

REDES EMARANHADAS NO CIBERESPAÇO: INDIVÍDUOS, OBJETOS VIRTUAIS E IDEIAS EM CIRCULAÇÃO

Patrícia Ferraz de Matos¹

patricia_matos@ics.ul.pt

Universidade de Lisboa - Instituto de Ciências Sociais

Cibercultura, ciberespaço e redes

Embora pareça cada vez mais livre e autónomo, o ser humano tornou-se crescentemente dependente de dispositivos que passaram a fazer parte do seu quotidiano. O computador, por exemplo, veio alterar a sua vida, ao nível individual e coletivo, tanto em termos profissionais e sociais, como pessoais e familiares. Como referiu o sociólogo e antropólogo Georges Balandier (1920 – 2016), as sociedades têm sido caracterizadas pela multiplicação de redes de comunicação; as pessoas, as mensagens e as imagens, circulam cada vez com mais rapidez e em número cada vez maior (1988, p. 211). Nesse contexto de circulação, podemos colocar várias questões: a) Como é que os indivíduos interagem com a tecnologia e como é que esta está a influenciar os modos como vivem, estudam, aprendem e comunicam? b) Será que a vida dos seres humanos, caracterizada pela sociabilidade, está a ser modificada devido à introdução dos computadores e de outros dispositivos?; c) Como podemos conhecer melhor a cibernética ou as cibercomunidades que têm crescido no ciberespaço?

O prefixo *cyber* (em inglês), ou *ciber* (em português), remonta ao grego *kubernetes* e significa embarcação, governo ou controle. É essa a razão pela qual utilizamos a metáfora “navegação” para nos referirmos à utilização da internet (Saunders, 2011, p. 50). A cibercultura surgiu nos anos 50 do século XX (com a informática e a cibernética), difundiu-se nos anos 70 (com o aparecimento do microcomputador)

¹ Investigadora de Pós-Doutoramento, com o apoio da Fundação para a Ciência e a Tecnologia (SFRH/BPD/91349/2012).

e estabeleceu-se completamente nos anos 80 e 90 (Lemos, 2002). Tal desenvolvimento viria mais tarde a abrir caminho para o mundo digital, cheio de possibilidades.

A cibercultura advém então desta “nova relação entre a técnica e a vida social” (Lemos, 2002, p. 17) criada pelas tecnologias digitais (internet, telemóvel e outros dispositivos eletrónicos). Nesse contexto, a comunicação é realizada sem presença física, sem fronteiras, num território designado por ciberespaço. Este termo (*cyberspace*) terá sido criado pelo escritor de ficção científica William Gibson no livro *Neuromancer*, de 1984, que marcou o género de ciência-ficção conhecido como *cyberpunk*. Segundo Gibson, o ciberespaço é um espaço não físico ou territorial, que se compõe de um conjunto de redes de computadores, através das quais todas as informações circulam sem conteúdo particular (*vide Lévy, 1999*). A palavra ciberespaço viria a ser introduzida nos meios intelectuais, artísticos e académicos, através do livro editado por Michael Benedikt, intitulado *Cyberspace: the first steps* (1991).

Para Pierre Lévy (filósofo, sociólogo e especialista em ciências da comunicação e informação), virtual significa falso ou ilusório (1999). Contudo, no sentido filosófico trata-se de um existir sem estar presente. Assim, o ciberespaço situa-se entre o real e o imaginário e nele não é necessário, nem suposto, existir um contacto presencial entre os indivíduos. O ciberespaço traduz-se, assim, num espaço virtual através do qual as relações sociais são construídas através da imaginação dos cibernautas. Esta perspetiva não é, contudo, partilhada pelo sociólogo Manuel Castells. Segundo este autor, todas as formas de comunicação, como referiram Roland Barthes e Jean Baudrillard, são baseadas na produção e consumo de sinais, não fazendo sentido a separação entre realidade e representação simbólica. Segundo Castells, “o que é historicamente específico, organizado pela integração eletrónica de todos os modos de comunicação, do tipográfico ao sensorial, não é a indução à realidade virtual, mas a construção da realidade virtual” (2003, p. 459). Para Castells, “a internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, em escala global” (2003, p. 22). Contudo, a comunicação mediada por computadores poderá estar, segundo o autor, a revolucionar a própria comunicação e a cultura.

Há mais de duas décadas, o antropólogo Arturo Escobar publicou o artigo “Welcome to Cyberia” (1994), que reúne um conjunto de questões que a antropologia então levantava sobre o campo de possibilidades trazido pela etnografia da cibercultura. Segundo Escobar, “a cibercultura refere-se especificamente a novas

tecnologias em duas áreas: (i) inteligência artificial, particularmente as tecnologias de computação e informação; e (ii) biotecnologia” (1994/2016, p. 29). Para Escobar, esse campo articula a tecnossocialidade (um processo de construção sociocultural associado às tecnologias de computação e informação) e a biossocialidade (um desdobramento da biopolítica; uma nova ordem de produção da vida, da natureza e do corpo através de intervenções tecnológicas fundamentadas na biologia). Já na altura o autor perguntava que mudanças tinham trazido as práticas da cibercultura na constituição das pessoas e nas suas relações. E considerava que a etnografia poderia ser um modo de pesquisa privilegiado para este campo. O seu texto levanta questões que continuam atuais, nomeadamente em relação a novas formas de construção social da realidade, de socialização e de multiplicidade de experiências, tendo em conta distintos contextos sociais, étnicos e geográficos (Escobar, 1994/2016, pp. 39-40).

Também a Teoria Ator-Rede, discutida por Bruno Latour (2008), veio contribuir para adensar as questões levantadas por este campo. Como pensar as redes da internet com redes sociotécnicas, ultrapassando a divisão entre o social (os humanos) e o técnico (os artefactos)? Para Latour (2000), mais importante do que diferenciar entre sujeito e objeto, fabricante e fabricado, é refletir acerca de elementos que estão no meio, isto é, “aqueles que fazem fazer”. Assim, os atores não importam em si, mas sim o que eles fazem fazer. Por outro lado, a ação não é o que ator faz; é distribuída, deslocada, traduzida (Latour, 2008, p. 74). Segundo Latour (2008), um ator-rede é um *lugar* para onde convergem várias ações; as suas ações deixam traços e produzem efeitos (traduções) na rede; modificam a rede e são modificados por ela. Para este autor, ator pode ser tudo o que age e produz um efeito no mundo, ou seja, pessoas, instituições, coisas, animais, objetos ou máquinas.

Comunicação, aprendizagem e entretenimento

Os dispositivos de comunicação fizeram parte da vida dos indivíduos ao longo do tempo. Desde as épocas mais remotas, aqueles comunicaram entre si, mesmo utilizando apenas sons ou sinais de fumo, deixando vestígios, ou enviando mensagens (escritas ou com símbolos). Já no século XIX, pelo menos, circulavam em Londres, por exemplo, cartas entre pontos diferentes da cidade, por vezes mais do que uma vez por dia! Esse século trouxe ainda uma significativa evolução com

tecnologias como o telégrafo, o rádio ou o telefone. Mas foram as tecnologias do século XX que despertaram a revolução mais efetiva e global.

O contacto com o computador começa muitas vezes ainda na infância, ou adolescência, sendo tal suscitado sobretudo pelo entretenimento, pois a máquina permite fazer jogos, com carácter pedagógico, ou apenas lúdico², individualmente ou em conjunto. Mais tarde, o jovem pode criar uma conta de correio eletrónico (*e-mail*) para comunicar com amigos e familiares (no Sapo, Hotmail ou Yahoo, tendo-se hoje generalizado o Gmail). Pode participar em *chats*, listas de discussão (*mailing lists*) ou blogs. Espaços como as *mailing lists*, que reúnem um pequeno grupo de indivíduos, são espaços de sociabilidade diária, de interação e discussão de ideias. De um modo geral, existem certos perfis (tendo em conta a idade, a formação e o estilo de vida) que estão relacionados mais com umas ferramentas do que com outras.

O computador é também um instrumento utilizado para fazer os trabalhos da escola³ ou da universidade. Com este equipamento (resultado da evolução de aparelhos anteriores como a máquina de escrever e o processador de texto), as matérias deixaram de ser manuscritas, para passarem a ser escritas através de um novo mecanismo. Expressões como “documento em *word* ou em *pdf*”, “fazer um *printscreen*”, “apresentar um *powerpoint*”, ou “não se esqueça de fazer um *backup*”, tornaram-se familiares em pouco tempo. O computador permite que se estabeleça a norma do trabalho para todos os alunos (número de páginas, tipo de parágrafo ou tamanho da letra). Mas a grande mudança trazida por estas máquinas foi a possibilidade de, aliada à internet, estabelecer comunicação com outros indivíduos, à qual se adicionou a revolução trazida pelas redes sociais.

Mais recentemente, surgiram os telemóveis. Os mais céticos criticaram o facto de existirem indivíduos a utilizar estes aparelhos em qualquer lugar, a qualquer hora, parecendo sorrir e falar sozinhos e ignorarem o facto de estarem a ser observados. Mas, com a difusão de tal objeto, esse fenómeno generalizou-se. Existe hoje um acesso generalizado a estes aparelhos, com preços para todas as bolsas. Em alguns casos, não se fala em telemóvel, mas em *smartphone* (aparelhos que permitem comunicar de forma mais diversificada, bastando a ligação

2 Outro fenómeno global foi a Nintendo (e depois a Playstation). Estes aparelhos chegaram quase a ser personalizados (ou até genderizados) para o seu público – com cores e decorações diferenciadas para rapazes e raparigas, e com jogos, também diferenciados.

3 Numa tentativa de democratizar o acesso ao computador durante o ensino básico, o governo português lançou o computador Magalhães em todas as escolas públicas em setembro de 2008, mas esta iniciativa foi descontinuada em 2010.

a uma rede móvel). Os *BlackBerrys* e os *IPhones* foram pioneiros em trazer novas novidades ao mundo da comunicação. Hoje em dia, qualquer *smartphone* permite captar as coordenadas GPS, navegar na internet, tirar fotografias, utilizar aplicações que combinam várias capacidades (georreferenciação e comunicação), que aumentam não só a autorrealização do indivíduo, como a sua projeção no mundo a uma escala global – um fenómeno, de facto, sem precedentes.

Sistemas e plataformas de comunicação na internet

A internet permitiu a diversificação das formas de comunicação e interação. O sistema Skype permite estabelecer ligações com recurso a imagem e voz. O sistema *Colibri*, mais recente, permite a comunicação à distância – em reuniões ou sessões de cursos, facilitando o ensino à distância. O canal do YouTube, lançado em 2005, e estudado recentemente na tese de doutoramento de Patrícia Dias da Silva (2012), tem permitido divulgar trabalhos e promover algum sucesso, sobretudo no campo musical e da interpretação teatral e humorística. A ideia de estar permanentemente em rede generalizou-se. Surgiram plataformas como: o Hi5 (popular sobretudo entre jovens); o MSN Messenger (um programa de mensagens instantâneas criado em 1999); o Twitter (simbolizado pelo pássaro branco, alimentado pelos utilizadores); o Orkut (que funcionou entre 2004 e 2014 e reuniu 300 milhões de pessoas); o Facebook (fundado por Mark Zuckerberg); o LinkedIn (uma rede essencialmente profissional); o Instagram; o 9GAG; o Tinder (designado por “rede de engate”, mais destinado a promover relações pessoais entre desconhecidos) e tantos outros, embora menos conhecidos. Os investigadores também podem estar em rede, através de sítios mais específicos como o Academia.edu ou o Research Gate. Algumas redes estão ainda disponíveis a partir de aplicações que podem ser instaladas no telemóvel, como o WhatsApp, que permite formar pequenos grupos de interação (entre 2 a 30 membros, aproximadamente).

Graças à internet, expressões como *ciberbank*, *homebanking*, *paypal*, *mastercards*, ou faturas eletrónicas, passaram a estar associadas à facilitação de tarefas profissionais e quotidianas. É possível também exercer os direitos de cidadania através de voto eletrónico, dos orçamentos participativos, ou mesmo vir a sensibilizar outros indivíduos, ao nível global, para causas locais ou específicas, como a discriminação de mulheres, ou de homossexuais, em vários contextos. Esse tem sido o papel de estruturas como a Avaaz, que recolhe assinaturas e depoimentos para com os mesmos

poder negociar junto de instituições com poder de decisão e/ou deliberação. Assim, apesar de a interação ser virtual, pode ter efeitos na vida real, ser moralizadora, sensibilizar os indivíduos, e contribuir para ações mais positivas e atentas.

Desafios trazidos pela internet

Podemos refletir sobre a forma como os indivíduos lidam com os computadores e como se relacionam, entre si, através dos computadores com acesso à internet. Será que estas máquinas vieram diminuir ou aumentar o seu volume de comunicação? Estarão agora mais, ou menos, em contacto, ou as relações (em quantidade e qualidade) se têm mantido estáveis e o que se tem alterado é apenas como elas se estabelecem e desenvolvem? São ou não as relações mediatizadas pelos computadores complementadas pelas relações na vida real? Podemos dizer que as relações virtuais não são reais (apesar de alguns indivíduos se poderem fazer passar por outros, criando perfis falsos, por exemplo, nas redes sociais)?

Fala-se hoje, cada vez mais, em culturas digitais – constituídas num mundo globalizado, permitem o contacto entre indivíduos diferentes e a incorporação, ou não, do que é distinto e distante. A internet permite estar presente onde, de facto, não se está. Contudo, não conhecer os códigos sociais e culturais, não saber o que um termo significa exatamente num local, ou contexto específico, ou de que forma correta deve ser utilizado, pode perturbar a comunicação efetiva. A internet traz-nos assim grandes desafios para a compreensão deste mundo global, sem fronteiras, cacofónico por vezes, de mistura de línguas, mas no qual a utilização de uma língua sobressai – o inglês. Esta é usada não só para designar dispositivos, produtos e modos de fazer, como é a língua preferencial utilizada na comunicação.

O mundo virtual é, de certa forma, um espaço de liberdade. Apesar de existirem páginas com acesso restrito – codificadas, com custos de acesso, direcionadas para comunidades fechadas ou invisíveis, com conteúdos apenas para adultos (Matos, 2017a), ou com regras rigorosas de utilização (impedindo expressões abusivas ou preconceituosas) – todos podem ter, teoricamente, acesso a, pelo menos, uma parte deste mundo. Cada indivíduo é livre de procurar o que mais lhe interessa e aprecia. Essa liberdade permite que se detetem comportamentos diferenciados na internet. Segundo o sociólogo Nuno de Almeida Alves, “a idade, a situação perante a atividade económica e o posicionamento socioprofissional constituem aqui importantes instrumentos de antecipação dos contextos de

utilização” (2008, p. 5); além disso, os indivíduos com recursos materiais e culturais mais elevados fazem usos mais intensivos e diversificados.

Uma das críticas dirigidas à internet advém do facto de esta ter trazido novas formas de observar os indivíduos, ou de saber mais sobre as suas vidas. Por exemplo, a utilização do *e-mail* é prática, mas o acesso ao mesmo, e a consequente resposta, podem acontecer em tempos diferentes; podemos, inclusive, não responder. Já o mesmo não acontece com as mensagens enviadas pelo WhatsApp ou pelo Facebook; se não respondermos, o nosso interlocutor fica a saber que as visualizámos e decidimos não responder, ou não foi oportuno fazê-lo. As páginas da internet têm também a possibilidade de registar as visitas, assim como ficar a saber quais as suas preferências, o que constitui uma inovação enorme relativamente a dispositivos antigos de observação e controle, sobretudo em espaços como o hospital ou a prisão (Foucault, 1975).

O desconforto com a privacidade é ainda suscitado por fenómenos como os *hackers*, que têm o poder de atuarem anónimos e serem imprevisíveis. Há ainda os *Anonymous*, que agem de forma inesperada e dizem ter como objetivo trazer benefícios para a sociedade e para grupos específicos. A ideia de atacar os “maus” e salvar os “bons” está também presente na organização transnacional WikiLeaks. Embora se escondam por detrás de máscaras, estes grupos pretendem ter cada vez mais visibilidade. Adicionalmente, regista-se o caso denunciado pelo ex-administrador da CIA, Edward Snowden, acerca da vigilância excessiva que os Estados Unidos exercem sobre os seus cidadãos (sob o pretexto da sua proteção), tratado recentemente no filme *Snowden* (2016); apesar de ter sido uma iniciativa individual, teve repercussão mundial e continua a suscitar incómodos. Entre as possibilidades mais negativas que a internet pode oferecer está o recrutamento de terroristas, neonazis, ou defensores da supremacia branca, podendo tal acontecer através de jogos de computador. De um modo geral, o que as novas tecnologias têm permitido é uma extrapolação das relações já existentes e a criação de novas relações – com mais ou menos proximidade.

Estudos de caso e recolha de testemunhos

A observação de comportamentos em redes sociais, a recolha de testemunhos, através de entrevistas qualitativas, e conversas informais, foi também importante para esta reflexão. O objetivo foi procurar contactar com indivíduos de dois grupos:

deles preferirem comunicar por mensagens instantâneas, não estão a perder competências sociais. Quanto à ideia de perda de privacidade, o autor tende a concordar, considerando-a um problema real perante o qual os jovens não estão ainda cientes das consequências. Também a ideia de falta de independência não se aplica, pois continuar em casa dos pais até uma idade avançada tem mais a ver com poupar dinheiro, até se estabilizar na carreira, do que com um sinal de apatia ou fraqueza emocional. Por seu turno, a ideia de não respeitar a propriedade intelectual está, para o autor, mal colocada, pois a música, por exemplo, não deve ser um produto, mas um serviço. A postura de Tapscott é aqui discutível, mas na parte sobre propriedade intelectual, o autor acaba por defender os programas que detetam o plágio. Quanto às ameaças e humilhações *online*, considera que não é a internet a culpada; esta, assim como o YouTube, podem até servir para evidenciar tais factos. Relativamente à violência suscitada pelos jogos, constata que existe uma relação entre os jovens que participam em jogos violentos e a agressão testada em laboratório; porém, tal deve ter em conta fatores como uma infância violenta, pobreza, negligência, genes ou outros fatores externos. Quanto à ideia de falta de ética no trabalho, defende existir, sim, uma maneira de estar diferente, pois esta geração não compreende por que deve estar num cubículo entre as 9 e as 17 horas quando dispõe de tecnologia que lhe permite estar em qualquer lado e em qualquer altura. Tapscott contrapõe a ideia de narcisismo e conclui que relativamente às anteriores, esta geração: não corre muitos riscos; consome menos fumos e bebidas alcoólicas; comete menos crimes; e voluntaria-se mais. Por último, no que respeita à futilidade dos valores, Tapscott concorda que esta geração aprecia as celebridades, está interessada em fazer dinheiro e é consumista; mas está também preocupada em pagar as despesas e é mais voluntariosa e ativista, preocupada em tornar o seu mundo melhor (2009, pp. 290-302).

Assim, para Tapscott, algumas das ideias preconcebidas resultam do desconhecimento, medo ou hostilidade, muitas vezes infundados, e o que está a emergir não é o narcisismo, estupidez, défice de atenção, ou violência geracional, mas a *NGenophobia*, isto é, uma fobia relativamente a esta geração da internet. Para o autor, esta geração: traz novas visões para os negócios e para a governação democrática; aprende em conjunto; procura proteger o planeta; considera inaceitáveis o racismo, o sexismo e outras remanescências perversas do passado; procura partilhar a riqueza do que cria; e almeja poder na vida económica e política (Tapscott, 2009, pp. 306-310).

Nos seus livros, a abordagem de Tapscott é otimista e construtiva face a esta geração. Mas parece também pouco providente, por vezes, e circunscrita a jovens provenientes de comunidades educadas, interessadas e privilegiadas do ponto de vista económico-social. Os jovens que Tapscott descreve parecem estar informados; contudo, ao mesmo tempo, parecem não revelar um grande sentido crítico. Afinal, de que ferramentas dispõem estes jovens para saber seleccionar a informação na internet e dela tirarem o melhor proveito? Serão razoáveis as generalizações propostas pelo autor? E quanto às críticas habitualmente feitas a estes jovens? Serão resultado do facto de os indivíduos se sentirem ameaçados pelas novidades e por aquilo que não entendem? Ou será efetivamente necessário refletir acerca dos comportamentos desta geração? Pensar, então, sobre estes e outros comportamentos é fundamental.

Perceção de comportamentos nas redes sociais

No sentido de compreender melhor este contexto, contactei alguns jovens em Portugal⁵. Numa das entrevistas, um adolescente referiu:

Já tive conta no Facebook, mas agora não uso mais; não apaguei o meu perfil, mas (...) perdi o interesse. Depois do Facebook surgiram redes muito mais interessantes, como o Instagram ou o 9GAG. São redes mais dinâmicas, com imagens em movimento (*GIF's*) e vídeos com mais piada. E podemos colocar *like* e *dislike*, coisa que não acontece no Facebook. Os textos são quase sempre em inglês, curtos e reproduzem situações com humor... alguns são considerados *not safe for work* (sorri...), porque não são adequados para se ver no trabalho ou na escola. Mas podem mostrar uma ideia importante.

O jovem estava aqui a revelar que, apesar de a rede 9GAG ter sobretudo vídeos para rir, nela podem surgir exemplos com um carácter moral, pedagógico, ou que despertam os valores de cidadania. Outra das razões apontadas para o abandono do Facebook foi o facto de esta rede ser “muito pesada” para a utilização no telemóvel, o que não acontece com as outras. Refere ainda: “o Facebook não apresentava conteúdos que me interessassem e o 9GAG, por exemplo, tem conteúdos sobre

5 Através de entrevistas e conversas informais realizadas em Lisboa, em 2016, com sete jovens rapazes, entre os 15 e os 16 anos, que se conhecem na vida real, agendam atividades entre si, mas que não prescindem de comunicar de modo virtual, diariamente, e de realizar jogos pela Internet semanalmente.

gaming e coisas sobre a vida normal”. Assim, para este jovem, os temas sobre a “vida normal” não são os divulgados pelos indivíduos ou empresas em redes como o LinkedIn, ou as últimas notícias sobre política, que circulam pelo Facebook ou Twitter. Da sua “vida normal” fazem parte os “vídeos com piada”, as informações sobre *gaming*, ou as ligações para estas plataformas, com um novo chamariz a cada dia. Estas plataformas têm aliás contribuído para a constituição de novos grupos, entre os quais podem estar indivíduos já seus conhecidos ou não. Os nomes que utilizam para se diferenciarem podem ser reais ou fictícios. Vários são aqueles que estão noutros países – Espanha, Itália ou Rússia – e, por essa razão, a língua de comunicação é o inglês, havendo lugar para ridicularizar o sotaque de alguns.

A vida destes jovens sofreu alterações devido às possibilidades do mundo virtual. Alguns, aficionados do *gaming*, marcam dias e horas específicas para estar *online* e jogar em conjunto. Todavia, continuam a marcar encontros para ir ao cinema ou passear. Ou seja, o que a internet trouxe não foi uma limitação ao contacto entre os jovens, mas uma multiplicação e uma diversificação das relações. Pelo que constatei, as redes 9 GAG ou Snapchat (que permite a partilha de imagens tiradas no momento, que aí permanecem com uma duração limitada), são sobretudo utilizadas por indivíduos mais jovens, para quem o Facebook já não é estimulante; não são redes onde se construa uma história de vida, como no Facebook (que dá a possibilidade automática de colocar “memórias” [*posts* antigos]), mas onde se colocam *posts* com uma duração curta, de leitura e proveito imediato.

A participação em redes sociais foi, e é ainda, censurada. Da minha observação de redes sociais, sobretudo do Facebook, que é a rede que utilizo, constato que, inicialmente: houve quem temesse a exposição excessiva da sua privacidade; quem não gostasse de partilhar as suas ideias com pessoas com as quais não estava à vontade para falar de certos assuntos; e quem receasse que tal exposição pudesse prejudicar a sua vida profissional e/ou pessoal. São sobretudo as gerações mais velhas que criticam o uso das redes sociais, argumentando, por exemplo, que os jovens não conversam entre si, mas apenas mediados pelas máquinas.

Nestas redes, os indivíduos podem manifestar comportamentos distintos dos do seu quotidiano. Após determinado acontecimento, ou catástrofe, é potencialmente possível que quase todos os indivíduos, em todos os lugares do mundo, possam opinar em redes sociais, grupos de discussão, páginas de jornais ou blogs. Nesses contextos – amiúde sem crivos científicos, políticos, sociais ou éticos – podem chegar à superfície preconceitos, situações de desconforto, ou mesmo de ira. E isto porque a máquina com a qual o indivíduo

interage permite a ilusão da distância; a abstração proporcionada pela tecnologia e a ausência de um contacto presencial facilita esses comportamentos, pois não existe o olhar intimador dos outros, nem a possibilidade de reação imediata face-a-face; e há ainda oportunidade para se defender num momento posterior, de forma pensada e argumentada. Contudo, os membros integrados numa rede social, ou com acesso a páginas de jornais ou blogues (muitas vezes desconhecidos entre si) podem ripostar também; podem moralizar; e, tanto sendo construtivos, como destrutivos, podem suscitar a reflexão em quem manifestou preconceitos, ou revelou mentiras, e desencadear uma conscientização entre aqueles utilizadores, que não partilham nem comentam, mas estão atentos aos que o fazem. De qualquer forma, o “filtro” utilizado nas redes sociais é diferente. Alguns indivíduos têm cuidado com o que dizem publicamente, mas outros não; entre estes últimos, alguns acabam por ter vergonha e afastam-se da rede (eliminando o seu perfil), mas podem voltar um ou dois anos depois.

A internet no mundo empresarial

Procurei compreender também o modo como as novas tecnologias trouxeram mudanças para os profissionais que lidam com a informática e a internet diariamente. Um consultor de informática numa multinacional revelou na entrevista que:

Tenho conta no Facebook, mas uso pouco. A rede que mais utilizo é o LinkedIn, onde encontro ofertas de emprego que me são úteis; esta é uma rede profissional na qual tenho conhecido pessoas interessantes (...). Tenho também conta no Twitter, um local onde se deixam mensagens curtas e diretas... consulto poucas vezes e apenas quando recebo notificações no Gmail.

De facto, não só a internet, como as redes sociais, parecem constituir hoje ferramentas indispensáveis no mundo do trabalho. E quando a internet é imprescindível para o funcionamento de algumas empresas, o desafio parece ainda maior. Foi essa a razão que me levou a conhecer uma delas – uma empresa tecnológica de prestação de serviços através da internet, que é um caso de sucesso no âmbito das *startup* em Portugal. Criada em 2011, por dois jovens engenheiros, produz um

sistema de *software*, que permite às empresas criar um “*call center na Cloud*” em poucos minutos. A vitória num concurso acabou por determinar que a sua sede passasse a ser não em Lisboa, mas em São Francisco, na zona de Silicon Valley, onde se situam grandes empresas tecnológicas como a *Google*.

Esta empresa começou por ter seis empregados e tem hoje cerca de cem (em Lisboa). São, na sua maioria, jovens (entre os 23 e os 30 anos) e poucos têm filhos. A flexibilidade das suas vidas permite-lhes estar em reuniões *online* com os colegas de São Francisco, cujo horário dista 8 horas de diferença. Todas as reuniões, marcadas diariamente, ocorrem pelas 8 ou 9 horas, em São Francisco, e 16 ou 17 horas, em Lisboa⁷. No caso americano, os empregados lamentam que as reuniões comecem cedo; no caso português, como a maioria dos empregados é jovem e tem poucos compromissos familiares, não considera um problema entrar e sair mais tarde. Contudo, durante a entrevista um dos responsáveis pela empresa referiu que se esta questão se colocar no futuro, isto é, se um pai ou uma mãe precisar de sair mais cedo, serão feitos ajustes a este modelo.

Os empregados que trabalham em Portugal são maioritariamente portugueses, mas existem indivíduos com outras nacionalidades. A língua utilizada durante todas as comunicações via computador, tanto em Portugal, como entre Portugal e os Estados Unidos, ou entre indivíduos que estão noutros países, é a inglesa. A presença desta língua é extensível à inclusão rotineira de vocábulos utilizados nas conversas quotidianas entre colegas – são na maioria termos técnicos com os quais estão familiarizados, não existindo necessidade de os traduzir, até porque estão todos dentro do mesmo contexto e a utilizar códigos de comunicação conhecidos.

Apesar das inúmeras horas passadas em frente ao computador, os responsáveis pela empresa valorizam o contacto presencial e defendem desenvolver um trabalho de equipa. Assim, consideram desejável que trabalhem todos no mesmo espaço e não a partir de casa ou de outros locais. Além disso, promovem o contacto entre os empregados realizando eventos sociais (maioritariamente relacionados com as atividades da empresa) e estimulam a visita de elementos que estão em Portugal às instalações de São Francisco durante períodos de três meses. Valorizam este contacto e esperam que no futuro possa vir a aumentar.

6 Forma de referir capacidade computacional disponível na Internet.

7 Existem também empresas que trabalham com três fusos horários.

Trata-se, assim, de uma empresa constituída maioritariamente por jovens, semelhantes aos descritos por Don Tapscott, que acreditam poder mudar o mundo, e que a partir de uma pequena idealização podem fazer grandes realizações. Esta empresa não poderia existir sem a internet, que lhe trouxe inúmeras vantagens – trabalhar em rede, estabelecer conexões, dar respostas imediatas. Contudo, está completamente dependente dela e do seu bom funcionamento. Ressalta aqui uma ilusão. É que embora este trabalho pareça beneficiar de uma certa liberdade e flexibilidade, está, ao mesmo tempo, muito condicionado pela tecnologia (Matos, 2017b).

Esta ilusão é reforçada pelo espaço onde empresas como esta normalmente se instalam, isto é, em áreas abertas, com grandes janelas, em que todos os empregados se podem ver uns aos outros, num ambiente aparentemente informal e descontraído. A empresa com que contactei valoriza a realização de pausas, mais ou menos prolongadas, para que os empregados possam realizar outras atividades, descontrair e voltar ao trabalho mais concentrados. Assim, além de uma área para fazer refeições, o espaço dispõe de uma área considerável com almofadas para descansar, ou dormir a sesta, mesas de matraquilhos, duas guitarras elétricas (tocadas pelo menos à hora do almoço), bolas e colchões almofadados. Contudo, esta dinâmica acaba, na realidade, por iludir. Estes espaços, sem paredes, beneficiam de rendas mais acessíveis, onde é possível acomodar mais trabalhadores no mesmo perímetro. Embora tenham a aparência de espaços modernos e confortáveis, estas áreas acabam por retirar individualidade e são descaracterizadas.

Conclui-se que nesta, como em várias empresas deste perfil, que dependem totalmente da internet, os trabalhadores não são amiúde donos do seu espaço (muitas vezes despersonalizado), nem do seu tempo (podendo em alguns casos ter de estar disponíveis além do horário laboral). Os *call centers* são outro exemplo que utiliza o que existe de mais inovador em termos tecnológicos, mas em que os indivíduos se comportam como máquinas, repetindo tarefas sucessivas.

Tanto nas relações pessoais, como nas profissionais, o campo da cibercultura trouxe novos desafios. Os mediadores de comunicação entre os seres humanos foram mudando ao longo do tempo, mas uma das grandes revoluções nesse processo terá sido a trazida pela internet. Num mundo em que existem cada vez mais formas de comunicar e mais diversificadas – simultaneamente em paralelo e em cruzamento – é importante continuar a refletir sobre a especificidade deste contexto e os dilemas que nos traz para o futuro.

Filmografia

Moritz Borman, Eric KOPELOFF, Philip SCHULZ-DEYLE e Fernando SULICHIN (Produtores) e Oliver STONE (Diretor) (2016). *Snowden*. EUA, França, Alemanha.

Referências bibliográficas

- ALVES, N. (2008). Perfis dos utilizadores da internet em Portugal. *Análise Social*, 188, 603-625.
- BALANDIER, G. (1988). *Modernidad y Poder: El desvio antropológico*. Madrid: Ediciones Júcar.
- BENEDIKT, M. (1991). *Cyberspace: the first steps*. Cambridge: MIT Press.
- CASTELLS, M. (2003). *A galáxia da internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- ESCOBAR, A. (1994/2016). Bem-vindos à Cyberia: Notas para uma antropologia da cibercultura. In J. Segata & T. Rifiotis (Eds.). *Políticas Etnográficas no Campo da Cibercultura* (pp. 21-66). Brasília: ABA Publicações.
- FOUCAULT, M. (1975). *Surveiller et Punir: Naissance de la Prison*. Paris: Gallimard.
- LATOUR, B. (2000). Fractures/Fractures: de la notion de réseau à celle d'attachement. In A. Micoud & M. Peroni (Eds.), *Ce qui nous relie* (pp. 189-208). Paris: Editions de l'Aube, La Tour d'Aigues.
- LATOUR, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- LEMOES, A. (2002). *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina.
- LÉVY, P. (1999). *Cibercultura*. Paris: Odile Jacob.
- MATOS, P. (2017a). Antipornografismo. In E. Franco (Ed.), *Dicionário dos Antis*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda. (no prelo)
- MATOS, P. (2017b). *Homo technologicus?* Desafios trazidos pela tecnologia no passado e no presente. *Trabalhos de Antropologia e Etnologia*, 57, 11-26.
- SAUNDERS, R. (2011). *Ethnopolitics in Cyberspace: The Internet, Minority Nationalism and the Web of Identity*. Nova Iorque: Lexington Books.
- SILVA, P. (2012). *The Politics of YouTube: Studying Online Video and Political Discussion*. Tese de Doutoramento, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.
- TAPSCOTT, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. Retirado de https://www.ncsu.edu/meridian/jan98/feat_6/digital.html

TAPSCOTT, D. (2009). *Grown Up Digital: How the net generation is changing your world*. Nova Iorque: McGraw-Hill.

TAPSCOTT, D. & A. D. Williams. (2006). *Wikinomics: A Nova Economia das Multidões Inteligentes*. Matosinhos: Quidnovi.