplicados para 15 homens e 10 mulheres.

Basicamente são indivíduos com idade entre 15-30 anos, solteiros, secundaristas e universitários ativos. Com relação ao comportamento e identidade interativa, procuram preservar seu nick (identidade), e só relatam a sua vida após estabelecerem laços de interações estáveis. Sempre comunicam-se no reservado, ou seja, fora da visão dos demais usuários do canal. Vêem o IRC como uma forma de passatempo, em que a grande maioria relatou que fica em média de 5 horas/semana conectados ao IRC, entretanto, alguns usuários relataram que se plugam até 60 horas/semana e utilizam o IRC para estabelecerem relações afetivas. Revelaram que desligam-se quase que totalmente do mundo real, quando se plugam a comunidade. E com base nas questões abertas, estabelecem laços sociais estáveis, confirmando a idéia de comunidade virtual.

Considerações finais

As comunidades virtuais trazem vários elementos que as caracterizam como uma comunidade. O costume, o sentimento de pertencimento e a territorialidade são os mais importantes, sem eles, nenhum grupamento social pode ser configurar como comunidade. Os membros de uma comunidade virtual estão imersos no ciberespaço, e as relações sociais são diferentes das que ocorrem na vida real, principalmente pelo fato de que nas comunidades virtuais, as relações sociais ocorrem de maneira diferente das interações mediadas no mundo real. No contato via computador, a interação caminha-se primeiro na descoberta de gostos, atitudes e opiniões das pessoas num plano pessoal e interpessoal, caso os laços se estreitem, essas relações podem ser transportadas para o mundo real, e, revelando dessa forma o exterior físico dos indivíduos. É um tipo de comunicação que seduz e vislumbra, já que é cercada de curiosidade, mistério e desconfiança. O espaço e o tempo são desmaterializados, não são mais fatores que prendem as pessoas à sua localidade ou ao seu tempo, como ocorria nas comunidades na tradição e em menor escala nas comunidades na modernidade. O ciberespaço é um espaço mundial, sem fronteiras geográficas. Os integrantes de uma comunidade virtual agem como se estivessem numa verdadeira comunidade. Eles mantêm uma cultura com uma linguagem modificada e regras de conduta próprias. A grande diferença dos laços sociais que ocorrem no ciberespaço é a sua formação. A imagem, a aparência física não é um fator determinante nas relações dentro desse novo ambiente, já que os primeiros contatos numa comunidade virtual são pelas palavras. Entretanto não se pode confiar em tudo que se diz nas comunidades virtuais, já que a construção do nick(identidade) é um grande fator para os que querem usar “máscaras” e personalidades diferentes.

Tal qual como em qualquer pesquisa devemos também refletir sobre os efeitos negativos do objeto estudado. Nas comunidade de IRC esta realidade não poderia ser diferente, com base nos resultados verificamos que existem indivíduos que estão dependentes do uso do IRC já que relataram que permanecem mais de 60 horas/semana plugados no canal, comprometendo dessa forma as suas relações sociais no mundo real, dentro do universo IRC estes indivíduos são denominados vIRCiados. Houve relatos de pessoas que preferem conversar com o próprio vizinho pelo IRC do que face-a-face.

Com o considerável aumento da criminalidade na sociedade moderna, as pessoas tendem a permanecer a maior parte do seu tempo livre, e suas residências. Com isso, pais se sentem mais confortáveis ao saber que seus filhos passam horas a fio diante da tela do computador, na segurança do lar e na supervisão quase que constante de seus olhares. Do que se saíssem de casa para se divertir correndo risco de serem atingidos pela violência urbana. Entretanto não dão a devida atenção as relações sociais mediadas via computadores. Relações estas que podem ser tão perigosa quanto a violência urbana, onde os filhos podem estar interagindo com alguma comunidade com atitudes anti-sociais e anti-humanísticas, lideradas por qualquer indivíduo com elevado poder discursivo.

Em virtude destes aspectos devemos deter nossas atenções aprofundarmos nossos estudos dentro desta emergente temática, já que as considerações feitas estão longe de esgotar a discussão sobre o tema.. Assim sendo, esperamos ter contribuído na formulação de novas questões acerca desta temática, que possui amplas muitas aberturas temáticas para estudos e discussões.

Abstract

With the creation and the vertiginous growth of the Internet, the world united itself through the "webs" of the information that are exchanged among people situated in the most extreme points of the globe. And everything happens in real time. Not only the medias pass through transformations, but the very particular behavior of the individuals has also been changed by this "virtual society" established little ago by the Internet. Through these changes appeared a community known as "Virtual Communities", where the individuals that constitute them get virtually related. This article intend to stablish a discussion as a analysis of the profile of the users identities from these new relationships. Knowing their interests and motivations, their attitudes and perceptions of the virtual interaction created by the Internet. The "Virtual Community" fashioned by the users IRC chat room "canal (#)Toledo" will be used as analysis clipper.

Key-Words: Internet, Virtual Community, users.

Referências Bibliográficas

- CASTELLS, Manuel. *A era da informação : economia, sociedade e cultura*. Ed. São Paulo, SP :Paz e Terra, 2000. V.1. A sociedade em rede; V.2. O poder da Identidade; V.3. Fim do milênio, 2. ed., 2000
- FREY, Klaus. "Redes comunitárias na sociedade da informação". *XXVI Encontro Anual da ANPOCS*. GT Sociedade da Informação: redes sociais, fundamentos da sociabilidade e transformação dos processos políticos.
- GOFFMAN, Erving. *A representação do eu na vida cotidiana*. 10 ed. — PETROPOLIS, RJ: Vozes, 2002.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo; Ed-34, 1996.
- MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo na sociedades de massa*. RIO DE JANEIRO, RJ : Forense, 1987.
- PEDRO, Rosa M. L. R. "Redes Sócio-técnicas: Subjetividade e Socialização na sociedade tecnológica contemporânea". *XXVI Encontro Anual da ANPOCS*. GT Sociedade da Informação: redes sociais, fundamentos da sociabilidade e transformação dos processos políticos.

Notas

- 1 Bacharel em Ciências Sociais. Mestranda em Letras, com concentração e Linguagem e Sociedade. Universidade Estadual do Oeste do Paraná. UNIOESTE. Campus de Cascavel. Bolsista da CAPES.
- 2 Bacharel e Licenciando em Ciências Sociais. Universidade Estadual do Oeste do Paraná. UNIOESTE. Campus de Toledo.
- 3 Prof^o Dr. Wander Amaral Camargo. Professor do Mestrado em letras com concentração em Linguagem e Sociedade. Universidade Estadual do Oeste do Paraná. UNIOESTE. Campus de Toledo.
- 4 Programa Computacional de Dados Estatísticos, utilizado em pesquisas e empresas, na construção de bancos de dados e gráficos demonstrativos.
- 5 Códigos de processamento de informações e linguagens.

Data de recebimento: 12/04/2004

Data de aprovação: 28/04/2004