

Opinião pública, enxames e contornos visíveis da esfera pública na *Web*¹

*Anderson de Almeida Cano Ortiz*²

Resumo: O artigo aborda as novas possibilidades de análise do comportamento de grupos e indivíduos presentes na internet. A partir do conceito de 'enxames', são apresentados elementos para o monitoramento do espaço de comunicação, debate e deliberação da *Web*, considerando a opinião e a esfera públicas emergentes, ambas conectadas em rede, mais visíveis graças às informações armazenadas e disponíveis nos bancos de dados do ciberespaço. O objetivo é pensar como esta estrutura pode ser utilizada também para monitorar o espaço da comunicação política.

Palavras-Chave: Opinião pública. Sistemas emergentes. Estudos de audiência em política.

1. Introdução

Ao trabalhar o conceito de 'laboratório censitário' para análise do comportamento de grupos e indivíduos presentes na internet, o artigo aborda aspectos do fenômeno dos enxames nas redes sociais digitais, passíveis de serem observados nos espaços de comunicação, debate e deliberação política.

A lógica de consumo de informação até há pouco tempo dominante dos meios de comunicação de massa tem sido confrontada com a lógica 'estilhaçada' da comunicação mediada por computador. Sinal de esperança para algumas correntes intelectuais, motivo de preocupação para outras, enquanto a rede telemática aumenta a sua presença como meio de massa à medida que mais estratos sociais são levados a consumir tal infraestrutura técnica.

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Cultura política, comportamento e opinião pública) do IV Encontro da Compolítica, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 13 a 15 de abril de 2011.

² Mestrando pelo PPGCOM/Uerj; Professor da FACHA; anderson.ortiz@oi.com.br.

Para as correntes intelectuais otimistas com as possibilidades da rede mundial de computadores, o acesso facilitado ao pólo emissor pode gerar a cultura de mobilização, debate e deliberação sobre as decisões de Estado, realizando a proposta democrática de participação. Para aquelas correntes de pensamento críticas, a gestão governamental se tornaria inviável se cada decisão de governo tivesse de ser submetida a uma coletividade, em geral com baixo interesse pelos assuntos públicos, tempo escasso e mais interessada nos próprios assuntos cotidianos, notadamente aqueles ligados à lógica do entretenimento em detrimento da política.

Ficam as questões: os indivíduos assim agrupados no ciberespaço treinam e aperfeiçoam-se nas ferramentas informacionais e interativas da internet a ponto de desenvolverem habilidades e saberes com potencial de transformar a esfera pública? Já seria possível identificar algum padrão na rede capaz de mostrar mobilização em torno da política para aquele contingente com baixo interesse pelos assuntos públicos? Há algum movimento recente que confirme ou refute as atuais teorias sobre engajamento e deliberação no espaço da *Web*? Quais ferramentas estão à disposição dos pesquisadores atualmente para acompanhar os exames na internet?

Com o advento da comunicação em rede via computadores, uma vez mais as discussões sobre ‘público’ e ‘massa’ se estabelecem. Daí a proposta de uma revisão teórica para entender a discussão sobre a audiência em comunicação considerando a mudança de escala propiciada pela visão censitária do público na rede mundial de computadores, notadamente na internet.

Para além de apresentar conceitos e ferramentas, a proposta é situar um campo transformado de monitoramento – possível até mesmo em tempo real – da opinião pública, aí incluídos os preceitos políticos da esfera pública.

2. Enxame como problema de pesquisa em política

Analisar o comportamento dos indivíduos reunidos nos grupos sociais presentes na internet é lidar com o fenômeno do ‘enxame’.

‘Enxame’ em sua definição mais clássica é o termo empregado para o coletivo de abelhas. No uso popular, no emprego vivo da língua, refere-se a um aglomerado de pessoas comportando-se de maneira frenética ante algum estímulo, transformando o coletivo de pessoas, ‘multidão’, em algo ainda mais dinâmico e imprevisível. Neste sentido, parece que na lógica do enxame há algo que extrapola a racionalidade, prevalecendo os instintos básicos mais elementares.

Trazendo uma interpretação positiva, contemporaneamente o termo vem sendo empregado para descrever os fenômenos sociais presentes nas redes telemáticas. O comportamento dos indivíduos na internet mostra novos aspectos de enxames, grupos sociais que se reúnem e se dissolvem em torno de um tema ou uma personalidade. Agrupados em redes e interagindo de maneiras variáveis, os enxames revelados na rede mundial de computadores representam novas possibilidades de estudar a opinião pública. Seus rastros podem ser observados, transformados em informações, armazenados em bancos de dados e analisados em tempo real ou *a posteriori*. A tecnologia caminha para uma visão instantânea da audiência conectada na *Web*. Os enxames passam a ser visíveis.

Ao analisar o papel das tecnologias da comunicação e seus impactos sociais, o termo enxame descola-se da concepção original de desorganização e desordem, passando a ser utilizado por correntes teóricas variadas para descrever o comportamento do corpo social em sistemas emergentes de cognição.

No meio acadêmico, ‘enxame’ divide algumas correntes de pensamento sobre o corpo social. É natural que em um momento como este, no qual os enxames se tornam aparentes e mensuráveis, sejam despertadas análises de toda ordem em segmentos distintos, quando

novas conformações sociais são geradas, modificadas ou propiciadas com a adoção generalizada das Tecnologias da Informação e Comunicações (TIC), a reboque de outras tantas transformações sociais concomitantes, em curso no atual momento histórico.

Para autores como Bauman (2008), em sua análise sobre a sociedade de consumidores, o enxame revela negativamente uma nova conformação social que substitui o grupo, que é entendido como uma célula eminentemente dependente dos seus líderes, hierarquia de autoridade e estrutura de poder. A analogia serviria, portanto, para demonstrar um enfraquecimento do grupo social em detrimento de uma lógica cada vez menos inteligente e desprovida de propósitos, já que carece de uma referência que reproduza os valores sociais mais nobres.

Os enxames (...) se reúnem, se dispersam e se juntam novamente, de uma ocasião para outra, guiados a cada vez por relevâncias diferentes, invariavelmente mutáveis, e atraídos por alvos mutantes e móveis. O poder de sedução dos alvos mutáveis é suficiente para coordenar seus movimentos, de modo que cada ordem ou imposição “lá de cima” se torna redundante. Na verdade, os enxames não têm um “lá em cima”; é apenas a atual direção do vôo que coloca algumas unidades (...) na posição de “líderes” que são “seguidos” – durante determinado vôo ou parte dele, mas dificilmente por mais tempo. (...) Os enxames não são equipes, são movidos pela “solidariedade mecânica”, manifestada na reprodução de padrões de comportamento semelhantes e se movendo numa direção similar (...) cada unidade (...) reproduz os movimentos feitos por alguma outra, do começo ao fim e em todas as suas partes (...) não há intercâmbio, cooperação ou complementaridade (...) a sociedade de consumidores tende a romper os grupos ou torná-los (...) frágeis ou fissíparos, favorecendo a formação e difusão de enxames (BAUMAN, 2008: 99-101).

Ao contrário, para outros pensadores como Johnson (2003), quando se toma como base os sistemas biológicos emergentes, a exemplo das espécies que sobreviveram ao longo dos séculos, a inteligência social desenvolvida com a lógica do enxame reproduz o modelo da adaptação. Organismos primitivos são capazes de se auto-organizar, formando estruturas complexas a partir de interações simples para resolver problemas pontuais colocados naquele momento pelo ambiente. O resultado visto em uma *macroperspectiva* é sempre maior do que a soma das partes. Transpondo a analogia para os agrupamentos humanos, a reunião dos

indivíduos em distintos grupos sociais na internet forma enxames capazes de produzir uma nova inteligência coletiva, ampliada pela conexão de habilidades, saberes, crenças e valores.

Estes grupos se formam e se comportam de maneira prática para resolver tarefas e desafios propostos no seio de cada unidade, cujos entes são ligados por laços de solidariedade, competição ou interesse, mesmo que passageiros, interagindo em ambientes que demandam maior nível de atenção e dedicação.

Primeiro, nossos cérebros nos ajudaram a navegar em grandes grupos de camaradas, permitindo-nos esquadrihar o interior da mente de outros indivíduos e reconhecer padrões em seus comportamentos. A cidade nos permitiu ver padrões de comportamento de grupo, registrando e expondo esses padrões sob a forma de comunidades. Atualmente, o mais moderno programa percorre a Web procurando padrões de atividade online, usando feedback e ferramentas que comparam padrões equivalentes para encontrar vizinhos em uma população inacreditavelmente vasta. (...) cérebros, cidades e software (...) são somente instâncias da auto-organização funcionando, interações locais levando à ordem global. (...) pode haver poder e inteligência em um enxame (...). (JOHNSON, 2003: 152; 169).

Neste contexto, na fase atual o discurso do entretenimento tem servido como um pólo mobilizador de enxames. À medida que as tecnologias se popularizam e mais pessoas passam a ter acesso a diferentes plataformas informacionais, aumenta a exigência do público por conteúdos mais elaborados, exigindo de criadores e produtores de mídia um nível de aprofundamento cada vez maior em suas programações.

Diante da imersão de contingentes populacionais cada vez maiores nas experiências transmidiáticas (Jenkins, 2009), torna à baila a antiga preocupação sobre os efeitos que os meios de comunicação produzem nos grupos sociais e indivíduos. Num primeiro momento, a principal crítica em torno da inteligência coletiva que se forma baseada no discurso do entretenimento é a coroação de um dispositivo ‘entorpecedor’ ligado ao lazer das massas. Esta discussão reforça a necessidade de revisitar as teorias sobre opinião e esfera públicas, diante das possibilidades nascentes de participação num espaço que pode no futuro migrar da experiência do entretenimento para outros campos deliberativos, como o da política e

deliberação, por exemplo. Esta inteligência coletiva estaria, assim, treinando e aperfeiçoando-se nas ferramentas informacionais, interativas e imersivas das redes sociais digitais, podendo desenvolver habilidades e saberes com potencial de transformar a esfera pública.

Para tanto, será preciso definir o que é um grupo social presente na rede e de que forma é possível analisar seus rastros, o que se apresenta como um campo de estudos para o segmento acadêmico que lida com a audiência em Comunicação e Política. Se até aqui os estudos sobre o público baseavam-se em pesquisas quantitativas ou qualitativas que permitiam fazer inferências sobre os gostos, necessidades e desejos do público, admitindo-se certa margem de imprecisão nos resultados, a visão dos agrupamentos sociais na internet, cujas ‘pegadas’ ficam armazenadas nos variados bancos de dados presentes no ciberespaço, passam a ser acompanhadas em sua completude, numa visão censitária possível de ocorrer até mesmo em tempo real.

Daí a proposta de abordar aspectos do fenômeno dos enxames nas redes sociais digitais como laboratórios censitários para análise do comportamento dos agrupamentos humanos, baseando-se nas teorias dos sistemas emergentes de cognição, opinião pública e grupos sociais na internet, com o objetivo de situar potenciais linhas de estudos de perfis e comportamento de audiência com um enfoque dedicado de ‘tomar o pulso’ da esfera pública na democracia conectada em rede.

3. Sistemas emergentes, processos cognitivos e seus usos na política

Sistemas emergentes são caracterizados pela lógica da organização da base para o topo (*bottom-up*), cujo principal atributo é a capacidade de organismos comuns proporcionarem o surgimento de estruturas complexas a partir de interações simples para resolver problemas pontuais em certo ambiente. O movimento de passagem das regras de níveis baixos para níveis mais altos e sofisticados será chamado de ‘emergência’ (Johnson, 2003).

A ausência de uma instância central de ordem superior determinando os caminhos é suprida por sucessivos processos de adaptação. Nesta lógica de tentativa e erro, as soluções encontradas vão formando padrões de organização. Estes padrões se solidificam e passam de uma a outra geração, criando uma regra. Embora nem sempre a solução da auto-organização seja a mais racional e lógica, em geral é a mais eficaz e bem-sucedida como solução a ser adotada em situações futuras. Nos sistemas emergentes a ausência seria, portanto, de hierarquização e não de ordenamento. Prevaecem aquelas regras que são mais efetivas para o sucesso de um determinado agrupamento (de organismos ou pessoas) no desafio de prolongar a sua existência ao longo do tempo.

A inteligência coletiva é encarada como um movimento de auto-organização emergente, ampliada pela conexão exponencial de indivíduos no suporte da rede mundial de computadores (Lévy, 1993). A partir de seus usos e apropriações, irrompe uma cultura em rede transformada em diversos aspectos por conta da tecnologia e de novos padrões de comportamento. Como sistema emergente, a soma das contribuições de cada indivíduo forma uma nova ecologia de pensamento, cuja conexão de cérebros no suporte das redes pode gerar inesperadas configurações. A essa soma de cérebros, ainda no século XIX o padre e filósofo Teilhard de Chardin cunhou o termo *noosfera*, mesmo antes de vislumbrar em que suporte poderia ocorrer, finalmente possível graças a um novo padrão de comportamento que se observa do uso das ferramentas que os indivíduos fazem da internet.

Neste processo, a interação com os objetos técnicos passa a ter um valor redimensionado. Mais do que meras ferramentas para diminuir o esforço físico humano, os objetos técnicos compõem ambientes cognitivos que ajudam a tornar mais fácil a interpretação dos acontecimentos. Nestes ambientes, é possível desenvolver uma natureza distribuída do trabalho (Hutchins, 1995) cuja tarefa de compartilhar análises e tomar decisões em consenso se torna mais fácil graças às interações entre humanos e máquinas. Enquanto objetos técnicos são exímios nos cálculos matemáticos complexos, humanos são capazes de resolver ambiguidades e decifrar mudanças repentinas no ambiente de forma instintiva.

A internet é mais um ambiente de cognição ampliada no qual a conexão dos cérebros se dá através do suporte descentralizado e ativo das redes de comunicações. É neste sentido que tarefas banais sendo desenvolvidas em rede podem ser encaradas como um processo de aprimoramento do uso desta ambiência. Como sistema emergente de cognição, exige certo tempo de adaptação às suas ferramentas e entendimento das normas e valores que os grupos desenvolvem neste espaço. Presencia-se um sistema em processo de auto-organização através de cognição distribuída que contempla aspectos como memória, confirmação de padrões, inferências, consolidação de raciocínios e aprendizados (Hutchins, 1995). E esses aprendizados podem se estender para o comportamento político.

4. Uma internet, várias propostas democráticas

Antes de entrar nos conceitos de democracia digital, é preciso fazer uma distinção entre as concepções tradicionais de democracia nas diversas correntes envolvidas com o tema. De maneira direta, democracia é “um conjunto de regras de procedimentos para a formação de decisões coletivas, em que está prevista e facilitada a participação mais ampla possível dos interessados” (BOBBIO, 2004 *apud* GOMES, 2008).

Acontece que há variações nas maneiras de aplicar o modelo democrático na visão dos diferentes grupos de pensamento, em especial quanto ao grau de estímulo à representatividade e à participação civil. Essas divergências quanto à participação da esfera pública nos assuntos do Estado vão condicionar correntes que refletem sobre a democracia digital levando a propostas distintas sobre como utilizar os instrumentos colocados à disposição. Trata-se de um embate que antecede a própria internet.

Neste rol sobre o modelo mais adequado de democracia encontram-se correntes como liberais, participacionistas, comunitaristas, deliberacionistas, republicanas cívicas, entre

outras. Para cada visão de democracia, haverá uma proposta diferenciada para desenvolvê-la no ambiente digital.

Há duas correntes que se antagonizam ao falar sobre a democracia digital ao responder se este meio de comunicação pode condicionar um novo modelo de participação (Zittel, 2004). Para os ‘ciberotimistas’, a popularização da base de equipamentos conectados, a entrada maciça de novos estratos sociais nas redes TIC, a possibilidade de comunicação descentralizada com a inversão dos pólos emissores e receptores e a interação com pessoas em diferentes pontos do globo de uma maneira fácil e conveniente são argumentos que mostram que uma nova esfera social se forma em torno do aparato tecnológico da internet. Na corrente oposta, cientistas políticos percebem esta e-democracia mais como uma forma de reforçar velhas estruturas da política tradicional do que transformar o fazer político.

Democracia digital, democracia eletrônica, *e-democracy*, democracia virtual, ciberdemocracia, entre outras formas de designação surgem como tentativas de definir o campo de possibilidades do jogo democrático na internet, sempre observando que o interesse aqui é dar conta de uma nova maneira de representação, cujo processo ideal – mas dificilmente realizável – seria o amplo acesso da esfera civil à informação, à troca de conhecimentos e debates organizados em torno da grande rede, culminando na deliberação efetiva com legitimidade suficiente para levar a esfera política, ente aparentemente indispensável pelo atual grau de exigência técnica e profissional do saber-fazer político, a se submeter à escolha da maioria e executar a vontade popular (...). (GOMES, 2005)

Há outras duas linhas de pensamento que refletem sobre um modelo democrático ideal para a internet. Estas linhas convergem no desejo de propor uma democracia digital que dê conta dos desafios que emergem da realidade da comunicação em rede, cada qual com suas peculiaridades quanto à percepção de democracia e participação: a corrente ‘liberal-radical’ e a corrente “democrata-participacionista” (Gomes, 2008).

Para os “liberais-radicais”, a internet é um espaço que deve a qualquer custo garantir a liberdade individual, inclusive contra as investidas das corporações comerciais ou do próprio Estado. Já a corrente “democrata-participacionista” preceitua que a internet é um espaço para

colocar o cidadão como elemento atuante nas decisões políticas. As questões colocadas em evidência são a participação e o engajamento.

Para uns, seria inviável administrar a máquina pública a partir de uma deliberação em rede, sobretudo pela complexidade de se organizar o interesse público em relação a todos os temas (Norris, 2001), restando à internet o papel de dar transparência ao trato das decisões públicas; enquanto para outros (Gomes, 2008), é possível estimular maior envolvimento da sociedade civil nas decisões do Estado.

Ainda na tarefa de definir democracia digital, outra possibilidade de análise sobre as teorias normativas de internet é feita por Zittel (2004), que apresenta três dimensões distintas que definem modelos de democracias digitais em níveis distintos: as dimensões jurisdicional, decisional e representacional. A dimensão jurisdicional baseia-se na probabilidade de as decisões serem tomadas coletivamente ou por um ator social autônomo, daí decorrendo que o novo meio digital aumenta os laços sociais e o engajamento cívico, um campo que se auto-regula com novos tipos de comunidades virtuais. Na dimensão decisional, preceitua-se que este espaço pode se transformar num foro apropriado para decisões diretas da opinião pública. Graças à dimensão representacional, tem-se que a distância entre o cidadão comum e as instituições representativas pode diminuir graças à internet. Cada dimensão propicia um modelo diferente de democracia nos níveis *macro* (constitucional), *meso* (institucional) e *micro* (comportamental).

Termos como cibern militância e ciberativismo entram no léxico cotidiano, principalmente para as gerações mais jovens. Por cibern militância ou ciberativismo entende-se o comportamento em adquirir e distribuir conteúdos para um grupo social dentro da internet. Para além dos mecanismos e ferramentas colocados à disposição que tornam a vida do cibern militante conveniente, existem caminhos de análise para abordar quais são os gatilhos que despertam uma atitude engajada.

O que a internet gerou foi uma nova espécie de cidadãos ativistas transnacionalmente conectados via listas de mailing e pelas páginas da grande rede que vibram com a atividade de monitorar os assuntos político-econômicos globais como um 'cão-de-guarda'. (DREZNER, 2004).

Como ativismo global – ciberativismo – entende-se o movimento de cidadãos organizados e reunidos através da internet, orientados a fazer protestos e tornar públicas ações de mobilização para causas de diferentes naturezas (Prudêncio, 2009).

Do ponto de vista da pertinência, o trato dos assuntos apresenta maior efetividade quando a produção dos conteúdos segue os mesmos moldes do texto jornalístico, o que mostra que o *gatekeeping* editorial permanece onipresente mesmo neste espaço supostamente independente. Dentro de um projeto de democratização da participação pública, percebe-se que nestes fóruns ainda prevalecem os participantes mais interessados em política, a exemplo do que acontece nos espaços existentes fora deste ambiente midiático (Prudêncio, 2009).

Para Antoun e Malini (2010), a mobilização, o engajamento e a atuação social são possíveis na internet dentro de um contexto em que as notícias podem ser apropriadas – mesmo que inicialmente no *frame* jornalístico – mas podem ser relidas, transformadas, reconstruídas dentro de uma esfera ampliada da comunicação em colaboração, caracterizando liberdade para a produção social. Ainda que exista o movimento de governos e empresas em tentar controlar a sociedade em rede, há exemplos na própria internet que comprovam que é possível fazer resistência ao poder e à grande mídia através de ações de mobilização nos diversos canais existentes na rede mundial de computadores.

5. Opinião pública aparente na rede

Desde o século XVII, início dos aglomerados populacionais que formaram as primeiras grandes cidades industriais, que a 'opinião pública' é um objeto de estudo para as ciências sociais. Construção conceitual que comporta teorias da Sociologia, da Psicologia, da

História e até mesmo da Metafísica (Barbero, 2009), atualmente passa a contar com contribuições da Neurociência e da Ciência dos Sistemas Auto-Organizáveis.

O mais novo limiar de análise da opinião pública é a possibilidade de ser decifrada censitariamente através da internet (Johnson, 2003). Em termos históricos, este conceito de opinião pública se transforma da aversão dos intelectuais dos séculos XVII e XVIII sobre a ‘multidão’, transformando-se em deslumbramento e temor das ‘massas’ no século XIX, passando ainda pela percepção positiva de uma plêiade difusa de públicos com suas próprias percepções e concepções de mundo no século XX (Barbero, 2009), culminando no século XXI com a constatação de um ‘estilhaçamento’ dos agrupamentos tradicionais da audiência (Malini, 2007).

Uma recapitulação dos conceitos básicos de opinião pública, sem ter a pretensão de esgotar a farta teoria existente em torno do tema, mostra que a esfera pública abarca a opinião pública na figura de seus grupos sociais ‘mandatários’, ‘desafiantes’ e ‘meios de comunicação de massa’, todos inseridos no ‘tabuleiro’ da esfera pública (Kriesi, 2004); a opinião se forma na relação dialética dos diferentes grupos sociais, entre eles (mão não somente) a mídia (Bavaresco, 2003; Blumer, 1982); opinião pública é um dinâmico mosaico de ‘públicos’ (Lippmann, 1922; Tarde, 1901; Bordieu, 1973; Blumer, 1982; Habermas, 1997); o processo de decisão, aprendizado e amadurecimento dos temas propostos na esfera pública passa pelos níveis intrapessoal, interpessoal, grupos sociais primários e secundários, sendo confrontadas em certas etapas com informações circulantes nos meios de comunicação de massa (Augras, 1974; Kriesi, 2004); os indivíduos conectados pela rede global de computadores ao redor de grupos formam um novo padrão de esfera pública, visível pelos bancos de dados existentes na rede, cuja conceituação e modelos de análise de públicos (Johnson, 2003).

Ao contrário de imaginar um novo sistema reorganizando a opinião pública, parece-nos fazer mais sentido defender que há atualmente maior visibilidade sobre hábitos, atitudes e preferências dos diferentes estratos da audiência, permitindo maneiras distintas de perceber

os públicos, o que antes era feito a partir de extrapolações estatísticas. Isto porque os bancos de dados armazenam todas as ações feitas na rede assim como registram os dados inseridos pelo próprio indivíduo. E esta visão do público conectado tende a aumentar, à medida que os novos objetos técnicos incorporam ferramentas de acesso às redes TIC. Com isso, torna-se possível identificar padrões nos agrupamentos da opinião pública que antes eram impossíveis distinguir com as ferramentas tradicionais de pesquisa.

6. Esfera pública, meios de comunicação de massa e a lógica do entretenimento

Ligada à expansão das redes de telecomunicações a partir de meados do século XX, a internet cresce a ritmo exponencial desde a década de 1990. Ao inaugurar a possibilidade de produção de conteúdos de forma barata e descentralizada, a grande esperança era que a rede mundial de computadores se transformasse num espaço de deliberação mais completo e equilibrado que os meios de comunicação de massa tradicionais. O que se constata é que os grandes portais de acesso à internet reproduzem os valores da mídia tradicional ao selecionar e tratar o conteúdo com ênfase no entretenimento. E da parte do público, as apropriações que ocorrem em boa parte dos casos ainda têm como ponto de partida os conteúdos produzidos pela mídia, para contestar ou concordar (Prudêncio, 2009).

Paralela à discussão acerca da formação da opinião pública em sociedades ocidentais, parte do ceticismo em relação aos meios de comunicação reside na constatação dos contornos que o entretenimento desenvolve nas fórmulas de sucesso. Nos primórdios da teoria da comunicação, da multidão barulhenta e incontrolável do século XIX à massa silenciosa e passiva do século XX, a valorização do discurso do entretenimento como carro-chefe do conteúdo midiático levaria à conclusão de que estava em curso um processo de declínio dos altos valores da cultura, então colocados à disposição de grandes contingentes populacionais. Alienados do valor das grandes obras, mas ainda assim bombardeados incessantemente com

o pastiche cultural, os indivíduos passariam a consumir dentro de uma lógica econômica da reprodução técnica em larga escala. Neste contexto da modernidade, tão valorizado quanto o trabalho, o entretenimento compunha o dispositivo de um modelo de sociedade cujo tempo livre também passava a ser um elemento importante de conformação social ao sistema (Barbero, 2009).

Por outro lado, observando-se a hipótese de que a formação das cidades industriais compõe o cenário de um processo emergente de inteligência coletiva, com o consequente desenvolvimento de meios de comunicação de massa como mais uma etapa na tarefa de distribuir valores e normas para grandes contingentes populacionais, então a comunicação de massa teria papel importante na formação de uma democracia de massa baseada no acesso à informação e à liberdade de opinião. Assim, o entretenimento massivo proposto pelos meios de comunicação seria uma forma de distribuir valores culturais em um modelo de democracia de massa que ao longo do século XX se coadunou com a progressiva emancipação do indivíduo, contribuindo com os câmbios sociais e culturais no ocidente. Os meios massivos, segundo esta proposta, ao oferecer seus conteúdos de entretenimento, ajudaram a criar uma necessidade crescente de busca por outros conteúdos pelo receptor, resultado da emergência de uma demanda por espaço legítimo na esfera pública de estratos cada vez mais particulares da sociedade (Wolton, 2007).

Embora pareça uma experiência limitadora, especula-se que o atual momento da internet tem no entretenimento um campo de aprendizado e amadurecimento, sendo impossível determinar quais contornos irromperão ou permanecerão neste espaço. No momento, a lógica do entretenimento domina o ambiente, sendo o discurso da mídia o principal catalisador de formação da agenda de temas e vozes na esfera pública, o que não descarta a possibilidade de transformação da democracia de massa, uma vez que agora está conectada pela rede emergente em escala global (Jenkins, 2009).

7. Dos meios de comunicação de massa à comunicação mediada por computador: ruptura ou continuidade?

O crescimento das redes TIC vem sedimentando o movimento da *cibercultura*. Como pontos principais desta cultura que converge nas redes de informação, destacam-se a interatividade, a produção do conhecimento coletivo (Lévy, 1993) e uma progressiva descentralização do fazer midiático, agora cada vez mais acessível pela produção e difusão com baixos custos no espaço da internet (Jenkins, 2009).

Se o modelo de comunicação de massa tradicional preceituava um pólo emissor de mensagens a partir de um canal altamente regulado e restrito, tornando os papéis de ‘receptor’ e ‘emissor’ quase fixos (modelo um-todos), contemporaneamente o que se observa é uma progressiva descentralização e, por vezes, inversão dos pólos de emissão e recepção (modelos ‘um-todos’, ‘um-poucos’ e ‘todos-todos’) (Jenkins, 2009).

Se nestes primeiros 20 anos a Web cresceu e se firmou como mídia tomando por base o conteúdo do entretenimento, o atual momento parece indicar que este meio se prepara para começar a definir suas características por conta própria. A primeira fase da internet foi marcada pelos sites no modelo de informativos digitais, que requestravam conteúdo das demais mídias, sobretudo a impressa. A internet atualmente está na fase 2.0, cuja principal característica é a interatividade ampliada pelos canais sociais (Aggio, 2010), tais como o Facebook ou o Orkut, além da incorporação de vídeos. Em 2011, a rede do Facebook agrupa 500 milhões de indivíduos reunidos em variados grupos. Ainda é difícil saber se em um meio volátil como o da *Web* um canal como o Facebook conseguirá se firmar por longo tempo. O que interessa discutir são os mecanismos contemporâneos que levam os indivíduos a se agruparem neste espaço, redefinindo os padrões de informações públicas e privadas. Uma audiência de 500 milhões de pessoas, mesmo que segmentada em diferentes grupos, quando vista em *macroperspectiva*, voluntariamente informando seus dados pessoais, dão os primeiros sinais dos fenômenos globais de audiência.

Diante de um usuário consumidor de informação e produtor de conteúdo, que desenvolve a cultura de explorar em profundidade o espaço midiático da internet na expectativa de aumentar ainda mais o seu conhecimento, neste primeiro momento ainda relacionado ao lazer e entretenimento, quais são as perspectivas de formação de uma opinião pública mais participativa e deliberativa, sem negar com isso que o entretenimento pode continuar ocupando um importante papel no hábito ora desenvolvido? Talvez entender a forma como os grupos sociais se organizam seja uma pista a seguir.

8. Grupos sociais aparentes na rede e suas formas de classificação

Do ponto de vista coletivo, comunidades são levadas para o campo de interação ampliada do ciberespaço ou mesmo formadas neste suporte, compondo novos agrupamentos sociais. Estes grupos sociais interagem e colocam em prática uma série de estratégias observáveis nas redes sociais clássicas, como a cooperação, a competição e o conflito (Recuero, 2009).

Observa-se em comunidades digitais que ali também se estabelece a lógica do enxame. Para identificá-los é necessário utilizar critérios de classificação que ajudem a explicar estes agrupamentos. Recuero (2009) levanta as formas de se caracterizar grupos sociais na internet ao abordar os aspectos de como “as estruturas sociais surgem, de que tipo são, como se compõem através da comunicação mediada pelo computador e como essas interações mediadas são capazes de gerar fluxos de informações e trocas sociais que impactam essas estruturas” (RECUERO, 2009: 24).

Uma rede social é o conjunto formado por *atores* e suas *conexões*. Os atores são as pessoas, as instituições ou os grupos, assim como os ‘nós’ na rede, enquanto as conexões são os laços sociais ou interações, ambos desenvolvidos neste espaço. As ferramentas de comunicação mediada pelo computador possibilitam a expressão dos atores de forma

individualizada nas diferentes interações e trocas sociais. A qualidade da interação e das trocas vai gerar laços sociais fortes ou fracos que caracterizam o tipo de conexão gerado na rede. As trocas são encaradas como o capital social presente na rede (Coleman, 1988; Bertolini e Bravo, 2001; Bordieu, 1983 *apud* Recuero, 2009). Entende-se por capital social o conjunto de recursos e relações de um determinado grupo, elementos usufruídos de forma recíproca por todos os seus integrantes. Quanto às categorias, pode-se dizer que estes recursos são de caráter relacional, normativo, cognitivo, de confiança no ambiente social e institucional (Recuero, 2009).

No que toca à sua topologia, as redes sociais podem ser classificadas como redes igualitárias (aquelas cujos ‘nós’ têm o mesmo número de conexões), redes mundos pequenos (cujas conexões mostram que há a existência de poucos graus de separação entre as pessoas na formação de famílias de grupos) e redes sem escalas (que postula a existência de existirem ‘nós’ mais centrais na rede, mais fortes que outros e atuando como mediadores e multiplicadores). Assim, é possível analisar as redes sociais na internet a partir de um ator e suas conexões, considerando a rede inteira ou um indivíduo somente na rede, ambos como um nó com maior ou menor centralidade, mapeando o alcance de sua produção.

Em relação às propriedades das redes sociais, pode-se analisá-las quanto ao grau de conexão, densidade, centralidade, centralização e multiplexidade. O grau de conexão dá a dimensão da quantidade de nós que convergem em direção a um determinado nó na rede; a densidade mostra a reciprocidade (nível geral de coesão) das conexões dentro de um mesmo agrupamento de nós; a centralidade dá conta da popularidade que um nó possui em relação ao restante da rede; a centralização, conceito distinto do anterior, permite ver a extensão que a produção de uma rede alcança mapeando os nós formados por outros grupos distintos presentes no entorno daquela rede; e a multiplexidade apresenta o número de diferentes canais através dos quais os mesmos indivíduos se relacionam em redes sociais distintas.

Essas propriedades são dinâmicas e passíveis de mudança de acordo com o amadurecimento da rede. Como sistemas emergentes, as redes sociais estão sujeitas a

processos de agregação, ordem, desagregação, caos e ruptura (Recuero 2009). A interação estabelecida nestas redes ao longo do tempo está sujeita à cooperação, à competição e ao conflito. Tudo isso emerge a partir de adaptações às constantes mudanças deste ambiente de interação. O que geralmente vai estimular esta dinâmica é a produção de conteúdos através das ferramentas disponíveis na própria rede.

As redes dinâmicas, contudo, convivem com outro tipo de rede, as de ‘filiação’, mais estáveis e perenes, que apresentam maior estruturação e comodidade para a manutenção dos laços, a partir de ferramentas reativas de controle dos contatos (Recuero, 2009).

Considerando os sites de redes sociais como ferramentas para estabelecer relacionamentos, eles são classificados como sistemas que permitem construir uma *persona* através de um perfil ou página pessoal; interagir através de comentários; e expor publicamente a rede social de cada ator (Recuero, 2009). Os sites podem ter sido concebidos com as três finalidades acima, ou de forma emergente terem sido apropriados pelos usuários para servirem a esta tarefa.

Quanto aos motivadores que levam o indivíduo às redes, usualmente lidam com dois tipos de valores de capital social: relacional ou cognitivo. No capital social relacional as conexões são levadas ou construídas, mantidas e ampliadas no espaço virtual. No caso dos valores de capital cognitivo, o apelo está na produção do conhecimento a partir de uma rede de pares com interesses comuns. Os valores de capital social relacional e cognitivo são divididos em visibilidade, reputação, popularidade e autoridade (Recuero, 2009). Capital social cognitivo tem maior ênfase nos aspectos da reputação e da autoridade, enquanto o relacional abarca todas as categorias do espectro.

A respeito da direção com que se divulgam os conteúdos através das redes sociais, nos casos provenientes das redes com capital social relacional forte, eles iniciam nas redes de relacionamento de maior centralidade, seguindo fluxo até as redes com laços mais fracos e distantes. Neste sentido, os conteúdos podem fluir mais extensamente dentro de várias redes.

Já na produção de grupos sociais de capital cognitivo, o conteúdo tende a ser mais denso, ficando limitado a grupos mais localizados e restritos, com alto grau de interesse pelo tema abordado.

A respeito das transformações que os conteúdos podem sofrer na passagem de uma rede para outra, podem ser analisadas como processo evolutivo através da mutação, hereditariedade e seleção natural. Assim, desdobram-se conceitos ligados à mutação dos conteúdos como o grau de fidelidade da cópia (replicadores, metamórficos e miméticos); quanto à longevidade (persistentes, voláteis); no que toca à fecundidade (epidêmicos, fecundos); e ainda quanto ao alcance (globais, locais) (Recuero, 2009). Cada agrupamento irá utilizar de forma emergente diferenciada os elementos acima, combinando de acordo com as adaptações que vão ocorrendo da base para o topo em cada pequena célula.

Nota-se que a produção nas redes sociais se dá pela intenção da *persona* em se posicionar como ‘autoridade’ no tema trabalhado. Essa produção não é descompromissada nem aleatória. Ela tem objetivos específicos de posicionar este indivíduo a partir de uma percepção de valor calculada.

A figura que se revela ao analisar as redes sociais formando comunidades maiores em uma *macroperspectiva* é a de um aglomerado de nós (*clusters*) com maior densidade de conexões. Essas comunidades se formam em função das discussões públicas, os canais de encontros e reencontros, o tempo e os sentimentos envolvidos neste espaço. Os *clusters* seriam, portanto, grupos coesos que podem ser estudados através da mutualidade dos laços ou conexões; da proximidade e da frequência dos laços mantidos entre os membros; e da frequência dos laços mantidos entre os membros e os não-membros (Recuero, 2009).

Assim, as comunidades na internet podem ser classificadas como ‘emergentes’, ‘associativas’ ou ‘híbridas’. As emergentes baseiam-se nas interações recíprocas dos atores, com laços assimétricos mais fortes no centro e fracos na periferia; as de associação (ou filiação), que se dá de forma reativa, menos centralizada e com laços mais tênues; e as

híbridas, que ao mesmo tempo agrupam grandes grupos de filiação, mas também apresentam *clusters* pequenos ao redor de atores (Recuero, 2009).

9. Estudos de audiência política a partir das redes sociais digitais

Embora sem um objetivo específico do ‘topo para a base’, o que resulta dos sistemas emergentes conectados abre novas possibilidades de pesquisa em opinião pública na política. Alguns traços já se desenham de forma consistente. Entre eles, o comportamento dinâmico do público em buscar informação ao invés de passivamente esperar que o meio a ofereça, notadamente nos segmentos do entretenimento e lazer. Daí que novos canais de interação sejam pensados a partir de um suporte de produção mútua de conhecimento e imersão mais aprofundada (Jenkins, 2009).

Este comportamento propiciado pela rede é caracterizado como uma forma emergente de construção de nova mídia, congregando pessoas em torno de ideias e conteúdos presentes nas comunidades digitais, sejam eles banais ou relevantes. Diferentemente de todos os demais meios de comunicação, a fragmentação da produção segue a lógica do enxame de emissores/receptores munidos de ferramentas disponíveis na própria rede gratuitamente ou a custos acessíveis, embora o que ainda se produz tem por base o conteúdo dos meios tradicionais de comunicação, com ênfase no entretenimento (Regis, 2010; Prudêncio, 2009; Wolton, 2007; Jenkins, 2009).

Os softwares de sistemas emergentes na internet servem para ajudar a mapear esses padrões mostrando como os grupos nascem, transformam-se e extinguem-se, assim como os tipos de conteúdos que circulam entre os nós da rede, dando uma visão orgânica da base para o topo.

Seguindo a lógica da auto-organização, as interações neste espaço social ficam registradas na própria rede, até aqui difíceis de interpretar pelo volume e dispersão de dados.

O armazenamento dos dados já acontecia, mas a filtragem, cruzamento e segmentação dos *clusters* ainda era um processo complexo em um passado recente, dificultando a fase final de geração de conhecimento. Essa barreira começa a ser vencida com a criação de softwares de mapeamento de processos emergentes. Estes programas possuem algoritmos com comandos para varredura da rede por metalinguagem e sentido, dando visão sobre os conteúdos mais populares, redes com maior tráfego e grupos de afinidade a partir de variáveis baseadas no senso comum (Singh et al., 2003). Estes softwares também se baseiam em sistemas emergentes auto-programáveis e aprendizado autônomo, que permitem mapear novos padrões de comportamento, mesmo que em estágio incipiente na rede. Tais programas estarão em pleno funcionamento quando os hábitos de consumo da internet já estiverem consolidados como mídia de massa. Fenômeno que se intensifica à medida que mais e mais pessoas tiverem acesso aos equipamentos que se conectam à rede, todo e qualquer *gadget* com um acesso mesmo que rudimentar à rede TIC.

Bancos de dados cada vez mais complexos são formados a partir dos relacionamentos e cruzamentos entre os distintos estoques de informação existentes na rede. Trata-se da geração daquilo que chamaremos “conhecimento censitário” dos comportamentos verificáveis dentro de cada agrupamento. Observar estes contatos de forma quantitativa e qualitativa traz possibilidades promissoras para o estudo da opinião pública, aí incluindo a política, uma vez que a tecnologia permitirá o desenvolvimento de análises em qualquer escala, desde a interação indivíduo-indivíduo dentro do grupo, até, no limite mais amplo, o grande agrupamento por afinidade na rede transnacional formada por afinidade a determinado tema.

Como evidências desta nova linha de produção científica, destacam-se os estudos em fase avançada no MIT Media Lab do *Massachusetts Institute of Technology*³. Ali já podem ser observadas as primeiras experiências, sempre tendo a tecnologia e a lógica do banco de

³ <http://www.media.mit.edu/research/groups-projects>

dados como condicionantes ou artífices, partindo-se dos algoritmos que captam e classificam as opiniões comuns recorrentes no centro de qualquer grupo social.

10. Conclusão

Se em Bauman o enxame é tratado como algo carente de liderança e entregue à própria sorte, na perspectiva das Ciências dos Sistemas Auto-Organizáveis é visto como um desdobramento natural da história do homem no movimento de criação de uma *noosfera* suportada pelas redes TIC. O que emerge é uma inteligência coletiva fruto da conexão de indivíduos em comunidades formadas por interesses comuns, independente de origem geográfica e temporal.

Um campo transformado se abre à vertente dos estudos de audiência no segmento da política, impactando nas metodologias até aqui empregadas, a partir de uma visão censitária, graças aos softwares de análise que dão os seus primeiros passos para enxergar a opinião pública que se agrupa e dispersa na rede pulsando vivamente.

11 – Referências bibliográficas

- AGGIO, Camilo. *Campanhas Online: o percurso de formação das questões, problemas e configurações a partir da literatura produzida entre 1992 e 2009*. Campinas: Revista Opinião Pública, vol. 16, n.2, Novembro, 2010, p.426-445.
- ANTOUN, Henrique e MALINI, Fábio. *Ontologia da liberdade na rede: as multi-mídias e os dilemas da narrativa coletiva dos acontecimentos*. Texto apresentado no XIX Encontro da Compós, PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010.
- AUGRAS, Monique. *Opinião pública: teoria e pesquisa*. Petrópolis: Editora Vozes, 1974.
- BARBERO, Jesús-Martin. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 6ª. Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.
- BAUMAN, Z. *Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- BAVARESCO, Agemir. *A fenomenologia da opinião pública: a teoria hegeliana*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.
- BERTOLINI, S.; BRAVO, G. *Social capital, a multidimensional concept*. Disponível em <http://www.ex.ac.uk/shipss/politics/research/socialcapital/other/bertolini.pdf>. Acesso em 23 de Nov 2010.
- BLUMER, Herbert. *El interaccionismo simbólico. Perspectiva y método*. Barcelona: Hora, 1982.
- BORDIEU, Pierre. *A opinião pública não existe*. In: THIOLENT, Michel. *Crítica metodológica, investigação social e enquete operária*. São Paulo: Polis, 1982.
- COLEMAN, J.S. *Social capital and the creation of human capital*. American Journal of Sociology, n.94, p.95-120, 1988.
- DREZNER, Daniel W., *The global governance of the internet: bringing the state back*. In Political Science Quarterly, 2004.
- GOMES, W. *Internet e participação política em sociedades democráticas*. Revista Famecos, 27 (2), 2005, p.58-78.
- _____. *Democracia digital: qual democracia?* Artigo produzido como resultado de pesquisa na Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporânea. Bahia: UFBA, 2008.
- HABERMAS, Jürgen. *O espaço público*, Paris, Payot, 1992.
- HUTCHINS, E. *Distributed cognition*. University of California, San Diego, 2000.

- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JOHNSON, S. *Emergência: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- KRIESI, Hanspeter. *Strategic political Communication*. In: PFESTCH, B. e ESSER, F. *Comparing political communication: theories and challenges*. Cambridge University Press, 2004.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- LIPPMANN, W. (1922). *Opinião pública*. Petropolis: Vozes, 2008.
- MALINI, F. *A opinião pública distribuída: blogs e jornalismo nas eleições brasileiras de 2006*. Trabalho apresentado no Encontro da Compós, 2007. Rio de Janeiro: Revista E Compós, 2007.
- NICOLIS, G.; PRIGOGINE, I. *Exploring complexity: an introduction*. New York: W.H. Freeman and Company, 1989.
- NORRIS, P. *Digital divide: civic engagement, information poverty and the internet worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- PRIMO, A. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre, Editora Sulina, 2007.
- PRUDÊNCIO, Kelly. *Mobilizar a opinião pública: sobre a comunicação dos ativistas políticos*. Trabalho apresentado no XVIII Encontro da Compós, na PUC-MG, Belo Horizonte, MG, em junho de 2009.
- RECUERO, R. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- REGIS, F. *Práticas de comunicação e desenvolvimento cognitivo na cibercultura*. Trabalho apresentado no XIX Encontro da Compós, na PUC-RJ, Rio de Janeiro, RJ, em junho de 2010.
- SINGH, P; LIN, T.; MUELLER, E; LIM, G; PERKINS, T.; ZHU, W. *Open mind common sense: knowledge acquisition from the general public*. MIT Media Laboratory, Cambridge, 2003.
- TARDE, G. (1901). *A opinião e as massas*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- WOLTON, D. *Internet, e depois? Uma teoria crítica das novas mídias*. Porto Alegre: Sulina, 2ª Ed., 2007.
- ZITTEL, T. *Political communication and electronic democracy: american exceptionalism or global trend?* In: PFESTCH, Barbara e ESSER, Frank. *Comparing political communication: theories and challenges*. Cambridge University Press, 2004.



IV Encontro da Compolítica, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 13 a 15 de abril de 2011