

Interação social e novas mídias: elementos para uma análise da interação mediada

RESUMO

Diante do uso crescente de novas mídias, em especial da internet, estamos confrontados com algumas questões que merecem uma atenção mais acurada: de que forma as novas mídias são encaradas como parte da interação humana? Quais as conseqüências de interfaces interativas para a interação social? Este artigo faz uma reflexão teórica preliminar em torno dessas questões, investigando a hipótese de as novas mídias fornecerem novos elementos para a interação social. A abordagem do interacionismo simbólico, embora se limitando à análise da interação face a face, servirá como ponto de partida para essa discussão.

ABSTRACT

In face of the ubiquity of new media nowadays, especially the Internet, we are confronted with some questions that deserve a more accurate attention: how are new media regarded in relation to human interactions? Which are the consequences of interactive interfaces for social interaction? This article develops a preliminary theoretical reflection upon these issues, investigating the hypothesis that new media provide new elements for social interaction. The approach of symbolic interactionism, although limited to face-to-face interaction, is the starting point of this discussion.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Interação social (Social interaction)
- Novas mídias (New media)
- Interacionismo simbólico (symbolic interactionism)

Hermílio Santos¹

Professor do IFCH / PUCRS

1 Introdução

A Exposição Mundial 2000 (Expo 2000) em Hannover, Alemanha, teve como tema “Seres humanos, natureza e tecnologia”. Os pavilhões temáticos e dos países foram organizados com o objetivo de explorar o tema, tentando apresentar o estado da arte, bem como identificar algumas características futuras da vida humana. Pelo menos dois aspectos comuns puderam ser identificados na maioria dos pavilhões: a estrutura dos pavilhões e, relacionado a isso, a maneira como as mensagens eram transmitidas.

Com pouquíssimas exceções, a maioria dos pavilhões estava estruturada de forma a que os visitantes não pudessem escolher qual caminho eles gostariam de seguir: uma entrada e uma saída estavam claramente demarcadas. Ninguém tinha a permissão de quebrar esta estrutura, porque assim era a maneira como os indivíduos deveriam receber a “mensagem” do pavilhão. Havia, supostamente, uma mensagem a ser comunicada e a forma como essa comunicação deveria se dar estava definida ex ante. Nesse sentido, o conteúdo era permanente e não poderia ser modificado de acordo com o desejo do observador. De fato, estruturados desta forma, os pavilhões não tinham a disposição de se comunicar com indivíduos, mas com uma massa de indivíduos, sem considerar seus pontos de vista, sua história, experiência e desejo.

Uma outra característica comum a muitos pavilhões da Expo 2000 era o uso

de mídias eletrônicas como suporte para as mensagens. Vídeos eram responsáveis por transmitir as mensagens para um grande público. A postura individual não raramente era de passividade diante de imagens coloridas, e, possivelmente, talvez fosse essa a postura esperada. O tipo de mídia era, de alguma forma, coerente com a organização física dos pavilhões. Assim como os pavilhões, as mídias selecionadas permitiam unicamente uma comunicação de mão única, com muito pouco espaço para aquilo que denominamos interatividade. Isso não equivale a fazer coro com aqueles que vêem as pessoas como “receptáculos passivos de manipulação ideológica” quando expostas às mídias de massa.

Com essa breve descrição sobre a aplicação social das mídias durante a Expo 2000, pretende-se tão-somente ilustrar como ocorre grande parte da comunicação no mundo contemporâneo, apesar da existência de meios de comunicação mais interativos. A questão, portanto, não é tanto quanto à escolha da tecnologia “correta”, mas muito mais de atitude em relação à interação social. Neste contexto estamos confrontados com algumas questões em relação ao uso de tecnologias de comunicação no dia-a-dia: de que forma as novas mídias são encaradas como parte da interação humana? Quais as conseqüências de interfaces interativas para a interação social? E, finalmente, de que forma as mídias são capazes de reforçar a habilidade dos indivíduos de interagirem socialmente?

Explorando tais questões, pelo menos dois vícios devem ser evitados. Um deles é a tendência de encarar os novos instrumentos de comunicação somente com nossas melhores expectativas, que infelizmente ainda não puderam ser preenchidas. O problema aqui é que, mesmo que tais instrumentos passem a ser utilizados com maior freqüência, suas possibilidades e limitações para a interação dificilmente podem ser concebidas sem levar em consideração a interação face

a face, apesar das nuances que marcam cada forma interativa. Um outro vício comum – este mais freqüente em estudos sobre tecnologias – é descrever as funções que futuros aparelhos de alta tecnologia possam ter em nossas vidas. Indivíduos são vistos apenas como “usuários” ou “clientes” de tecnologias e não tanto como sujeitos envolvidos acima de tudo em relações interativas. O principal problema neste caso é pensar a interação tendo como ponto de partida máquinas e tecnologias.

O surgimento de mídias mais interativas, ou ao menos com um potencial interativo mais evidenciado, apresenta novas e importantes questões, sobretudo no que diz respeito às particularidades da interação mediada e, por conseguinte, das suas possíveis conseqüências. Entretanto, no Brasil, estudos teóricos das ciências sociais sobre tais questões ainda são bastante incipientes. São sobretudo os teóricos da comunicação que vêm, no Brasil, se debruçando sobre questões similares, com uma agenda de pesquisas e preocupações teóricas próprias. As mídias interativas têm despertado igualmente a atenção de psicólogos, interessados nas particularidades cognitivas dessas novas tecnologias, além de fazerem parte da estratégia de administradores, tanto públicos quanto privados.

Será investigada a hipótese de as mídias eletrônicas fornecerem novos elementos para a interação social e que, por esta razão, caberia investigar quais seriam precisamente esses fatores a influenciar a interação e sua relação com eventuais transformações no processo interativo. Mais precisamente, nossa discussão procurará investigar se, e de que forma, as novas mídias representam um instrumento capaz de otimizar a interação social, tornando a comunicação mais ágil e flexível, mas acima de tudo preservando a singularidade da comunicação daqueles envolvidos no processo de interação mediada. Nesse contexto, singularidade é entendida como a possibilidade que

cada indivíduo envolvido em um processo de interação possui para modificar o conteúdo do processo comunicativo, no sentido de que é possível a qualquer um “a transmissão de sua própria substância” (Simmel, 1971:44), o que, segundo Simmel, constitui a natureza mesma da interação. Este intercâmbio significa que a soma dos valores é maior ao final do que antes de ter sido estabelecida uma relação interativa, o que implica que cada parte dá à outra mais do que cada uma possuía anteriormente (Simmel, id.: 43-44). A abordagem sociológica do interacionismo simbólico – que será apresentado brevemente a seguir – irá nos fornecer a principal base teórica para a presente discussão.

2 Em torno da interação social

Herbert Blumer identifica duas formas de interação social, a chamada “interação não-simbólica” e a outra precisamente “interação simbólica” (Blumer, 1969:8). A interação não-simbólica ocorre quando se reage diretamente à ação de um outro sem que se interprete tal ação; por exemplo através de reflexos do corpo. Ao contrário, a interação simbólica implica interpretação dos atos. Este segundo tipo de interação é bastante mais complexo e constitui o fundamento para a abordagem do interacionismo simbólico.

O interacionismo simbólico está fundado em três premissas (Blumer, 1969: 2-5). A primeira delas é que seres humanos agem em relação ao mundo baseados no sentido de elementos tais como objetos físicos (árvore ou cadeira), outras pessoas (mãe ou motorista de táxi), categorias de seres humanos (amigos e inimigos), instituições (escola ou governo), ideais (independência individual e honestidade) e assim por diante. Para se proceder a análise do processo de interação não se pode negligenciar o sentido fornecido por tais elementos. Entretanto, de onde vem o sentido que as pessoas conferem às

coisas?

A resposta a tal questão devemos encontrar na segunda premissa do interacionismo simbólico. Essa abordagem oferece uma resposta distinta tanto daquela do realismo filosófico, para o qual o sentido é intrínseco aos próprios elementos, quanto do subjetivismo, que assume o sentido como sendo expressão de fatores psicológicos. A resposta do interacionismo simbólico é que o sentido é produzido através do processo de interação social.

Um sistema social é caracterizado pela interação do ego (I) com o alter (me), mutuamente orientados. A complementaridade ou reciprocidade é possível em razão das condições prévias da existência de uma comunicação através de um “sistema comum de símbolos” ou “cultura comum” (Parsons, 1962: 105). O sistema de símbolos possui um sentido normativo, de forma tal capaz de criar, por parte do ego e do alter, ações correspondentes e possíveis. De acordo com George Herbert Mead (1972), o ego é a resposta, incerta, que um indivíduo dá às atitudes de outros em relação a ele quando este assume uma atitude em relação aos outros. O alter é o grupo organizado de atitudes das respostas dos outros que o indivíduo assume enquanto suas. A fusão de ambos, ego e alter, articula a constituição do self, o sujeito de ações em um sistema social. De acordo com Mead, o processo no qual surge o self é um processo social, que envolve a interação de indivíduos do grupo e envolve a preexistência do grupo (Mead, 1972: 164). O self é algo distinto do organismo fisiológico de um indivíduo, não está presente desde seu nascimento, mas surge acima de tudo através do processo de atividades sociais, ou seja, através da relação com outros indivíduos.

É impossível conceber a constituição do self fora da experiência social, apartada da interação entre indivíduos. Isso equivale a dizer que o self apenas pode surgir quando em comunicação com outras pessoas

através de símbolos. Neste sentido, o assumir papéis é um processo fundamental na constituição do self, e marcado por três fases: a) a fase preparatória, a fase da repetição; b) a fase do brincar (play), na qual o indivíduo aprende como assumir papéis e c) a fase do jogo (game), quando o indivíduo é confrontado com o outro generalizado, ou seja, quando o indivíduo atua de acordo com as expectativas das ações dos outros que tomam parte no jogo (conf. Mead, 1972, Parte III). Aqui, “outros” refere-se à organização das atitudes daqueles envolvidos no mesmo processo. A interação ocorre quando se dá a adoção recíproca de papéis, ou seja, quando dois ou mais indivíduos fazem inferências sobre seus próprios papéis e assumem simbolicamente – não fisicamente – o papel do outro, utilizando este processo enquanto orientação para suas ações (Berlo, 1999: 131).

A terceira premissa deixa ainda mais clara a abordagem do interacionismo simbólico, o qual sustenta que tais sentidos mencionados acima são manipulados e modificados por um processo interpretativo adotado pela pessoa em relação aos elementos com os quais a pessoa entra em contato. O processo interpretativo compreende duas fases distintas: na primeira, a pessoa que age estabelece a si mesma os elementos com os quais tem relação, isto é, a pessoa deve especificar os elementos que gozam de sentido.

A segunda fase, após o processo de autocomunicação, a interpretação implica uma manipulação de sentidos, na qual o agente seleciona, reagrupa e transforma os sentidos de acordo com o ponto de vista da situação na qual ele está confrontado e que está relacionado com suas ações (Blumer, 1969:5).

Até aqui discutimos unicamente o processo de interação face a face. Mas como analisar a interação mediada? Qual é exatamente o papel exercido pelos novos meios eletrônicos mediadores de comunicação no que concerne à interação

entre indivíduos? Eles reproduzem os mecanismos de interação face a face ou, ao contrário, são capazes de recriar a interação humana? Se for o caso, sob quais condições ocorrem as novas formas de interação?

Tais questões norteiam a discussão a seguir, contudo sua exploração será feita de maneira experimental e preliminar.

3 Em torno da interação mediada

Em uma passagem de *Mind, Self and Society*, Mead afirma que “...if the social relation can be carried on further and further then you can conceivably be a neighbor to everybody in your block, in your community, in the world,...What is essential is the development of the whole mechanism of social relationship which brings us together, so that we can take the attitude of the other in our various life-processes” (Mead, 1972:272). Com tal afirmação, Mead não preconiza a existência da internet e de novas mídias interativas, mas antecipa, de certa forma, a preocupação com os mecanismos da interação social, qualquer que seja seu contexto. Isso parece legitimar a hipótese de que, embora a mediação da interação social por veículos eletrônicos de comunicação possa apresentar relevantes e profundas particularidades em relação à interação face a face, seu ponto de partida analítico ainda é a interação não-mediada. O que se quer dizer com isso é que ao menos parte considerável dos problemas presentes na interação face a face parece estar igualmente presente na interação mediada. Com isso, exploramos a seguir alguns aspectos da interação mediada que merecem ser investigados mais detidamente.

Antes de prosseguirmos, entretanto, convém chamar a atenção para uma distinção fundamental entre interação quase mediada e interação mediada, levada a cabo por Thompson (1998). O objeto de estudo de Thompson é a mídia do ponto de vista sociológico, no qual seu olhar está direcionado para as formas

de interação proporcionadas pela mídia. Sua preocupação está fundamentada na hipótese dos novos meios de comunicação criarem “novas formas de ação e de interação e novos tipos de relacionamentos sociais ...” (Thompson, 1998: 77).

Interação quase mediada, de acordo com a definição de Thompson, é aquela realizada através dos meios de comunicação de massa (livros, jornais, rádio, televisão, etc.). Neste caso, a interação se dissemina através do espaço e do tempo, com as formas simbólicas sendo produzidas para um número não definido de receptores (Thompson, id.: 79). Embora possa ser considerada uma forma possível de interação, com intercâmbio de formas simbólicas, seu caráter monológico e de baixa reciprocidade não representa o surgimento de novas formas interativas nem tampouco novas formas de relacionamento social, ou pelo menos formas que já não tenham sido objeto de amplas e profundas investigações, sobretudo pelos teóricos da comunicação.

De acordo com Thompson, interações mediadas “implicam o uso de um meio técnico (papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas, etc.) que possibilita a transmissão de informação e conteúdo simbólico para indivíduos situados remotamente no espaço, no tempo, ou em ambos” (Thompson, id.:78). Diferentemente, portanto, da interação face a face, que implica um contexto de co-presença, aqueles envolvidos em interações mediadas podem estar situados em tempos e espaços distintos. O desenvolvimento de novas mídias procura precisamente permitir que a interação se dê em tempo real, ainda que em espaços distintos, de forma sincrônica. Na verdade, as novas mídias permitem melhor a criação de outros espaços paralelos ao espaço físico. No espaço digital nós nos movimentamos sem que a distância cumpra um papel fundamental (Sandbothe, 1997: 65). Trata-se dos espaços virtuais ou ciberespaço. Aqui, a questão central

parece ser a investigação da singularidade na interação criada por mídias capazes de reduzir o constrangimento temporal nas relações interpessoais, ao mesmo tempo que as remetem para um novo tipo de espaço, onde tais relações ainda encontram condições de se concretizarem. A singularidade se deve ao fato de permitir respostas e interpretações simultâneas, mesmo que provocando uma redução no fluxo de “deixas simbólicas” (Thompson, id.:79). Essas deixas simbólicas são complementos gestuais ou sonoros à comunicação, como sorrisos, mudanças na entonação da voz, gestos, etc. Evidente que a possibilidade de comunicação em tempo real, ou sincrônico, não é suficiente para colocar esse tipo de interação mediada no mesmo nível da interação face a face, na qual os referenciais de tempo e espaço dos atores envolvidos são simétricos, excetuando situações particulares, por exemplo quando se interage com pessoas que sofrem de autismo.

Parte considerável da comunicação mediada tem se consumado por intermédio do computador, via internet. Segundo Lévy, o computador se tornou “...um desses dispositivos técnicos pelos quais percebemos o mundo, e isto não apenas em um plano empírico....mas também em um plano transcendental, pois ... cada vez mais concebemos o social, os seres vivos ou os processos cognitivos através de uma matriz de leitura informática” (Lévy, 1999: 15). Tal afirmação parece corroborar a conhecida afirmação de McLuhan de que “o meio é a mensagem” no sentido de que “..as conseqüências sociais e pessoais de qualquer meio ... constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos” (McLuhan, 1996: 21). De maneira simplificada, devemos entender tais afirmações como postulando a idéia de que cada nova introdução de profundas mudanças tecnológicas, em especial das tecnologias de comunicação, corresponderia ao desenvolvimento

de novas maneiras de pensamento e convivência. Entretanto, as tecnologias não trazem já embutidas nelas as novas formas de comportamento, sendo estas o desdobramento incessante e dinâmico da interação tanto dos indivíduos com as tecnologias e máquinas quanto da interação entre os próprios indivíduos mediada pelas tecnologias. Com isso se quer apenas salientar o fato de que não apenas as tecnologias são historicamente distintas, provocando reações e combinações diferentes de comportamento, mas que são igualmente diversos os contextos socioculturais em que tecnologias similares são introduzidas, o que tende a suscitar novas e diferenciadas formas de interação social, de acordo com o meio ambiente.

O ambiente da comunicação via internet parece introduzir novos elementos ao processo de definição de pertencimento à coletividade, uma vez que paralelamente à associação a uma coletividade marcada por interações face a face, aqueles que fazem uso das novas mídias passam igualmente a compor uma coletividade virtual ou cibernética. Para além de suas características tecnológicas, devemos estar preocupados com os efeitos das novas mídias interativas sobre o mecanismo de interação social. De interesse aqui parece ser a investigação das particularidades da interação social mediada por interfaces interativas e se – e de que forma – tais interfaces reforçariam as habilidades interativas dos indivíduos ou, ao contrário, de que maneira tais habilidades estariam sendo inibidas, e quais seriam as razões para uma ou outra tendência. É fundamental, portanto, descrever o processo interativo mediado e buscar possíveis explicações para o modus interativo próprio das novas mídias interativas. Um tal empreendimento apenas pode ser realizado a partir de uma investigação empírica.

Uma outra importante questão suscitada pelo uso intensivo de mídias interativas é precisamente o processo de

formação da identidade dos envolvidos na interação mediada, encarada como um elemento fundamental também na constituição das comunidades virtuais. O cuidado com sua própria identidade, sua própria reputação, é um importante elemento na formação de qualquer comunidade, já que exerce entre outras funções o papel de elemento motivador ao pertencimento à determinada comunidade (Donath, 2000: 29-31). Esses pontos nos conduzem inevitavelmente a uma outra ordem de questões, ou seja, à própria existência do que se denomina “ciberespaço”, já mencionado anteriormente. Para Graham, a internet não oferece simplesmente uma grande janela de onde é possível observar o mundo, mas nesse espaço é possível existir e agir (Graham, 2000: 24). Isso significa que o ciberespaço possibilitaria a criação de uma maneira de ser, não necessariamente coerente com a existência não-cibernética.

4 Conclusão

O resultado dessa nossa reflexão inicial pode ser resumido da seguinte maneira: primeiro, parece imprescindível a elaboração de uma análise mais consistente da interação social mediada por novas mídias interativas, teórica e empiricamente mais fundamentada, para que aqueles envolvidos no processo de interação mediada, assim como aqueles que propiciam tal mediação, estejam mais aptos a superar parte desses impasses. Em segundo lugar, é preciso decifrar as condições de possibilidade para a existência da interação social no ciberespaço. Ademais, o estabelecimento dessas condições nos permitirá identificar empiricamente os elementos comuns e divergentes entre a interação quase-mediada e interação mediada.

Nota

- 1 Doutor pela Freie Universität Berlin e professor da PUCRS (hermilio@pucrs.br).

Referências

AXT, Margarete. "Linguagem e telemática: tecnologias para inventar-construir conhecimento", in: Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy, Nize Maria Campos Pellanda e Eduardo Campos Pellanda (org.). Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

BERLO, David K. O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BLUMER, Herbert. Symbolic interactionism: perspectives and method. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1969.

DONATH, Judith S. "Identity and deception in the virtual community", In: Communities in cyberspace, Marc A. Smith/ Peter Kollock (eds.). London: Routledge, 2000.

FONSECA, Tania Mara Galli. "Subjetivação na perspectiva da diferença: heterogênesse e devir", in: Nize Maria Campos Pellanda e Eduardo Campos Pellanda (org.), Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

GRAHAM, Gordon. The Internet: a philosophical inquiry. London: Routledge, 2000.

KASTRUP, Virginia. "Novas tecnologias cognitivas: o obstáculo e a invenção", in: Nize Maria Campos Pellanda e Eduardo Campos Pellanda (org.), Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

LEMOS, André. "As estruturas antropológicas do cyberspaço", in: <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estrcy1.html>, 2000.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARASCHIN, Cleci. "Conhecimento, escola e contemporaneidade", in: Nize Maria Campos Pellanda e Eduardo Campos Pellanda (org.), Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

MEAD, Georg H. Mind, self and society. Chicago: University of Chicago Press, 1972.

McLUHAN, Marschall. Os meios de comunicação como extensões do homem. São Paulo: Cultrix, 1996.

PALACIOS, Marcos. "Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão", in: Fausto Neto, Antônio e Pinto, Milto José (org.), O indivíduo e as mídias. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

PARSONS, Talcott. Toward a general theory of action. Cambridge/MA: Harvard University Press, 1962.

SANDBOTHE, Mike. "Interaktivität – Hypertextualität – Transversalität. Eine medienphilosophische Analyse des Internet", in: Munker, Stefan e Roesler, Alexander (eds.), Mythos Internet. Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1997.

SIMMEL, Georg. On individuality and social forms, editado por D. Levine. Chicago: The University of Chicago Press, 1971.

THOMPSON, John B. A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

WOLTON, Dominique. Elogio do grande público: uma teoria crítica da televisão. São Paulo: Editora Ática, 1996.