

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL**

MARIANA WICHROWSKI GAUTERIO

**A DIMENSÃO TERRITORIAL DAS COMUNIDADES VIRTUAIS:
O CAIS DO PORTO DA ILHA BRASIL PORTO ALEGRE DO *SECOND LIFE***

**Porto Alegre
2008**

MARIANA WICHROWSKI GAUTERIO

**A DIMENSÃO TERRITORIAL DAS COMUNIDADES VIRTUAIS:
O CAIS DO PORTO DA ILHA BRASIL PORTO ALEGRE DO *SECOND LIFE***

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Mágda Rodrigues da Cunha

Porto Alegre
2008

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

G275 Gauterio, Mariana Wichrowski
A dimensão territorial das comunidades virtuais: o cais do porto da
Ilha Brasil Porto Alegre do Second Life / Mariana Wichrowski Gauterio
– Porto Alegre, 2008.
134 f.

Diss. (Mestrado) - Faculdade de Comunicação Social. Programa
de Pós-Graduação em Comunicação Social. PUCRS, 2008

Orientação: Profª Drª Mágda Rodrigues da Cunha

1. Comunicação Social. 2. Comunidades Virtuais. 3. Cibercultura.
4. Interatividade. I. Título.

CDD 301.243

Bibliotecário responsável: Ednei de Freitas Silveira – CRB 10/1262

MARIANA WICHROWSKI GAUTERIO

**A DIMENSÃO TERRITORIAL DAS COMUNIDADES VIRTUAIS:
O CAIS DO PORTO DA ILHA BRASIL PORTO ALEGRE DO *SECOND LIFE***

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação Social, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Dissertação de Mestrado – Comunicação Social

Aprovada em 28 de Março de 2008.

BANCA EXAMINADORA:

Prof^ª. Dr^ª. Máгда Rodrigues da Cunha – PUCRS

Prof^ª. Dr^ª. Cláudia Peixoto de Moura – PUCRS

Prof^ª. Dr^ª. Raquel da Cunha Recuero – UCPEL

*Sou grata aos meus pais e minhas irmãs pelo amor
constante e boa vontade durante o tempo que
dediquei completamente a esta pesquisa.*

AGRADECIMENTOS

A minha orientadora Prof^a. Dr^a. Mágda Rodrigues da Cunha agradeço pelos ensinamentos valiosos, sugestões e acompanhamento constante da evolução de minhas idéias, pela boa acolhida sempre que precisei de uma motivação extra, possibilitando eu estar aqui, hoje, defendendo o título de Mestre em Comunicação Social.

Aos professores Me. José Fernando F. de Azevedo e Me. Leonardo Menna Barreto Gomes pelo apoio, ainda quando a idéia de ingressar no curso de Pós Graduação da PUCRS era apenas um sonho.

Ao Ph.D. Juremir Machado da Silva, Coordenador da Pós em Comunicação Social da PUCRS pela oportunidade concedida.

A Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul e a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) pela oportunidade e pela concessão da bolsa de mestrado.

Meus professores do Curso de Mestrado da PUCRS pelo aprimoramento de minha capacitação profissional.

A UFRGS e ao Prof. Dr. Alex Primo pela oportunidade de cursar a disciplina Hipertextualidade e Escrita Coletiva, neste estabelecimento.

Meus colegas do curso, tanto da PUCRS como da UFRGS, por terem sido companheiros em especial a Taís (Teka), a Lúcia, ao Rafael, e as *angels* Gisele, Aline, Sandra e Laura.

A minha amada mãe Zuleika, por sempre acreditar em mim e nos meus sonhos.

Aos(as) funcionários(as) da Secretaria de Pós-Graduação e do Departamento de Faculdade de Comunicação, sempre eficientes e prestativos.

Ao Escritório Obraprima pelas informações valiosas para o engrenamento do estudo.

Aos donos e funcionários da Agência Caos Comunicação pela colaboração e pela amizade que se firmou ao longo do trabalho.

Aos avatares que estabeleci contato pela colaboração oferecida.

*Todos esses que aí estão
Atravancando meu caminho,
Eles passarão...
Eu passarinho!*

Mário Quintana, 1978.

RESUMO

Neste trabalho procuramos explorar a questão da territorialidade na plataforma de interação *Second Life*, dentro da cibercidade **Ilha Brasil Porto Alegre**, escolhendo, para tal, o ponto de referência histórico-local Cais do Porto e Armazéns. Seguindo a proposta de pesquisa participante relatada por Pedro Demo (1995), que tem por princípio incorporar o pesquisador ao grupo pesquisado, aqui representado pelo avatar-pesquisador Marigauti Boa, foram realizadas entrevistas em profundidade, seguindo a técnica de Gaskell (2002), e, posteriormente, aplicado questionário aos avatares circulantes pela área do Cais do Porto. A partir da análise textual discursiva proposta por Moraes (2003), foi possível estabelecermos categorias de avatares – nômade e nativo – e de tipos de vínculos estabelecidos pelo avatar-nativo – afetivo, territorial e profissional –, o que serviu para embasar a existência da comunidade **Cais do Porto**.

Palavras-chave: Comunicação – Território – Comunidades Virtuais – Interação

ABSTRACT

The objective of this work was to explore territoriality in the interaction platform Second Life. In order to do that, we chose the cyber city **Ilha Brasil Porto Alegre**, more specifically the historical-local reference point Cais do Porto e Armazéns. We used the participant research method reported by Pedro Demo (1995), which encourages the researcher to join the group he is studying, to carry out this work: here the participant researcher is represented by the avatar-researcher Marigauti Boa. Firstly, individual interviews were conducted, according to Gaskell (2002) technique; secondly, a questionnaire was applied to the avatars roaming in Cais do Porto area. Finally, based on the discursive textual analysis proposed by Moraes (2003), we determined two categories of avatars – nomad and native – and three kinds of ties established by the native-avatar – affective, territorial and professional –, which worked as a ground basis for **Cais do Porto** community existence.

Keywords: Communication – Territory – Virtual Communities – Interaction

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	1
1.1.	Objetivos.....	4
1.1.1.	Objetivos específicos.....	4
1.2.	Estrutura do Trabalho.....	5
1.3.	Metodologia.....	6
1.3.1.	Ética na pesquisa.....	9
2.	O PROCESSO DE “DES-RE-TERRITORIALIZAÇÃO”.....	10
2.1.	Os Processos de Globalização e Localização.....	10
2.1.1.	A relação global-local.....	12
2.2.	O Território.....	14
2.2.1.	Dos múltiplos territórios a multiterritorialidade.....	17
2.2.2.	A diversidade territorial e as referências identitárias.....	18
2.2.2.1.	A Identidade Regional e o Gauchismo.....	21
2.3.	A Cidade.....	25
2.3.1.	A estrutura urbana.....	27
2.3.2.	A coletividade urbana.....	32
2.4.	As Cibercidades.....	34
2.4.1.	A noção da realidade.....	40
3.	CIBERCULTURA E COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR.....	43
3.1.	A Internet e a Sociedade em Rede.....	45
3.2.	A Comunidade Virtual.....	51
3.2.1.	A teoria da comunidade.....	52
3.2.1.1.	Comunidade Virtual e Identidade Contemporânea.....	56
3.2.1.2.	A Comunidade Virtual e Pertencimento.....	57
3.2.1.3.	A Comunidade Virtual e Laços Sociais.....	60
4.	DE INTERATIVIDADE À INTERAÇÃO.....	62
4.1.	A Interatividade.....	62
4.1.1.	A interface.....	65
4.1.2.	Os jogos interativos.....	67
4.1.3.	A dinâmica do <i>Second Life</i>	69
4.2.	Do Usuário ao Interagente.....	74
4.3.	Interação Mediada por Computador.....	75

4.3.1.	Interação reativa	79
4.3.2.	Interação mútua	80
4.3.2.1.	Interdependência e Recursividade	80
4.3.2.2.	Temporalidade e Historicidade	81
4.3.2.3.	Cooperação e Conflito	82
5.	A ILHA BRASIL PORTO ALEGRE.....	84
5.1.	A Cibercidade Ilha Brasil Porto Alegre.....	85
5.1.1.	Pontos de referência histórico-local.....	85
5.1.1.1.	Cais do Porto e Armazéns.....	86
5.1.1.2.	Mercado Público.....	86
5.1.1.3.	Usina do Gasômetro	87
5.1.1.4.	Monumento ao Expedicionário	88
5.1.1.5.	Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio).....	89
5.1.1.6.	Estádio Olímpico Monumental	91
5.1.1.7.	Centro de Tradições Gaúchas (CTG).....	91
5.1.1.8.	Largo dos Açorianos - Ponte de Pedra.....	92
5.1.1.9.	Monumento ao Laçador	93
5.1.1.10.	Zero Hora	94
5.1.2.	Referências locais	95
5.1.2.1.	Estação Metrô São Pedro	95
5.1.2.2.	DCS.....	96
5.1.2.3.	Escritório de Comunicação Obraprima.....	96
5.1.2.4.	Carmen´s Club (Tia Carmen).....	97
5.1.2.5.	Loja Gang.....	97
5.1.2.6.	Corte Zero Cabeleireiros.....	98
5.1.2.7.	Bellenzier Pneus	99
5.1.3.	Cibercidade e espaços de sociabilização.....	99
5.1.3.1.	DCS Entrevista	100
5.1.3.2.	Programa de Rádio Sala de Redação	101
5.1.3.3.	Desfile de 20 de Setembro	103
5.1.4.	A Ilha Brasil Porto Alegre e suas normas.....	105
5.1.5.	Considerações sobre a cibercidade Ilha Brasil Porto Alegre	106
5.2.	Comunidade Cais do Porto.....	108
5.2.1.	Comunicação no Cais do Porto	110

5.2.2.	Identidade no Cais do Porto	113
5.2.3.	O Cais do Porto e o Pertencimento.....	114
5.2.4.	O Cais do Porto e os Laços Sociais	121
6.	CONCLUSÃO.....	126
	REFERÊNCIAS	129
	ANEXO I.....	133

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1 - Tráfego Diário de Avatares	7
Figura 3.1 – Dinâmica da Comunidade Virtual.....	61
Figura 4.1 – Ilha Brasil Porto Alegre do <i>Second Life</i>	70
Figura 4.2 – Interface do <i>Chat</i> Aberto	71
Figura 4.3 – Interface da Conversa Privada – MI	71
Figura 4.4 – <i>Profile</i> do Avatar-pesquisador	72
Figura 4.5 – Avatar-pesquisador de Mariana Gauterio.....	73
Figura 4.6 – Hierarquia Aninhada de Sistemas Comunicacionais	81
Figura 5.1 – Cais do Porto e Armazéns	86
Figura 5.2 – Cais do Porto e Armazéns Virtual.....	86
Figura 5.3 – Mercado Público	87
Figura 5.4 – Mercado Público Virtual	87
Figura 5.5 – Usina do Gasômetro	88
Figura 5.6 – Usina do Gasômetro Virtual	88
Figura 5.7 – Monumento ao Expedicionário.....	89
Figura 5.8 – Monumento ao Expedicionário Virtual.....	89
Figura 5.9 – Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio)	90
Figura 5.10 – Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio) Virtual.....	90
Figura 5.11 – Estádio Olímpico Monumental.....	91
Figura 5.12 – Estádio Olímpico Monumental Virtual	91
Figura 5.13 – CTG Virtual	92
Figura 5.14 – Ponto dos Açorianos.....	93
Figura 5.15 – Ponto dos Açorianos Virtual.....	93
Figura 5.16 – Monumento ao Laçador.....	94
Figura 5.17 – Monumento ao Laçador Virtual.....	94
Figura 5.18 – Zero Hora Virtual	95
Figura 5.19 – Estação Metrô São Pedro Virtual.....	96
Figura 5.20 – Agência DCS Virtual.....	96
Figura 5.21 – Escritório de Comunicação Obraprima Virtual	97
Figura 5.22 – Carmen’s Club Virtual	97
Figura 5.23 – Loja Gang Virtual	98
Figura 5.24 – Corte Zero Cabeleireiros Virtual.....	98

Figura 5.25 – Bellenzier Pneus Virtual.....	99
Figura 5.26 – DCS Entrevista.....	100
Figura 5.27 – Sala de Redação ao Vivo	101
Figura 5.28 – Sala de Redação Virtual	101
Figura 5.29 – Desfile de 20 de Setembro Virtual.....	103
Figura 5.30 – Programação Festiva Virtual no CTG Estância Celeste.....	105
Figura 5.31 – Regras para o Evento Sala de Redação Virtual	106
Figura 5.32 – Avatar com Trajes Típicos do Gaúcho.....	107
Figura 5.33 – Tipo de Diálogo no <i>Chat</i> Aberto.....	112
Figura 5.34 – Tipo de Diálogo na MI	112
Figura 5.35 – Tipo de Avatar no Cais do Porto.....	115
Figura 5.36 – Tipos de Vínculos do avatar-nativo	119
Figura 5.37 – Frequência Relativa do Número de Vínculos Simultâneos.....	120
Figura 5.38 – Distribuição das Frequências Relativas dos Vínculos.....	120
Figura 5.39 – Laços Sociais do avatar-nativo	122
Figura 5.40 – Comunidade Cais do Porto no MSN	123
Figura 5.41 – Relação entre Espaços <i>On line</i> x <i>Off line</i>	124

LISTA DE TABELAS

Tabela 1.1 – Relação das Ilhas	2
Tabela 1.2 – Número de acessos diários e média de tráfego das ilhas	3
Tabela 2.1 – Esquema Genérico dos Extremos entre o Funcionalismo e o Simbolismo.....	15

1. INTRODUÇÃO

A popularização do uso da Internet e outras tecnologias de comunicação estão possibilitando uma maior aproximação entre as pessoas, permitindo que as mesmas interajam mutuamente no ciberespaço e formem agregados virtuais. As novas formas interativas de intercâmbio de informações ocorrem através de canais de diálogo que permitem a conversa simultânea entre as pessoas. A mobilidade das comunicações possibilita a construção de estruturas comunitárias no ciberespaço, compostas por indivíduos fisicamente separados, movimentando, assim, o próprio conceito de comunidade. Nesse contexto, a territorialidade como estrutura de formações comunitárias passa a ser vista, por alguns autores, de forma simbólica, determinada por coletivos que se unem por interesses em comum. Outros defendem que o conceito de comunidade, dentro de uma perspectiva territorial, é baseado em relações com dimensões concretas. Há ainda aqueles que acreditam que o ambiente ciberespacial é um local desterritorializado, permitindo, assim, relações desterritorializadas.

Em meio a essa discussão, procuramos explorar a questão da territorialidade na comunidade virtual a partir da observação e da participação na comunidade **Cais do Porto**, pertencente à **Ilha Brasil Porto Alegre** existente dentro da plataforma de interação virtual *Second Life* (SL). O que nos move nesta pesquisa é a necessidade de compreender os inúmeros questionamentos emergentes das próprias leituras sobre o conceito de comunidade e sua relação com o território, seja ele físico, seja simbólico. Encontramos nessas questões uma contribuição relevante ao debate acadêmico e às discussões contemporâneas sobre a comunidade virtual, uma vez que é um tema social que tem por base a comunicação e a interação mediadas por computador.

O *Second Life*, cuja tradução para a língua portuguesa é "segunda vida", é um mundo virtual onde todos os usuários cadastrados podem participar criando avatares¹, construindo objetos e interagindo com outros avatares do mundo em terceira dimensão. No início de 2007,

¹ O avatar é a parte visual da representação do interagente, é o personagem que representa a pessoa dentro do Second Life

o programa foi lançado no Brasil, na sua versão em português, e ganhou a atenção da mídia, aparecendo em revistas de circulação nacional, como **Veja**² e **Época**³, e sendo tema de programas como Fantástico⁴ e Argumento contra Argumento⁵ que é um programa de debate, com assuntos relacionados à mídia, produzido pelo Centro de Produção Multimídia da PUC do Rio Grande do Sul.

Por se tratar de um fenômeno recente, nosso primeiro contato com o SL ocorreu há cerca de um ano. Optamos por esse programa por oferecer um ambiente tridimensional, onde as pessoas podem interagir e conversar em tempo real, promovendo relações sociais.

Para determinar qual a ilha que escolheríamos para trabalhar, resolvemos localizar, primeiramente, as ilhas⁶ existentes até aquele momento⁷ com a palavra-chave **Brasil**, através do mecanismo de busca oferecido pelo *software*⁸. Foram 20 as ilhas encontradas, conforme Tabela 1.1:

Tabela 1.1 – Relação das Ilhas

Ilhas encontradas com a palavra-chave Brasil			
1	Brasil Restrita Darwin	11	Brasil Tecnologia
2	Brasil Livre 1	12	Brasil Elite
3	Brasil Cultural	13	Brasil Porto Alegre
4	Brasil Sp Jardins	14	Brasil Bahia
5	Brasil SP Alphaville	15	Brasil Help Brasil
6	Brasil Corporativo	16	BRASIL SHOPPING
7	Brasil Norte	17	Brasil Ribeirão
8	Brasil Sul	18	BRASIL NORDESTE
9	Brasil	19	Brasil Paquera
10	Brasil 1	20	Brasilia

O critério de seleção levou em consideração as recomendações de uma avatar-*helper*⁹. Segundo a *helper* Kycka Lubitsch, as pessoas devem dar preferência de trânsito para as ilhas brasileiras, para evitar intervenções que acarretem a perda do avatar em ilhas estrangeiras, como vemos no diálogo a seguir, observando as partes em destaque:

² Matéria de capa do dia 19.03.2007.

³ Chamada de capa do dia 18.04.2007.

⁴ Matéria exibida pela emissora Rede Globo de Comunicação no dia 11.02.2007.

⁵ Matéria exibida pela emissora UNIV (canal 15 da NET) no dia 11.04.2007.

⁶ Os espaços no *Second Life* são divididos em ilhas (*Lands*). As ilhas possuem nomes variados e são divididas em regiões com uma área de 65536m².

⁷ Pesquisa realizada no dia 27.06.2007.

⁸ Informação e conhecimento utilizados para executar funções úteis por computadores e dispositivos computadorizados.

⁹ Os avatares-*helpers* são contratados pelos donos das ilhas para ajudar os novos avatares.

- [7:00] Kycka Lubitsch: **porem tem umas ilhas que (as gringas mais avançadas)** usam algum tipo de scrip (comando) **que podemos ficar com o avatar preso la...** mudar o nosso shap (corpo) arrancar nosso cabelo roupas, nos jogar no chão e não conseguimos nos mexer mais tec.... **tem que ter cuidado...** se não vc vai ter que abrir outra conta e outro avatar
- [7:01] Marigauti Boa¹⁰: vou ficar **pelas ilhas brasileiras**
- [7:01] Kycka Lubitsch: **perfeito... também fazemos isso por aqui...** kkkkk¹¹

Para reduzir o universo da pesquisa, decidimos observar, primeiramente, três das 20 ilhas encontradas pela palavra-chave **Brasil**. O critério considerado foi o número de acesso (tráfego) pelos avatares. Acreditamos que, quanto maior for o tráfego nas ilhas, maiores serão as possibilidades de se observarem os fenômenos que venham a ocorrer daqui por diante. A pesquisa ocorreu no período de cinco dias ininterruptos, em horários aleatórios. A Tabela 1.2 apresenta a média do tráfego no período das 6 horas do dia 27.06.2007 às 6 horas do dia 02.07.2007 conforme:

Tabela 1.2 – Número de acessos diários e média de tráfego das ilhas

		Média de Tráfego					
	Ilhas/datas	27/06 a 28/06	28/06 a 29/06	29/06 a 30/06	30/06 a 1/07	1/07 a 2/07	Média
1	Brasil Restrita Darwin	1284	1027	1027	1936	1832	1421,2
2	Brasil Livre 1	0	0	0	0	0	0,0
3	Brasil Cultural	20	48	1024	23	98	242,6
4	Brasil Sp Jardins	17012	16259	16259	15356	40328	21042,8
5	Brasil SP Alphaville	6469	6037	6037	6174	6490	6241,4
6	Brasil Corporativo	6214	5484	5484	1996	2193	4274,2
7	Brasil Norte	60	77	77	39	49	60,4
8	Brasil Sul	0	0	0	0	0	0,0
9	Brasil	69986	63025	63025	68284	71085	67081,0
10	Brasil I	20822	17317	17317	14088	35388	20986,4
11	Brasil Tecnologia	0	0	0	0	0	0,0
12	Brasil Elite	242	248	248	144	266	229,6
13	Brasil Porto Alegre	21665	24340	24340	22280	19055	22336,0
14	Brasil Bahia	84430	77940	77940	56344	78738	75078,4
15	Brasil Help Brasil	17484	22371	22371	21830	18604	20532,0
16	BRASIL SHOPPING	14918	13672	13672	12908	13853	13804,6
17	Brasil Ribeirão	4632	10662	10662	7827	4084	7573,4
18	BRASIL NORDESTE	4801	8521	8521	2508	2536	5377,4
19	Brasil Paquera	0	0	0	0	0	0,0
20	Brasília	0	0	0	0	0	0,0

É necessário acessar as ilhas para verificar os números de tráfego, os quais são atualizados a cada 24 horas. As ilhas **Brasil Livre 1**, **Brasil Sul**, **Brasil Tecnologia**, **Brasil**

¹⁰ Marigauti Boa é o nome do avatar (avatar-pesquisador) de Mariana W. Gauterio. No momento do cadastro, o usuário deve criar um nome (Marigauti) e escolher em uma lista, fornecida pelo programa, um sobrenome (Boa) para o seu avatar.

¹¹ Entrevista realizada dentro do *Second Life* no dia 07.05.2007

Paquera e **Brasília** não alcançaram média, devido à indisponibilidade de acesso a esses locais nos dias pesquisados.

Dentre as três ilhas com maior tráfego, escolhemos a **Ilha Brasil Porto Alegre** como local de estudo, pois, além de estar entre as três ilhas mais visitadas durante o período da pesquisa, – com média de 22.336 acessos diários – acreditamos que nossa identificação cultural com a Cidade de Porto Alegre colaboraria na visualização de elementos representativos que facilitaríamos a sua categorização.

1.1. Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é estudar a **Ilha Brasil Porto Alegre** enquanto território formador de comunidades virtuais no ciberespaço.

1.1.1. Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- a) Identificar marcas territoriais e espaços de sociabilização que classifiquem a **Ilha Brasil Porto Alegre** como uma cibercidade baseada em um espaço urbano concreto: a Cidade de Porto Alegre no Estado do Rio Grande do Sul.
- b) Localizar e interagir com a comunidade virtual gerada no local de atuação determinado pela pesquisadora, coletando os dados produzidos pelos canais de comunicação utilizados pelos membros: o *chat* aberto e as mensagens privadas (instantâneas -MI¹²).
- c) Construir categorias de acordo com os dados coletados através da entrevista em profundidade e de questionários aplicados.

¹² MI: abreviatura de Mensagens Instantânea. Nesta pesquisa, as Mensagens Instantâneas correspondem às conversas privadas.

1.2. Estrutura do Trabalho

Este trabalho está dividido em três capítulos teóricos e um capítulo de exposição e análise dos dados coletados, somados à Introdução e Conclusão.

No **Capítulo 2**, através de autores como Edgar Morin, Marc Augé, Pierre Lévy e Rogério Haesbaert, expomos conceitos como globalização e localização, bem como o de território. Raymond Williams, Lewis Mumford, Kevin Lynch, Raquel Rolnik, Massimo Canevacci, Raymond Ledrut, Maria Eunice Maciel e André Lemos irão nos auxiliar na relação que tentamos estabelecer entre território e cidade, que é, ao mesmo tempo, espaço concreto denominado instrumento de controle e espaço diferentemente apropriado, através do qual se produzem símbolos e identidades que se tornam fluidas com o surgimento das cibercidades no ciberespaço.

No **Capítulo 3**, abordamos como o surgimento da cibercultura e a configuração desse novo espaço virtual, o ciberespaço, abriram novas portas para outro tipo de comunicação entre as pessoas – através do computador – determinando a formação das comunidades virtuais. Para o estudo das comunidades virtuais, retomamos o conceito de comunidade proposto por Ferdinand Tönnies, bem como outros mais contemporâneos, propostos por autores como Michel Maffesoli, Pierre Lévy, Howard Rheingold, Raquel Recuero, André Lemos e Eugenia Barrichelo.

No **Capítulo 4**, resgatamos conceitos de interatividade propostos por Arlindo Machado e André Lemos, lançando um olhar, especificamente, sobre a interface do programa *Second Life*. Posteriormente, buscamos no conceito de interação, baseado principalmente nas reflexões de Alex Primo sobre o tema, uma base para auxiliar no estudo das comunidades virtuais e nas relações estabelecidas entre seus membros.

No **Capítulo 5**, apresentamos a análise dos dados coletados no decorrer de nossa pesquisa sobre a cibercidade **Ilha Brasil Porto Alegre** e sobre a comunidade virtual **Cais do Porto**, bem como algumas constatações preliminares de acordo com os objetivos propostos, relacionando a prática às teorias e aos conceitos propostos nos capítulos anteriores.

No **Capítulo 6**, finalizamos com as conclusões desta pesquisa.

1.3. Metodologia

Tentamos transpor a barreira da posição estereotipada do pesquisador formal, superior e distante. Neste trabalho, propomo-nos a produzir conhecimento a partir do diálogo entre teoria e prática, pesquisador e comunidade pesquisada. Ao mesmo tempo em que pesquisamos a comunidade **Cais do Porto**, o avatar-pesquisador fez-se membro da mesma. Esse duplo desafio tornou a pesquisa complexa, pois exigiu uma realização perceptível do fenômeno participativo e uma produção de conhecimento a partir da prática. Por isso, optamos pela metodologia de pesquisa participante (DEMO, 1995), que tem como princípio a ação social.

Acredita-se que a prática é maneira de conhecer, nem sempre sofisticada como a teoria formal, mas por vezes mais adequada ao dia-a-dia da sociedade, que não pode apresentar para todo o momento uma teoria do momento. Entretanto, não se subordina a teoria à prática e vice-versa. Uma não substitui a outra. (DEMO, 1995. p.239).

Para Demo, o movimento da pesquisa participante tem como ponto de partida a decepção com os métodos tradicionais que cultivam a neutralidade científica, onde a realidade é tratada como “objeto”, introduzindo um relacionamento de “cima para baixo”, imaginando que, entre sujeito e objeto, exista somente uma relação formal. Decidimos pela pesquisa participante por entendermos ser um método flexível que busca “caminhos novos diante de uma realidade nova” (DEMO, 1995, p.229), proporcionando adaptações ao longo da mesma. Partimos de uma observação preliminar, onde o desafio proposto é o de captar a realidade social em sua complexidade, na sua totalidade qualitativa e quantitativa. Santaella (2001) afirma que esse primeiro olhar habilita o pesquisador a situar a questão e a melhor defini-la. Pretendemos, com isso, localizar os espaços de sociabilização construídos dentro da **Ilha Brasil Porto Alegre**.

Após a conclusão dessa primeira etapa, partimos para a escolha de nossa área de atuação (ou do avatar-pesquisador) e para a coleta de dados que pudessem observar a existência de uma comunidade nesse local. O número de acessos determinou a escolha pelo local da pesquisa dentro da **Ilha Brasil Porto Alegre**, ou seja, o lugar onde houvesse o maior número de acessos seria o escolhido para nos fixarmos. Após um olhar preliminar sobre as áreas existentes na **Ilha Brasil Porto Alegre**, percebemos que a do **Cais do Porto e**

Armazéns era onde sempre ocorria maior movimentação de avatares. Assim, a escolha pelo **Cais do Porto e Armazéns** justifica-se por ser o local de maior concentração média diária de avatares em relação aos outros 16 lugares, identificados no **Capítulo 4**, da **Ilha**. Essa observação foi realizada durante o período de 04 de agosto de 2007 a 16 de setembro de 2007.

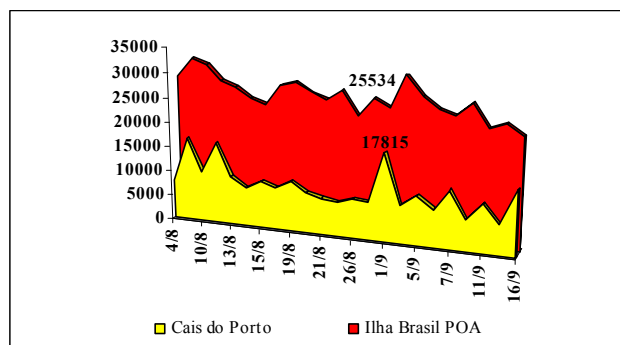


Figura 1.1 - Tráfego Diário de Avatares

Com os dados utilizados para compor o gráfico da Figura 1.1, calculamos a média de tráfego da **Ilha Brasil Porto Alegre**, obtendo 26.864 acessos diários. O cálculo da média de tráfego só para o **Cais do Porto** foi de 9.774 acessos diários. Este último valor corresponde, portanto, a 36,38% da circulação total na **Ilha**, no período observado. Essa percentagem é significativa, já que temos na **Ilha**, além da área do **Cais**, mais 16 pontos de referência que podem ser utilizados como lugar de concentração de avatares. Achemos importante destacar que, no dia 9 de setembro de 2007 (domingo), o percentual de circulação de avatares no **Cais do Porto** representou 69,77% da totalidade dos avatares circulantes nessa cibercidade.

O *corpus*¹³ da pesquisa foi determinado pelas entrevistas individuais, ou em profundidade, (GASKELL, 2002), realizadas e por questionários¹⁴ distribuídos aos avatares que transitam pelo **Cais do Porto e Armazéns**.

Conversas informais ocorreram antes do período que determinamos para realizar as entrevistas em profundidade. Essas conversas informais nos ajudaram a explorar aspectos primários, como o modo de utilização do software e a ambientação com o cenário escolhido (**Ilha Brasil Porto Alegre**). Após esses estudos preliminares (SANTAELLA, 2001), partimos efetivamente para as entrevistas no local determinado pelo maior número de circulação de avatares na ilha escolhida. As entrevistas individuais têm por objetivo explorar o espectro das opiniões, as diferentes representações sobre o assunto em questão, de forma qualitativa,

¹³ Conjunto que representa as informações da pesquisa (MORAES, 2003).

¹⁴ As perguntas do questionário podem ser encontradas no ANEXO I.

maximizando a oportunidade de compreender as diferentes posições tomadas pelos membros do meio social. Estas entrevistas ocorreram no período de aproximadamente 4 meses (entre 17 de setembro de 2007 e 10 de janeiro de 2008). Um total de 48 entrevistas em profundidade foram realizadas com avatares que circulavam pelo local, todas devidamente documentadas através de arquivos em Word com data e hora da abordagem.

Tanto as entrevistas quanto os questionários foram aplicados dentro do ambiente virtual escolhido como área de atuação (**Cais do Porto e Armazéns**) na **Ilha Brasil Porto Alegre**, e foram possíveis graças ao método de pesquisa participante (DEMO, 1995) com a presença do avatar-pesquisador.

Os questionários foram elaborados e distribuídos após dois meses do início das entrevistas em profundidade. As alternativas de respostas elaboradas para o questionário basearam-se na análise das entrevistas individuais e na coleta de diálogos do *chat* aberto. A comunicação através do *chat* aberto e das conversas privadas (MI) desempenham papel central na análise. Um total de 100 questionários foram distribuídos, sendo que houve um retorno de 33% do mesmo.

Os dados foram analisados e categorizados através da técnica de análise textual discursiva proposta por Moraes (2003). Optamos por essa técnica, pois, ao iniciarmos a pesquisa, não tínhamos a visão completa e clara de todo o processo e sentimos a necessidade de nos movimentarmos por ele anteriormente. A análise textual discursiva tem no exercício da escrita seu fundamento, enquanto ferramenta mediadora na produção de significados. Esse tipo de análise solicita a construção de caminhos próprios de pesquisa. Ela necessita da impregnação dos fenômenos investigados, por isso, é uma técnica complementar ao método de pesquisa participante.

O texto possibilita uma multiplicidade de leituras, em função tanto das intenções dos autores como dos referenciais teóricos dos leitores e do campo semântico em que se insere. Portanto, as análises realizadas não podem ser aplicadas em qualquer momento, porque a pesquisa faz parte de um recorte histórico e social muito particular.

Para Moraes, a análise textual discursiva é uma abordagem de análise de dados que transita entre a pesquisa qualitativa e a análise de conteúdo e discurso. É um processo que se inicia com a “unitarização”¹⁵, em que os textos são separados em unidades de significado. Esse movimento implica a interpretação e a articulação dos significados semelhantes, atribuídos pelo autor através do processo de “categorização”. As categorias propostas neste

¹⁵ “Unitarizar” é interpretar e isolar as idéias através de uma leitura cuidadosa, onde o pesquisador assume interpretações e se abre as interpretações do outro, constituindo novos sentidos (MORAES, 2003).

trabalho emergem da relação entre a **comunicação**, a **identidade**, o **sentimento de pertencimento** e os **laços sociais** à comunidade **Cais do Porto**.

1.3.1. Ética na pesquisa

Todas as entrevistas e os questionários aplicados foram registrados através de documentos Word ou Excel. Os avatares abordados estavam cientes da pesquisa e de sua participação, bem como sobre o registro de suas conversas através dos canais aberto (*chat*) e privado (MI), sob a condição de que suas identidades fossem preservadas. Por isso, ao longo da pesquisa, os avatares participantes são apresentados na forma de números, como, por exemplo, Avatar 01, 02 e assim por diante. Os avatares foram numerados por ordem de contato estabelecido. O único que será identificado nas conversas é o avatar-pesquisador: Marigauti Boa.

2. O PROCESSO DE “DES-RE-TERRITORIALIZAÇÃO”

Neste capítulo propomo-los a discutir sobre a complexidade dos processos de **des-re-territorialização** (LEMOS, 2007a *on line*; HAESBAERT, 2002) em que estamos envolvidos, a partir da construção de territórios muito mais múltiplos, ou, de forma mais adequada, tornando muito mais complexa nossa multiterritorialidade. Para isso, tomamos emprestadas reflexões de outras disciplinas, principalmente da Antropologia, da Sociologia e da Geografia, para uma melhor compreensão do conceito de território e para a formação das identidades sociais, mais especificamente, do movimento entre o global-local. Sabemos que o local bem como o global não se explica exclusivamente dentro deles próprios. Daí a necessidade de tentarmos entender a relação que existe entre esses dois pólos opostos e ao mesmo tempo complementares na compreensão das dinâmicas interativas dentro de uma comunidade virtual.

2.1. Os Processos de Globalização e Localização

A sociedade cresce pelas mídias de massa, pelas revoluções sociais e pela flutuação das fronteiras culturais e subjetivas. Na década de 80, o fenômeno da globalização, associado ao multiculturalismo, ganhou visibilidade e fez emergir o conceito de “desterritorialização” que se concretizou na era pós-industrial. A deslocalização do trabalho, o multiculturalismo, o esfacelamento da identidade e o desenraizamento do sujeito, proporcionados pela globalização, provocam uma sensação de desterritorialização generalizada. Este sentimento afeta a política, a economia, o sujeito, os vínculos identitários, o corpo e a arte.

O processo identificado por muitos como desterritorialização, ou perda, ou desaparecimento dos territórios é complexo. Pierre Lévy (2000a) acredita, hoje, que há um

retorno ao nomadismo, e, desse modo, esse espaço globalizado não comportaria, portanto, um território geográfico – nem o das instituições, nem o dos Estados – mas é um espaço invisível de conhecimento, de saberes, de potenciais de pensamentos que brotam e se transformam em “qualidade de ser”, de maneira a construir uma sociedade. É um espaço qualitativo, dinâmico e vivo da humanidade em vias de se auto-inventar, produzindo seu mundo. Para o pensador, basear o laço social na relação com o saber consiste em encorajar a extensão de uma “civilidade desterritorializada”, que coincide com a fonte contemporânea da força, ao mesmo tempo em que passa pelo íntimo das subjetividades. A diferença não seria apenas física e topológica, mas afetaria os processos sociais. Para Lévy, o território “[...] é definido por seus limites e seu centro. Em contrapartida, cada ponto do ciberespaço é em princípio, co-presente a qualquer outro, e os deslocamentos podem ser feitos à velocidade da luz.”(1999, p.194-195). As instituições territoriais, segundo ele, são hierárquicas e rígidas, enquanto as práticas dos cibernautas privilegiam os modos transversais de relação e a fluidez das estruturas facilitando práticas inéditas de democracia direta em grande escala.

Antes do ciberespaço, o espaço público de comunicação era controlado por intermediários institucionais que tinham uma função de filtragem entre autores e consumidores de informação, como as estações de televisão, por exemplo. O surgimento do ciberespaço criou uma situação de “desintermediação”, segundo Lévy (2000b). O ciberespaço “[...]encarna um dispositivo de comunicação qualitativamente original, que deve bem distinguir das outras formas de comunicação e de suporte técnico” (LÉVY, 2000b, p.206). Essa nova esfera pública é mais inclusiva do que todos os meios anteriores, pois permite a expressão de todos os indivíduos, grupos, instituições e comunidades virtuais.

Visões correntes da cibercultura classificam as tecnologias emergentes do final do século XX como dispositivos que irão dissolver os problemas de fronteiras ligados ao processo de globalização. André Lemos (2007a *on line*) alerta que essas visões partem da incompreensão dos processos desterritorializantes e de uma concepção meramente física do território. “O ciberespaço cria linhas de fuga e desterritorializações, mas também reterritorializações” (LEMOS, 2007a *on line*, p.6). O ciberespaço é pensado, desta forma, como lugar de processos de semantização (territorialização), bem como de movimentação (desterritorialização). Os *chats*¹⁶ e os *blogs*¹⁷ por exemplo, são reterritorializantes, pois

¹⁶ *Chat*: serviço oferecido na comunicação que permite a participação simultânea, através de um texto ou de voz, de diversos usuários em uma mesma conversa ou debate.

¹⁷ O *blog* é ferramenta de produção, comunicação e publicação virtual. O "blogueiro" insere sua postagem relatando o que fez de interessante em seu dia, escreve poesias, insere músicas, enfim, tudo o que a imaginação

controlam o fluxo da informação em meio ao espaço estriado que constitui o ciberespaço planetário.

2.1.1. A relação global-local

A globalização é resultado da conquista das Américas e da expansão dominadora do Ocidente europeu sobre o planeta. Edgar Morin (2002) afirma que a globalização é baseada em dois eixos principais, que são, ao mesmo tempo, ambivalentes e antagônicos. A ambivalência refere-se ao desenvolvimento das comunicações, sobretudo nos últimos anos, com o fax, o telefone celular, a Internet, a comunicação instantânea em todos os pontos do planeta, como explica o autor. Para ele esse fenômeno tem efeitos positivos, como comunicar e intercambiar informações, mas não garante a compreensão das mesmas, pois esta é um fenômeno ligado à subjetividade, ou seja, ao contexto em que se está inserido.

A “primeira globalização”, como define Morin, tem a ver com a dominação da Europa ocidental no século XIX, sobretudo a inglesa na Índia, no Canadá e em vários pontos do mundo. Essa dominação começou a mudar no século XX. Já foram vivenciadas duas guerras mundiais, neste período, que começaram em solo europeu e suas conseqüências refletiram por todo o planeta. A “segunda globalização” é antagônica à primeira. Ela corresponde a um tipo de globalização minoritária. Começou nas próprias nações dominadoras, primeiro, com a concepção de Bartolomeu de Las Casas, padre espanhol, que dizia que os índios das Américas eram humanos como os ocidentais, e, quase ao mesmo tempo, Montaigne afirmava que todas as culturas e civilizações tinham virtudes e qualidades tanto quanto a civilização ocidental. Assim, o movimento da segunda globalização “[...] tende a considerar com respeito e atenção os outros, continua com as idéias do humanismo, com as idéias dos direitos humanos [...] com idéias antiescravistas [...] e com a reação dos internacionalismos do século passado e do início deste” (MORIN, 2002, p.41). Na primeira globalização, apresenta-se a homogeneização da dominação dos problemas econômicos e, na segunda, a idéia de que o mundo não pode ser considerado como mercadoria.

do autor permitir. Ao fazer uso de um *blog*, o autor expõe a necessidade de compartilhar com os outros suas descobertas e também a si próprio, pois, através de suas postagens e do *script* do seu *blog*, é possível, mesmo sem conhecê-lo, estabelecer o seu perfil.

O Antropólogo Marc Augé (2006) afirma que existem dois paradoxos no processo de globalização. O primeiro refere-se à uniformização e à homogeneização dos mercados, à velocidade dos meios de transporte e à rapidez das comunicações em contraste com a multiplicação das reivindicações de identidade local com formas e em escalas diferentes uma das outras. Essas reivindicações de singularidades, com frequência, estão relacionadas de forma antagônica à mundialização do mercado hoje em dia. O que ocorre no momento é que o mundo contemporâneo se encontra como lembra Morin, “[...] uno no sentido de que cada parte do mundo faz parte, cada vez mais, do mundo em sua globalidade. E o mundo, em sua globalidade, encontra-se dentro de cada parte” (2002, p.46).

O segundo paradoxo, de acordo com Augé, está ligado à área da Antropologia. As mudanças aceleradas do mundo contemporâneo, unificado e dividido ao mesmo tempo, constituem um desafio para o enfoque etnológico. O método etnológico “[...] não tem como objetivo final o indivíduo (como os psicólogos), nem a coletividade (como os sociólogos), mas, sim, a relação que permite passar de um ao outro” (AUGÉ, 2006, p.100). Por esse motivo, este estudo escolheu o olhar antropológico para fundamentar a pesquisa participante utilizada para observar e interagir com os outros indivíduos. Nesse tipo de visão, a contextualização é mais importante que a própria globalização (MORIN, 2002 e AUGÉ, 2006).

Ao contextualizar, a Antropologia determina lugares como espaços em que se pode ler a identidade, a relação e a história. No entanto, Augé constata que também existem lugares onde essa leitura não é possível. A esses lugares dá o nome de “não-lugares”. Os “não-lugares” compreendem os espaços que “tendem a se parecer” (AUGÉ, 2006, p.109) e são determinados pelos espaços de circulação, como as auto-estradas, as áreas de serviços de postos de gasolina, os aeroportos; por espaços de consumo, como os super e hipermercados e cadeias de hotelarias; e por espaços de comunicação, como telas, cabos e ondas com aparências às vezes imateriais. Neles, a relação social não é duradoura proporcionando certa sensação de liberdade do peso das relações.

O autor esclarece que a oposição entre lugar e “não-lugar” é relativa. Varia segundo os momentos, as funções e os usos, ou seja, de acordo com o contexto. A definição do espaço seria em função dos que vivem nele. No entanto um “não lugar” não significa a ausência de um território, como lembra Lemos (2007a *on line*). Em seu artigo, **Ciberespaço e Tecnologias Móveis**, ele cita como exemplo o caso de uma turista australiana que perde o rumo na cidade onde se encontra. Desterritorializada em um país estrangeiro, ela aciona o seu celular, que rapidamente dá um mapa e aponta sua localização. Na condição de turista, ela,

agora, passa a controlar seus movimentos no espaço reterritorializando-se. O celular, segundo ele, é um instrumento de reterritorialização nesse caso. Esses processos de territorialização, desterritorialização e reterritorialização são potencializados pela Internet, pelo ciberespaço e por suas comunidades virtuais. Lemos (2007a *on line*) e Haesbaert (2002) classificam esses processos de “des-re-territorializações”.

2.2. O Território

A territorialização, por vezes, é compreendida, de modo muito genérico, como “[...] o conjunto das múltiplas formas de construção/apropriação (concreta e/ou simbólica) do espaço social, em sua interação com os elementos como o poder (político/disciplinar), os interesses econômicos, as necessidades ecológicas e o desejo/subjetividade [...]” (HAESBAERT, 2002, p.45). Para esse autor, essa visão é problemática, tendo em vista que não abarca questões como a relação entre interação e segmentação em diferentes dispositivos e estratégias territoriais promovidos por grupos sociais distintos, ou, ainda, não aprofunda a relação entre interação e segmentação em “escalas espaço-temporais” (geográficas e históricas) e de territorialização e desterritorialização.

Na sua origem, a palavra “território” nasce com dupla conotação, uma no sentido material e outra no sentido simbólico¹⁸, inspirando a identificação e a efetiva “apropriação” simultaneamente, explica Haesbaert (2005). Os processos de territorialização e desterritorialização devem ser distinguidos através dos sujeitos que efetivamente exercem o poder e, de fato, controlam o espaço e os processos sociais que o compõem. As relações sociais configuram-se, de algum modo, através de relações de poder. Quem controla uma determinada área geográfica visa influenciar ou controlar as pessoas. No sentido material, o poder está ligado à dominação e, no sentido simbólico, ele é ligado à apropriação do espaço geográfico.

Enquanto *continuum* dentro de um processo de dominação e/ou apropriação, o território e a territorialização devem ser trabalhados na multiplicidade de

¹⁸ Etimologicamente, a palavra “território” aparece tão próximo de *terra-territorium* quanto de *terreo-territor* (terror, aterrorizar), ou seja, tem a ver com dominação (jurídico - política) de terra e com a inspiração de terror, do medo.

suas manifestações – que é também e, sobretudo, multiplicidade de poderes, neles incorporados através dos múltiplos agentes/sujeitos envolvidos. Assim, devemos primeiramente distinguir os territórios de acordo com os sujeitos que o constroem, sejam eles indivíduos, grupos sociais, o Estado, empresas, instituições como a Igreja, etc. As razões do controle social pelo espaço variam conforme a sociedade ou cultura, o grupo e, muitas vezes, com o próprio indivíduo. (HAESBAERT, 2005, p.6776).

Esse autor propõe, assim, a separação da definição de território baseada em dois “tipos ideais” com os quais podemos observar a essas multiplicidades dessas manifestações. O “território funcional” ligado ao sentido material e aos processos de dominação, e, o “território simbólico” ligado aos processos de apropriação. Ele lembra que os “tipos ideais” não se manifestam em estado puro, pois um sempre tem um pouco do outro, por mais reduzido que seja. A Tabela 2.1 demonstra os extremos dessa divisão entre os “tipos ideais”.

Tabela 2.1 – Esquema Genérico dos Extremos entre o Funcionalismo e o Simbolismo

<i>“Território funcional”</i>	<i>“Território simbólico”</i>
Processos de Dominação <i>“Territórios da desigualdade”</i>	Processos de Apropriação (baseado nas reflexões de Lefèbvre ¹⁹) <i>“Territórios da diferença”</i>
Território sem territorialidade (empiricamente impossível)	Territorialidade sem território (ex.: “Terra Prometida” dos judeus)
Princípio da exclusividade (no seu extremo: unifuncionalidade)	Princípio da multiplicidade (no seu extremo: múltiplas identidades)
Território como recurso, valor de troca <i>(controle físico, produção, lucro)</i>	Território como símbolo, valor simbólico <i>(“abrigo”, “lar”, segurança afetiva)</i>

Fonte: HAESBAERT, Rogério. *Da desterritorialização à multiterritorialidade*. In: Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina – 20 a 26 de março de 2005 – USP.

No entanto, sabemos que “tipos ideais” nunca acontecem em sua forma pura em sua aplicação ou quando observamos um fenômeno, como é o caso das redes sociais no ciberespaço. Ao mesmo tempo em que, estes tipos se distinguem em teoria, eles se complementam na prática. Um não existe sem o outro. Historicamente, como explica Haesbaert (1997), desde os territórios mais tradicionais, podemos encontrar uma relação biunívoca entre identidade e cultura e controle do espaço.

¹⁹ Para Lefèbvre (1986) o território deve ser tomado no ponto de vista não apenas de um domínio ou influência politicamente estruturado, mas também de uma apropriação que agrupa a dimensão simbólica, identitária e, dependendo do grupo social que se estiver inserido, afetiva. Os territórios envolvem em diferentes graus de correspondência e intensidade, uma dimensão simbólica atribuída pelos grupos sociais. (*apud* Haesbaert, 1997).

O território foi inventado a partir do período neolítico, com a agricultura, o desenvolvimento das cidades, o Estado e a escrita. Ele não suprime a “terra nômade”, mas recobre-a em parte e tenta sedentarizá-la, domesticá-la, explica Lévy (2000a). Nesse caso, o centro da existência não é mais a participação no cosmos, mas o vínculo com uma entidade territorial (pertencimento, propriedade, etc.) definida por fronteiras. As instituições que vivemos são igualmente territórios, ou justaposições de territórios, com suas hierarquias, burocracias, sistemas de regras, fronteiras, lógicas de pertencimento ou de exclusão.

A dialética histórica entre a terra e o território consiste na luta entre o nomadismo e o sedentarismo. O território, nas sociedades tradicionais, era visto como um lugar que trabalhava para recobrir o nomadismo, diminuindo suas margens construídas a partir dos costumes e da alma coletiva dos povos, em uma pirâmide social. As sociedades tradicionais baseavam-se em um território mais funcional, visto como “[...] abrigo e base de ‘recursos’ com uma profunda identificação que recheava o espaço de referentes simbólicos fundamentais à manutenção de sua cultura ”(HAESBAERT, 2005:6778, *grifo do autor*). A identidade territorial presente nessa época dizia respeito aos lugares e às posições nas instituições, nas castas, nas hierarquias, em tudo o que organiza um espaço por fronteiras, escalas e níveis que caracterizassem marcas de pertença. Ligadas ao território, as identidades de pertença formavam um bloco. As identidades baseavam-se em raízes, em origens, na inclusão em um conjunto geográfico, político, funcional ou biológico.

Já nas sociedades modernas, até por volta do século XIX, vigorava a funcionalidade associada à individualidade. A identidade era construída de forma individual, mais do que em grupo. No entanto, um mesmo fenômeno pode-se desenvolver ao longo do tempo. As relações atualizam-se e tudo está sempre presente.

Hoje, nas sociedades pós-modernas²⁰, com a mobilidade, os fluxos de redes e o advento das rápidas conexões estabelecidas em todo o mundo, “[...] o território passa então, gradativamente, de um território mais ‘zonal’ ou de controle de áreas para um ‘território-rede’ ou de controle de redes. Aí, o movimento ou a mobilidade passa a ser um elemento fundamental na construção do território” (HAESBAERT, 2005, p.6778, *grifos do autor*). Hoje, portanto, vivemos a existência de múltiplos tipos de territórios são unidades formadas por pluralidades que determinam o que Haesbaert (2005) chama de “multiterritorialidade”.

²⁰ A pós-modernidade apareceu na segunda metade do século XX, com o advento da sociedade de consumo e a *mass media*. A pós-modernidade é a expressão do sentimento de mudança cultural e social correspondente ao aparecimento de uma ordem econômica chamada pós-industrialismo. Dessa forma, o conceito de pós-modernidade, nesse estudo, baseia-se na definição de que “[...] a cultura pós-moderna não se prende à dimensão histórica do futuro, mas ancora-se no presente, revisitando o passado” (LEMOS, 2004, p.66).

2.2.1. Dos múltiplos territórios a multiterritorialidade

A multiplicidade territorial pode ser confundida, por vezes, com a “multiterritorialidade”, explica Haesbaert (2005). O autor apóia-se em Zambrano para distinguir essas duas perspectivas. A “pluralidade territorial” e “territórios plurais” de Zambrano se assemelham respectivamente ao que Haesbaert determina de “múltiplos territórios” e “multiterritorialidade”:

A pluralidade de territórios indica sua multiplicidade: ‘a superfície terrestre como suporte está sujeita a um processo permanente de organização/diferenciação, processo central para a reprodução sistêmica’. [...]. Os territórios plurais, além de conceberem a multiplicidade descrita anteriormente, concebem todo espaço terrestre ocupado por distintas representações sobre ele, que tendem a legitimar a jurisdição sobre os habitantes que nele residem, configurando a série de relações sociais entre as diferentes percepções de domínio. [...]. Os territórios plurais permitem perceber, em cada unidade do múltiplo, a pluralidade de percepções territoriais estruturadas (a cotidianidade dos habitantes), estruturando (processo de construção) e estruturantes (ex.: judiciais, eclesiásticas e algumas guerrilheiras, formadas pela progressiva ação dos movimentos sociais). (ZAMBRANO, 2001, p.29-30 *apud* HAESBAERT, 2005, p.6782).

A territorialidade contínua está cedendo lugar para o que Haesbaert (1997) chama de múltiplas territorialidades, ativadas de acordo com os interesses, o momento e o lugar em que se encontram. Segundo o autor, é ainda na modernidade, e não na pós-modernidade, que se desenvolve um mundo complexo e multifacetado. Surgem também as novas formas de identidade territorial e controle do espaço: de um lado, fronteiras bem definidas e relativamente homogêneas; de outro, redes de diversas ordens que extrapolam a espacialidade. Os diferentes níveis de interação admitem a ativação de múltiplas identidades, numa relação entre seus “múltiplos territórios”. A identidade territorial “[...] é entremeada por várias outras, e seu conteúdo simbólico, pode às vezes, mudar rapidamente no tempo; a identidade social nunca pode ser vista como unitária e monolítica” (HAESBAERT, 1997, p.44). Esta multiplicidade territorial pode ser vistos por dois ângulos: um positivo (a vivência concomitante de múltiplos “territórios” e identidades), e outro negativo (a fragilidade e a instabilidade das relações com os outros e com o meio).

A multiplicidade e a flexibilidade territoriais do mundo pós-modernos permite que alguns grupos gozem de uma sobreposição de territórios em um mesmo local. A “multiterritorialidade” acontece no sentido de conhecer diversos territórios ao mesmo tempo. No entanto, isso não é exatamente uma inovação, segundo Haesbaert (2005). Para ele, o processo de territorialização parte do nível individual ou de pequenos grupos, bem como toda relação social sugere uma interação territorial, um entrecruzamento de distintos territórios.

A realização da “multiterritorialidade” contemporânea caracteriza-se, principalmente, pelas articulações na forma de “território-rede” (HAESBAERT, 2005). O “território-rede” permite que vários territórios se imbriquem e se justaponham com as suas individualidades formando uma espécie de “todo”. A Internet e a comunicação instantânea configuram territórios sem a proximidade física que configuram uma “multiterritorialidade” envolvida nos diferentes graus de conectividade e/ou vulnerabilidade informacional (ou virtual) dos territórios.

2.2.2. A diversidade territorial e as referências identitárias

Os processos de diversidade territorial resultam da condição global em um sentido mais universalizante, onde os “lugares-mundo” estão conectados, pelos fluxos globais, até os “lugares-tribos”, em uma tentativa de fechamento em torno de valores exclusivistas e segregados (HAESBAERT, 1999). Apesar de a sociedade reconhecer a existência de uma globalização homogeneizadora no que diz respeito às manifestações territoriais, Haesbaert acredita que existe também uma tendência fragmentadora nos dias de hoje. Essa idéia é semelhante as “duas globalizações” de Morin (2002). Há um certo retorno às singularidades e ao específico, o que fica evidente em correntes como o pós-modernismo e o pós-estruturalismo, denominação que evocam a crise social e de paradigmas em que se encontra a mundo. Nesse contexto, o autor considera que a diversidade territorial ligada à regionalização não está ligada apenas à realidade concreta, que mostra uma nova força singular, um revigoramento dos localismos e das desigualdades espaciais. A singularidade representa, aqui, a capacidade dos grupos humanos de recriarem espaços múltiplos de sociabilidade.

A proliferação de regionalismos e de identidades regionais protagoniza os debates acadêmicos, que levantam uma questão referente à síntese entre às múltiplas dimensões do

espaço geográfico, a qual está vinculada à produção de uma singularidade capaz de delimitar uma porção contínua e relativamente estável do espaço

Para alguns, a regionalização aparece no próprio bojo da globalização dos mercados e das comunicações; para outros, a nova “regionalização” seria uma contrapartida à globalização. A regionalização, para o autor,

[...] é um processo amplo, instrumento de análise para geógrafo em busca dos recortes mais coerentes que dêem conta das diferenciações no espaço. Por outro lado, região como conceito envolve um rigor técnico que restringe seu significado mas aprofunda seu poder explicativo; para defini-la, devemos considerar problemáticas como a das escalas e fenômenos sociais mais específicos (como regionalismos políticos e das identidades regionais) entre aqueles que produzem diversidade geográfica do mundo (HAESBAERT, 1999, p.17).

Algumas correntes geográficas que enfocam a regionalização entendem a diversidade territorial pelo viés da diferença, no sentido estrito, ou seja, da singularidade. No entanto, outras observam esse fenômeno pela perspectiva da desigualdade. Nesta segunda corrente, encontra-se a região como produto da divisão territorial dos trabalhos. Para a construção de uma Geografia Regional, o autor aposta na aliança entre “[...] a construção ‘sistêmica’ das desigualdades, principalmente aquela promovida pela (des)ordem econômica, com a produção diferenciadora das singularidades, da vivência do espaço e da nossa identificação com ele” (HAESBAERT, 1999, p.22-23, *grifo do autor*). A Geografia Regional nasce, portanto, da dicotomia geográfica entre o geral e o específico. Por isso, a importância, em qualquer análise territorial, de trabalhar tanto com elementos singulares/específicos quanto com elementos que fazem parte do “todo”, ou universais.

A hibridação dessas duas tendências geográficas, o desigual e o diferente, é responsável pela diversidade territorial do mundo contemporâneo. O desigual exige sempre a referência a um escala de valores-padrão frente à qual os processos são comparados, medidos e hierarquizados. Já o diferente refere-se à ordem mais estritamente cultural. Essas duas manifestações participam de um complexo de articulações mútuas que estão ligadas a dois processos no bojo da (des)ordem socioespacial contemporânea que flutuam entre as desigualdades proporcionadas pelo capitalismo global altamente seletivo e, portanto, excludente; e o reafirmamento das diferenças por movimentos sociais baseados no resgate de identidades (regionais, étnicas, nacionais, etc.).

Além da dinâmica que existe entre o desigual e o diferente, encontra-se outro binômio, mais especificamente espacial, que envolve escalas geográficas: global-local. Esse binômio

tão difundido hoje, não deve ser visto, ainda segundo Haesbaert, de forma simplista, mas como parte de uma relação complexa. A relação entre a homogeneizadora e a heterogeneizadora demonstra que “[...] processos globais ‘implantam-se’ no local, adaptando-se a ele, ao mesmo tempo em que o local pode globalizar-se na medida em que se expandem pelo mundo determinadas características locais” (HAESBAERT, 1999, p.25, *grifo do autor*).

A crise do “território moderno” (HAESBAERT, 1997) frente à mudança permeada por fluxos de diversas naturezas, externos às suas fronteiras, não implica obrigatoriamente um enfraquecimento das regiões, ou regionalismo políticos ou identidades regionais. Segundo esse autor, o revigoramento das regiões ocorre por três motivos. Uma reação à padronização econômico-político imposta pela globalização seria o primeiro. O segundo seria o acirramento dos confrontos interculturais a partir da intensificação dos movimentos migratórios e da facilidade de comunicação com suas regiões de origem. E o último seria o de que o fortalecimento de laços entre espaços fronteiriços, devido à maior permeabilidade das fronteiras nacionais, revigora autonomias frente aos circuitos globalizados.

Os regionalismos estruturam-se sobre discursos que utilizam elementos atribuídos à cultura, à história e à geografia, que dariam coesão ao grupo pelo fortalecimento de uma identidade regional. Devemos acrescentar ainda que a essa perspectiva simbólica e cultural

[...] o caráter político-econômico, pois fica claro que a região, enquanto um tipo de território (política e culturalmente articulado), pode corroborar ou legitimar a organização em rede (dentro de uma divisão territorial do trabalho, por exemplo) específica em alguns espaços econômicos” (HAESBAERT, 1997, p.55-56).

Os processos de desterritorialização marcados pela ausência de uma identificação com o espaço concreto em que se vive demonstram a relevância do fortalecimento de identidades, sejam elas nacionais, sejam regionais ou locais. A apropriação social dentro do território não ocorre apenas enquanto objeto material, mas também como símbolo²¹. Esse poder simbólico

[...] pode fazer uso de elementos espaciais, representações ou símbolos, constituindo uma *identidade territorial*, ou seja, um conjunto concatenado em relações socioespaciais que dão ou reconhecem uma certa homogeneidade em relação ao espaço ao qual se referem, atribuindo coesão e força (simbólica) ao grupo que ali vive e que com ele se identifica (HAESBAERT, 1997, p.50, *grifo do autor*).

²¹ “Os símbolos que compõem uma identidade social não são construções totalmente arbitrárias ou aleatórias, mantendo sempre determinados vínculos com a realidade concreta” (HAESBAERT, 1997, p.47).

Uma das nossas primeiras identificações, aquela que se refere ao local de nascimento, é a natureza geográfica, territorial. O “ser gaúcho” para Haesbaert não significa, a princípio, uma identidade que resulta de uma escolha, pois ninguém escolhe onde vai nascer. Se o fato de nascer no Rio Grande do Sul tem implicações indiscutíveis, não é propriamente o espaço que vai afirmar a identidade, mas a força política e cultural dos grupos sociais. Para tanto, Haesbaert afirma que, só se pode admitir que existam identidades baseadas em um território se partimos da concepção de “espaço produzido” formulada por Lefèbvre encontrado em sua obra **La production de l’espace**. Nessa concepção, a territorialização é,

[...] um processo de re-produção social que incorpora tanto uma dimensão concreta quanto simbólica, uma série de características socialmente produzidas/vividas e/ou inventadas/manipuladas pelo interesse de grupos econômicos e políticos que conseguem tornar mais eficazes esses símbolos em suas estratégias de controle e acumulação (HAESBAERT, 1997, p.50-51).

Sendo assim, o gauchismo encontra-se entre essas múltiplas formas com que podem ser concebidas as identidades sociais, consideradas, nesse caso, como identidade territorial e regional ao mesmo tempo, complementa o autor. A referência identitária verifica-se através de um nível simbólico construído em relação à identidade regional gaúcha, que se toma aqui como recorte a ser priorizado.

2.2.2.1. A Identidade Regional e o Gauchismo

A identidade gaúcha foi ampliada a partir da produção do folclore inspirado na vida da estância e da transposição para o meio urbano, através dos Centro de Tradições Gaúchas (CTG), a partir de 1948. O gaúcho é conhecido no Brasil por uma imagem que conjuga traços do gauchismo do pampa (vestuário, hábitos como churrasco e chimarrão) e dos imigrantes da Colônia (a ética no trabalho, a disciplina e os traços físicos ítalo-germânicos).

No processo de construção da identidade regional, determinados elementos culturais são escolhidos para representar um grupo. Em geral esses elementos são buscados no passado do grupo, e isso é o que se denomina **tradição**. A palavra “tradição” requer alguns cuidados, segundo Maciel (2005), pois sugere uma relação um tanto complicada entre o passado e o

presente. Frequentemente, a tradição é considerada uma sobrevivência do passado, algo permanente que se conserva no tempo. Essa concepção está ancorada na idéia de uma sociedade tradicional, capaz de manter a pureza não contaminada pelo presente. No entanto, o autor acredita que a idéia de sobrevivência, de algo cristalino no tempo e no espaço, faz com que se perca a dinâmica e o sentido de determinada manifestação cultural.

Sendo a cultura dinâmica, ou seja, está sempre em movimento, transformando-se constantemente, os portadores de uma ‘cultura tradicional’ estão sempre recriando essa cultura e seus elementos (como seus saberes, suas crenças, seus valores), ao mesmo tempo em que os reproduzem mediante canais coletivos comunitários e familiares. A cultura é, assim, vista como uma coisa viva, em permanente mutação, em práticas e manifestações culturais combinadas, apropriadas e ressemantizadas (MACIEL, 2005, p.454, *grifo do autor*).

Maciel lembra que, no final da década de 40, o Movimento Tradicionalista Gaúcho (MTG) foi cunhado com o objetivo de criar algo cuja base fosse a cultura tradicional, mas adaptada às diversas situações de tempo e espaço, surgindo, então, a **cultura tradicionalista**. Em função dessa necessidade de preservação de um patrimônio coletivo, o uso da tradição gaúcha apresenta-se como o movimento social conhecido como Gauchismo. O Gauchismo representa, *grosso modo*, tudo que tem a ver com o gaúcho e suas manifestações culturais. Entretanto ele pretende a autenticidade, que se refere à preservação do passado, porém em movimentos de criação e recriação no presente. Em permanente transformação, o Gauchismo faz surgir, cada vez mais, novas formas e práticas sociais, estabelecendo novos sentidos à cultura gaúcha.

O Gauchismo pode ser visto como forma de responder às necessidades – entre as quais simbólicas – dos gaúchos do presente. E uma das necessidades é, justamente, a de preservar algo que participe da tentativa de responder às questões ligadas a “uma” identidade cultural (MACIEL, 2005, p.464, *grifo do autor*).

Assim, não se deve confundir tradição com tradicionalismo, bem como preservar com cristalizar, diz o autor. Diferente de preservar as manifestações culturais engessando algo que é vivo e dinâmico no espaço e no tempo, o Gauchismo ressalta as pessoas envolvidas em sua vivência baseadas no tradicionalismo, colocando-as como elementos centrais das manifestações culturais.

O CTGs espalham-se pelo Brasil todo por volta de 1980. O fluxo migratório de gaúchos para outros estados brasileiros difundiu a cultura do tradicionalismo. Através deles

revive-se, mesmo em áreas distantes da Campanha gaúcha, uma identidade regional que tenta produzir no interior dessas associações o modo de vida das estâncias do pampa fronteiriço. Embora revele um cunho segregador, ao aceitar somente pessoas “pilchadas”, ou seja, trajando vestimentas típicas, ele ressalta, sobretudo, o traço aglutinador ou comunitário do tradicionalismo.

Trata-se de um fenômeno social muito importante, pois, apesar de não se restringir ao grupo sulista, tem nele sua base fundamental, tornando-se o indicador mais concreto da difusão cultural que estes migrantes promovem e fortalecendo a coesão social que essa prática lhes oferece (HAESBAERT, 1997, p.87).

Ainda para Haesbaert (2002), quando nos identificamos como gaúchos, nem sempre somos traduzidos em primeiro lugar pelos símbolos que distinguem cada cidade, mas pela convivência simultânea, de diferentes concepções de mundo, pela ousadia de nossas indefinições. Estamos imersos na complexa luta entre globalização e territorialização.

A identidade da metrópole, então, não se forja apenas nessa matriz segmentada e particular. Há sinais de uma identidade geral e generalizada na metrópole. Em primeiro plano, a rede de relações estabelecidas pelas metrópoles tende a se dar em escala mundial [...].+. A outra face desse processo é que o próprio sentimento de síntese vivido nestas grandes aglomerações, onde as pessoas vindas das mais diferentes localidades e nações transmitem-nos uma sensação ambígua que constitui um determinada vivência do mundo, ainda que estejam convivendo em um lugar determinado. Esta é a grande síntese permitida pelo espaço metropolitano: mundo/lugar (HAESBAERT, 2002, p.95).

O crescimento da malha urbana é acompanhado pelo movimento e pelo surgimento de novos segmentos sociais. Buscam-se, assim, espaços urbanos onde existam traços comuns e os signos encontrem reciprocidade. Os grupos definem-se essencialmente por ligações que se estabelecem com o tempo, tecendo seus laços de identidade no espaço e no tempo, apropriando-se de um território onde se distribuem orientando práticas sociais.

Esse espaço revela múltiplas conexões dos sentidos atribuídos à espacialidade e incorpora mudança e permanência, caos e ordem, congregando-os dinamicamente. Do ponto de vista físico, o processo compreende dois elementos básicos, que agem simultaneamente: a expansão contínua e a diferenciação crescente da malha metropolitana, ambos vinculadores de mudanças e transformações. Muito além da mobilidade pura e simples dos seus habitantes, existe nas cidades uma permanente migração de pessoas. Por isso, valores, formas, funções e

significados são constantemente rearranjados através da destruição/construção. A mutabilidade e o ritmo acelerado das transformações tendem a criar uma atmosfera que exige esforço de cada indivíduo no sentido de interpretar as mudanças. As multiplicidades de funções conjugam-se formando uma nova parcelização do território.

Haesbaert (2002) afirma que a cartografia da cidade é, portanto, muito mais rica e controversa do que os genéricos modelos podem supor. Além da grande diferenciação no tecido urbano, existe uma rede complexa entre grupos que traçam laços de identidade com o espaço que ocupam e lutam pela garantia de seu território. A demarcação territorial produz movimentação disciplinada. Para ela, a demarcação territorial funciona como uma garantia de permanência e associabilidade. A permanência e a associabilidade caracterizam uma comunidade, como lembra Recuero (2002; 2005a; 2005b).

Assim, para Haesbaert (2002), no âmbito dos processos de construção dos regionalismos, por exemplo, um mesmo espaço de referência pode revelar diferentes significações, de acordo com a apropriação ideológica, simbólica, que se faça de seus signos. A espacialidade social compreende, portanto, uma dimensão concreta e outra simbólica que convivem num mesmo todo. O espaço simbólico não corresponde a exemplificações nítidas, pois ele parece manifestar seus múltiplos valores em permanente associação com outros papéis de natureza concreta, tanto que os grandes monumentos ou prédios preservados por terem valor histórico assumem, sobretudo, um valor simbólico. Os espaços de referência determinam uma identidade territorial e potencializam a congregação de interesses locais e regionais enaltecendo as identidades.

As identidades, bem como as relações regionais-locais, devem ser inseridas no contexto das organizações urbanas, pois segundo Lemos (2007a *on line*), os grupos e as classes sociais tentam conquistar os espaços/territórios movimentando-se contra a opressão e precisam de uma vida social baseada em territórios para existir. Identificar a cidade significa seguir a trilha para trás, partindo das suas estruturas e funções urbanas e chegando a seus componentes imaginários compreendidos no espaço e na cultura. Por isso, é importante entender-se a natureza histórica da cidade e distinguir, entre as suas funções originais, aquelas que dela emergiram como formadoras de uma vida urbana seja ela *on line*, seja *off line*.

2.3. A Cidade

Até o período da urbanização, as cidades ainda continham uma pequena fração da espécie humana. Antes da cidade, houve o pequeno povoado, o santuário e a aldeia; antes da aldeia, o acampamento, o esconderijo, a caverna, o montão de pedras; e, antes de tudo isso, houve certa predisposição para a vida social, que o homem compartilhava evidentemente, com outras diversas espécies de animais. Os antigos componentes das aldeias foram transportados a um novo plano e incorporados na nova unidade urbana, o que requeria da parte deles uma mudança das preocupações centrais, antes centradas na sobrevivência. Essa nova estrutura urbana resultou na expansão das capacidades humanas em todas as direções.

A cidade efetuou uma mobilização de potencial humano, um domínio sobre os transportes entre lugares distantes, uma intensificação da comunicação por longas distâncias no espaço e no tempo, uma exploração de inventividade, a par de um desenvolvimento em grande escala da engenharia civil, e, o que não é menos importante, promoveu uma nova e tremenda elevação da profundidade agrícola (MUMFORD, 1982, p.38).

Ao campo é associado uma forma natural de vida, a paz, a inocência, mas também o atraso, a ignorância e a limitação. À cidade associa-se a idéia de centro de realizações, de saber, de comunicação, mas também se fazem associações negativas, como um lugar de barulho, mundanidade e ambição. Para Williams (1989), o contraste retórico entre a vida urbana e a campestre é certamente tradicional. Esse contraste entre a “cidade pervertida” e o “campo inocente”, sob muitos aspectos, ainda vigora. No entanto, há outra dimensão que deve ser enfatizada. A cidade alimenta-se daquilo que o campo produz e faz isso graças aos serviços que oferece àqueles que comandam a exploração rural, aos quais está normalmente associada por um vínculo de necessidade mútua de lucro e poder.

Williams diz que, pelo fato de a cidade normalmente concentrar em si os verdadeiros processos socioeconômicos de toda a sociedade, chega ao ponto de que, em sua ordem e esplendor, pender para as tramóias e as magnificências. Uma vez estabelecida a relação com os “submundos”, tornou-se cômodo projetar a imagem do homem que chega ingenuamente do campo e se corrompe na cidade. Porém não há um contraste simples entre o campo e a cidade.

A cidade aparece sob numerosas formas: capital do Estado, centro administrativo, centro religioso, centro comercial, porto e armazém, base militar, pólo industrial. “O que há de comum entre as cidades antigas e medievais e as metrópoles e conturbações modernas é o

nome, em parte, a função – mas não há em absoluto uma relação de identidade” (WILLIAMS, 1989, p.11-12).

O século XVIII foi marcado pelo rápido processo de expansão e transformação da cidade. Os homens estavam habituados a ver seu meio ambiente modificado por intermédio de formas intelectuais e literárias previamente dadas. À medida que as cidades foram crescendo em ritmo acelerado, um novo tipo de sociedade foi se formando.

Antes mesmo de a cidade ser um lugar de residências fixas, ela era um ponto de encontro onde, periodicamente, as pessoas voltavam, como um “imã” (MUMFORD, 1982). Em sua origem, ela pode ser descrita como uma estrutura equipada para armazenar e transmitir os bens da civilização. O que principalmente aconteceu com a ascensão das cidades foi que muitas funções, que eram até ali espalhadas, acoplaram-se dentro de uma área restrita, e os componentes da comunidade foram mantidos num estado de tensão e interação dinâmica. A arcaica cultura de aldeia cedeu lugar à civilização urbana.

Na busca de um sinal que pudesse definir a cidade de qualquer época e lugar, Rolnik (1995) também adere à idéia de “imã” de Mumford. Para ela, a cidade é um campo magnético que atrai, reúne e concentra homens. Antes de se tornar um local permanente de trabalho e moradia, seus primeiros embriões apareceram nas planícies da Mesopotâmia, por volta do terceiro milênio antes da Era Cristã, começando a definir os espaços vitais através da coleta ou caça, o que implicava uma certa permanência. A garantia de domínio sobre esse espaço estava na apropriação material e ritual do território. As novas construções levavam à existência de um trabalho organizado, que, por sua vez, necessitava de normas e regulação interna. Os templos construídos representam o imã que reunia o grupo em torno das cidades dos deuses e dos mortos, anunciando a sedenterização.

No entanto, Mumford lembra que existe uma grande diferença entre a primeira época urbana e para a nossa. Vivemos num tempo em que se verificam muitos avanços técnicos sem sentido social, separados de qualquer finalidade que não seja o progresso e a ciência. O recipiente urbano murado rompeu-se. Em grande parte, foi desmagnetizado, dando a impressão de estar-se vendo uma espécie de degeneração do poder urbano num estado de imprevisibilidade, ou seja, uma desterritorialização. Porém o oposto também ocorre. Em vez de uma explosão de poder, houve uma implosão. Os muitos elementos diversos da comunidade, até então dispersos, foram mobilizados e ajuntados sob pressão, por trás dos muros da cidade. A *reterritorialização* surge como movimento agregador da vida social.

2.3.1. A estrutura urbana

A cidade é uma construção no espaço, entretanto ela não é um objeto percívél, mas um produto de muitos construtores que constantemente modificam as estruturas por razões particulares, como lembra Lynch (1988). Apenas é possível controlar sua forma e seu crescimento. Todo o cidadão possui numerosas relações com algumas partes da sua cidade, e sua imagem está impregnada de memórias e significações. Os elementos móveis de uma cidade, especialmente as pessoas e suas atividades, são importantes, assim como as partes físicas e imóveis. As pessoas não são apenas observadoras desse ambiente, mas parte ativa dele, participando com outros em suas relações. “Na maior parte das vezes, a nossa percepção da cidade não é íntegra, mas, sim, bastante parcial, fragmentária, envolvida noutras referências. Quase todos os sentidos estão envolvidos, e a imagem é o composto resultante de todos eles” (LYNCH, 1988, p.12).

As formas e tipologias arquitetônicas podem ser lidas e decifradas a partir do momento em que se tornam permanentes. Os símbolos e significados do passado se interconectam com os do presente, construindo os significados. É bastante comum nas cidades brasileiras encontrarmos construções luxuosas, palacetes, que se transformaram em cortiços ou pensões. Por isso, a compreensão dos significados é complexa para Rolnik. A arquitetura da cidade é, ao mesmo tempo, continente e registro da vida social.

[...] quando os cortiçados transformam o palacete em maloca estão, ao mesmo tempo, ocupando e conferindo um novo significado para um território; estão escrevendo um novo texto. É como se a cidade fosse um imenso alfabeto, com o qual se montam e desmontam palavras e frases (ROLNIK, 1995, p.18).

Cada forma arquitetônica tem o poder de comunicar-se através de todo o aparelho perceptivo. Um edifício comunica-se por meio de muitas linguagens, não somente com o observador, mas principalmente com a própria cidade. Ao realizar uma observação por meio de sua bagagem experimental e teórica, o observador age sobre as estruturas arquitetônicas aparentemente imóveis, animando-as. Quando participamos de eventos como ator ou espectador e por lá retornamos outra vez, reativamos a memória, constituindo um campo para as recordações.

Uma cidade constitui-se também do conjunto de recordações que dela emergem assim que o nosso relacionamento com ela é restabelecido, o que lhe confere animação. Ela age sobre nós enquanto agimos sobre ela. Não somos unicamente espectadores urbanos, mas também atores que dialogam “[...] com os seus muros, com as calçadas de mosaicos ondulados, com uma seringueira que sobreviveu com majestade monumental no meio da rua, com uma perspectiva especial, um ângulo oblíquo, um romance que acabamos de ler” (CANEVACCI, 1997, p.22).

A memória coletiva conservada através dos bens arquitetônicos permite que o espaço da cidade se encarregue de contar sua própria história. Há sempre nela uma dimensão pública de vida coletiva a ser organizada. Dessa organização, emerge um poder urbano encarregado de sua gestão.

A relação morador da cidade/poder urbano pode variar infinitamente em cada caso, mas o certo é que, desde sua origem, a cidade significa, ao mesmo tempo, uma maneira de organizar o território e uma relação política. Assim, ser habitante de cidade significa participar de alguma forma da vida pública, mesmo que em muitos casos esta participação seja apenas a submissão a regras e regulamentos (ROLNIK, 1995, p.21-22).

A cidade em sua forma tem um único rosto, infinito, mas sempre diferente. Constitui um cânone, uma fuga, mas também um desenho, uma escultura.

Deveria ser possível eleger um novo pensamento urbano – um novo modo de ‘ser urbano’, [...] que não pode ser o do passado e nem tampouco o atual, mas que vá à procura de novos caminhos e de novos territórios. Mas depois de ter compreendido melhor os atuais. A cultura urbana atual não é simulacro, cópia, vacuidade, dissimulação, mas sim terreno de conflito. A comunicação é relacionamento social, é conflito que se soma aos conflitos tradicionais e não os substitui (CANEVACCI, 1997, p.130, *grifo do autor*).

Canevacci afirma que as regras do bem viver urbano parecem oferecer um sistema de orientação que fixa justamente no território estranho, da vida cotidiana, o conjunto de signos que possibilitam sua domesticação. Sobre esses territórios, devemos fixar um olhar oblíquo. De um lado, o que é familiar se transforma em estranhamento, distanciando-nos das normas; de outro, o estranhamento transforma-se familiar, avizinhandos das regras. A imagem de uma dada realidade pode transformar-se significativamente entre distintos observadores.

As imagens do meio ambiente são o resultado de um processo bilateral entre o observador e o meio. O meio ambiente sugere distinções e relações, e o observador – com grande adaptação e à luz dos seus objectivos próprios –

seleciona, organiza-se e dota de sentido aquilo que vê. (LYNCH, 1988, p.16).

O objeto pode existir pelos olhos de seu observador, através de sua figura mental ganhando identidade e organização através da familiaridade. Por outro lado, um objeto que é visto pela primeira vez pode ser identificado e descrito, não porque é familiar, mas porque condiz com um estereótipo já conhecido. Lynch diz que parece haver uma imagem pública de qualquer cidade, que é a sobreposição de imagens de muitos indivíduos, ou, talvez, haja uma série de imagens públicas, criadas por um número significativo de cidadãos. Tais imagens de grupo são necessárias, quando se pretende que um indivíduo opere de modo bem-sucedido dentro de um ambiente e coopere com seus companheiros. Para ele, cada indivíduo tem uma imagem própria e única que, de certa forma, raramente ou mesmo nunca é divulgada, mas, contudo, aproxima-se da imagem pública e, em meios ambientes diferentes, torna-se mais ou menos determinante, mais ou menos aceita.

Uma imagem do meio ambiente pode ser analisada em três componentes: identidade, estrutura e significado, de acordo com Lynch. Esses três elementos não podem de fato, se separar. O reconhecimento visual de um objeto está profundamente ligado ao seu significado, não obstante, é possível analisá-lo em termos de identidade e de forma de posição, considerando estas como anteriores ao seu significado. Os significados individuais são variados – mesmo quando a forma pode ser facilmente comunicável – que parece possível separar os dois, pelo menos no início de uma análise.

Ao analisar os efeitos dos elementos perceptíveis e descobrir a importância da forma, Lynch classifica cinco elementos, que constituem blocos no processo de construção de estruturas firmes e diferenciadas em escalas urbanas, quais sejam: as vias, os limites, os cruzamentos, os elementos marcantes e os bairros.

- Vias são os canais onde o observador se move usual, ocasional ou potencialmente. As pessoas observam a cidade na medida em que nela se deslocam e os outros elementos se organizam e se relacionam ao longo dessas vias, que podem ser ruas, passeios, canais e linhas de trânsito.
- Limites são elementos lineares, não usados pelos habitantes como as vias. Funcionam mais como referências secundárias do que como alavancas coordenantes. Possuem característica organizadora e são as fronteiras entre duas partes.

- Cruzamentos são pontos estratégicos de uma cidade, através da quais os observadores entram e se deslocam. São locais de mudança de uma estrutura para outra. O conceito de cruzamento está relacionado ao de via, pois eles são típicas convergências delas. Devido ao seu caráter de núcleo, é o foco polarizador do bairro.
- Elementos marcantes são outro tipo de referência, mas, nesse caso, o observador não está dentro deles. São normalmente representados por objetos físicos. Podem situar-se dentro da cidade ou a uma distância que desempenhem a função constante de símbolo de direção.
- Bairros são regiões urbanas de tamanho médio ou grande, em que o observador reconhece como tendo algo em comum e identificável. São sempre passíveis de identificação do lado interior e também do exterior.

A formação de bairros é um fenômeno característico do processo de fixação e movimento, lembra Ledrut (1971). O bairro é um agrupamento que se define à base da proximidade, contudo seus fundamentos não se situam necessariamente na aproximação espacial. Nas primeiras cidades, os bairros correspondiam a territórios ocupados pelas tribos que se haviam associado e confederado para formar a cidade. Em outras circunstâncias, o bairro pode assumir uma base sociológica profissional (bairro de comerciantes) ou étnica (bairro de judeus), ou social (favela). A intensificação de sua existência depende de uma certa pluralidade de condições, que agem sobre os limites e que não deixam de se relacionar com as condições globais da vida local. O estabelecimento de uma relação social, como Ledrut mesmo ressalta, não depende rigorosamente da proximidade, mas esta não deixa de exercer seu papel.

A diferenciação dos elementos de Lynch em categorias deve terminar, segundo ele, com a sua reiteração como um todo que será apreendido seqüencialmente e cujas partes apenas se podem perceber no contexto. Estes se sobrepõem e interligam simultaneamente. Eles são categorias empíricas, das quais é possível agrupar as informações dadas.

“Estruturar e identificar o meio ambiente é uma atividade vital de todo o animal móvel” (LYNCH, 1988:13). Para tanto apoiamo-nos na presença de outros e em planos de orientação (mapas, nomes de ruas, sinais de rota). A desorientação sucede, por sua vez, a sensação de ansiedade natural do ser humano, colocando-o sempre em constante busca pelo equilíbrio e bem-estar. No processo de orientação, é a imagem do meio ambiente que o indivíduo retém. Essa imagem é um produto da percepção e da memória das experiências

passadas. A imagem clara permite ao indivíduo deslocar-se facilmente e depressa, estabelecendo uma relação harmoniosa entre si e o mundo exterior.

O meio ambiente organizado oferece segurança, intensificando a profundidade das relações e das experiências humanas. As pessoas interagem em harmonia com a paisagem se bem orientadas. Na maioria das vezes, segundo Lynch, as pessoas sentem-se completamente identificadas com ela e não desejam abandoná-la quando está simboliza a continuidade e a estabilidade. A primeira função da imagem ambiente é permitir uma mobilidade intencional. Um mapa correto, nos tempos primitivos, por exemplo, podia significar a diferença entre a vida e a morte. A imagem representa a possibilidade de geração de um mapa indicador de direções, mas acima de tudo, uma moldura de referências, dentro da qual o indivíduo pode agir ou relacionar conhecimentos. “A exploração de caminhos é função original da imagem do ambiente e a base na qual podem ser descobertas as suas associações emocionais” (LYNCH, 1988, p.139).

A imagem ambiental pode, também, atuar como organizadora de atividades, desempenhando um papel social. “A paisagem diferenciada pode exibir a presença de outros grupos ou locais simbólicos” (LYNCH, 1988, p.139). A paisagem trabalha como um sistema amplo de memórias e símbolos para a retenção dos ideais e da história de um grupo. O ambiente identificado por todos fornece material para lembranças e símbolos comuns que unem o grupo e permitem a comunicação dentro dele. O meio ambiente visual torna-se elemento integrante da vida dos habitantes daquele meio.

As pessoas criam forte ligação com tudo isto, a todas estas formas nítidas e diversificadas, que se ligam a um passado histórico ou à sua própria experiência anterior. Todas as cenas são imediatamente reconhecidas e trazem à memória um conjunto de associações. As partes juntam-se (LYNCH, 1988, p.57).

Cada indivíduo sustenta e cria sua própria imagem, mas parece haver uma concordância entre membros do mesmo grupo. São essas imagens de grupo, mostrando consenso entre um número significativo de membros que interessam aos “planificadores de cidades”²² aspirantes a um modelo de ambiente que muitos possam desfrutar. Eles devem, portanto, conseguir uma cidade tanto quanto possível rica de elementos (vias, cruzamentos, limites, elementos marcantes e bairros) que apareçam como um todo.

²² O “planificador de cidade” é a pessoa responsável pela construção do meio ambiente. É ele o primeiro interessado no agente externo e na interação que produz a imagem desse meio.

A elaboração de elementos possíveis de desfrutar por todos, bem com, a distribuição e a movimentação da população nesse espaço, compartilhando de comportamentos e atitudes, devem ser relacionadas à vida coletiva urbana em seu todo. Apenas tamanho e densidade populacional não constituem critério aceitável da realidade urbana, a não ser do ponto de vista estatístico. Uma cidade não é apenas um amontoado de indivíduos e edifícios, ela também é formada de “coletividades urbanas” (LEDRUT, 1971).

2.3.2. A coletividade urbana

Com o surgimento das cidades, surgiram também os aglomerados de pessoas em um espaço limitado beneficiando a colaboração entre os homens e a potencializando a formação das coletividades urbana. Com isso surgiu, também, em um espaço determinado, o mercado estabelecido através da divisão do trabalho. Em um primeiro momento, os mercados urbanos eram locais. A divisão do trabalho foi o que possibilitou a expansão do caráter mercantil. As atividades especializadas começaram a suprir muito mais do que as necessidades locais. As cidades passaram a ser organizadas em função do mercado, “[...] gerando um tipo de estrutura urbana que não só opera uma reorganização do seu espaço interno, mas também redefine todo o espaço circundante, atraindo para a cidade grandes populações” (ROLNIK, 1995, p.30).

Nas cidades européias, depois do século XIX, a renda nas cidades aumentava à medida que o poder e as populações cresciam. Essa renda era utilizada para expandir e fortalecer o Estado. A transformação da vila medieval em cidade-capital de um Estado moderno operou uma reorganização na distribuição das cidades, que passaram a ser marcadas pela segregação urbana, a qual se dava, além de um recorte de raças, classes ou faixa etária, expressando-se também através da separação dos locais de trabalho dos de moradia. A segregação é uma evidência da desigualdade de tratamento por parte das administrações.

Em algumas cidades brasileiras, a crise da escravidão e a expansão do trabalho livre, no final do século XIX, marcaram esse impulso segregador. A segregação impôs-se no nível de constituição de territórios separados para cada grupo social. A vida social burguesa retirou-se da rua para se organizar em um meio homogêneo de famílias iguais a elas. Essa arquitetura de isolamento fez parte da redefinição de noção de espaços público e privado que ocorreu

naquele momento e tornou-se essencial, segundo Rolnik, na organização do espaço urbano contemporâneo.

No entanto, Ledrut acredita que a segregação urbana na qual cada grupo deve, segundo certa concepção de ordem, “ficar no seu lugar”, afeta a própria unidade da coletividade e produz efeito antiintegrante. Da mesma forma que nos períodos de transformação da sociedade global – de expansão demográfica e de urbanização – por exemplo, o controle social conservador e estático não assegura suficientemente a integração.

As coletividades urbanas distinguem-se, segundo Ledrut, dos demais agrupamentos de base espacial, sendo a cidade um lugar de vida intensa. Todas essas coletividades afetam-na globalmente. Elas nem sempre trazem movimentos profundos, porém certos atos afetam o equilíbrio e provocam a interferência de mecanismos reguladores. As atividades que operam sobre as estruturas urbanas tendem a modificá-las. O conjunto coletivo deve ser constituído pelos mecanismos de integração dos múltiplos comportamentos urbanos traduzidos em movimentos de homens e coisas, tanto internos quanto externos. O relacionamento com a vida exterior, para o autor, tem tanta importância quanto os fenômenos puramente anteriores inerentes à cidade.

Ainda segundo Ledrut, a coletividade urbana é composta, ao mesmo tempo, de forma espacial e social. A coletividade compreende partes que não se reduzem nem a setores geográficos nem a grupos e classes, que formam a chamada “sociedade local”. Assim sendo, a estrutura sociológica da cidade “[...] é o duplo processo pelo qual a coletividade, de um lado, se individualiza com relação ao seu meio ambiente e, de outro, se forma interiormente” (LEDROUT, 1971:99). Esse processo entre o individual e o comunal constitui a base da formação do espaço social urbano.

A organização espacial de uma determinada coletividade local pode não comportar, conforme Ledrut, qualquer diferenciação, sendo uma composição homogênea. Um exemplo desse tipo de coletividade são as comunidades aldeãs. No entanto, enquanto nestas comunidades nada se distingue ainda, socialmente, surge um centro, cuja função era a de reunir diferentes pessoas. O espaço das coletividades sedentárias começa a se estruturar a partir do centro. Os caminhos convergem para ele, transformando-se em ruas que, por sua vez, delimitam blocos de habitações. Desse modo, “[...] fixação e movimento, instalação e circulação são duas categorias essenciais à vida dos aglomerados importantes. O drama da organização e do funcionamento das coletividades urbanas se desenvolve em torno desses dois protagonistas” (LEDROUT, 1971, p.101).

Entre o lar e a coletividade, entre a família e o agrupamento, forma-se a coletividade territorial, que deixa de ser simples e heterogênea, modificando o padrão primitivo. No sentido sociológico, o termo “ordem” da coletividade urbana nada mais é que sua unidade coletiva, quer dizer, a existência de uma comunidade que pode se fundamentar sobre tendências diversas e cuja base são a cooperação e a associação.

2.4. As Cibercidades

Os contornos das cidades atuais – que antigamente eram os seus muros, determinando o seu território – podem ser desenhados como uma orla em mutação permanente. No entanto, é importante lembrar que “[...] já se passaram mais de cinco mil anos para chegar mesmo a compreensão parcial da natureza e do drama da cidade, talvez seja necessário um período ainda mais longo para exaurir as suas potencialidades ainda não realizadas” (MUMFORD, 1982, p.9). Urbanistas, arquitetos, geógrafos, sociólogos, antropólogos e todas as pessoas envolvidas no estudo dos motivos que determinam uma coletividade estão sendo provocados pela comunicação mediada por computador.

A mobilidade dos corpos e a possibilidade de comunicação à distância afetam todas as cidades e mesmo os aglomerados. Os efeitos da mobilidade sobre a coletividade urbana, segundo Ledrut, dependem da intensidade da mesma. Ela exerce influência sobre indivíduos, grupos e comunidades. Para o autor, ela diminui as relações sociais e as interações, em razão das dificuldades de contato. Essa fluidez traz consigo a ruptura dos laços sociais e de combinações nos grupos. Os efeitos sociológicos dessa mobilidade trariam consigo um enfraquecimento da consciência coletiva e da personalidade urbana, além da acentuação da desorganização dos laços interpessoais. No entanto, o próprio autor admite que se possa conceber a fluidez associada à integração intensa, tendo a mobilidade como fonte de dinamismo coletivo.

Segundo Canevacci (1997) a cibercidade enquadra-se na idéia de “arquitetura futurista” baseada nos trabalhos de Antonio Sant’Elia. O futurismo, aqui, perde a característica racista e desenvolve uma imposição progressiva, afirmando-se sobre multietnias e multiculturas, destruindo o centralismo opressivo e etnocêntrico do mundo “clássico”. É o que o autor designa de um “Tupi-Futurismo”, que utiliza como elemento de análise os

modelos comunicativos desenvolvidos pelo futurismo, tais como foram apresentados pela forma-cidade: simultaneidade, analogias, fragmentação, polifonia.

O conceito de “polifônico” foi descoberto e teorizado pelos primeiros futuristas, consistindo na anunciação da co-presença simultânea de fontes diversificadas e entrosadas, produzidas pelo novo contexto urbano do início do século XX. As sensações abriram-se para os múltiplos canais da nova comunicação metropolitana. O fascínio das novas tecnologias aplicadas no contexto urbano produziu uma mutação na sensibilidade, baseada nos conceitos de “simultaneidade e analogia” (CANEVACCI, 1997).

Os conceitos de “analogia e simultaneidade” antecipavam a sensibilidade particular no novo século, que se anunciava pela mudança da vida cotidiana, com o aparecimento das máquinas no contexto urbano. A simultaneidade foi mudando o sentido das percepções numa direção polifônica, em um contexto comunicativo urbano. O campo de visão estendeu-se além dos limites estabelecidos pelas regras da percepção estática, tornando-se dinâmico. A co-presença de eventos separados de ordem “natural” chegou a modificar as regras tradicionais (originárias do século XIX).

Todo o sistema cognitivo se modifica, na medida em que se abre à nova sensibilidade urbana, que não mais sofre com as máquinas e as técnicas mas vive-as e exalta-as, assim como atualmente se multiplicam as seqüências presentes na mesma *frame* lógica e visual. Da *polifonia* aos *polimorfismos* visuais: as *polivisíveis* [...] A nova pintura não estabelece mais distinções entre o que se recorda e o que se vê (CANEVACCI, 1997, p.65, *grifos do autor*).

É na produção do que atualmente se chamam cibercidades que parece terem sido vistos e sentidos já pelos futuristas e suas cidades polifônicas²³ onde o corpo passa a ser também educado em sua dimensão tátil. É possível afirmar que estamos em uma fase onde os velhos modelos se tornam obsoletos e os novos modelos ainda não estão bem delineados.

O enfoque etnográfico à comunicação de hoje apresenta-se, segundo Canevacci, baseado nessa antropologia da dissolução dos corpos. A solidez evanescente do velho modo de produção e dos seus produtos sucedeu a cultura visual, mais útil, dissolvendo-se em produto da cultura pós-industrial que a cidade transforma em pós-moderna. Assim,

[...] dirige-se à encruzilhada encantada para a qual convergem a modificação urbana, a complexidade sociológica e a comunicação visual. Esta

²³ A “cidade polifônica” representa para Canevacci (1997) a multiplicidade de vozes autônomas que se cruzam, relacionando-se, sobrepondo-se umas às outras, isolando-se e contrastando-se.

encruzilhada se assemelha àquela onde, na Antiguidade grega, eram colocadas estátuas de Hermes, como orientação para os territórios desconhecidos e também como ato de devoção e auspício, para que assim fossem encontrados os caminhos das próprias satisfações, tanto cognitivas como eróticas [...]. O Hermes de hoje nos indica precisamente como *mudança, complexidade e comunicação* constituem o *coração* que estabelece vínculos em todas as metrópoles, cidades ou aldeias contemporâneas, escandindo também, em nível comparativo, a nova *taxa de aculturação planetária* (CANEVACCI, 1997, p.32, *grifos do autor*).

Sabemos que a cidade não é um simples arranjo de ruas, prédios e monumentos, mas uma rede complexa, interligando diferentes sistemas e agrupamentos socioculturais, onde ocorrem as interações. Na virada do século XIX para o século XX, a cidade pós-industrial abriu-se ao mundo através de seus fluxos globalizados. Nesse contexto, surgiram as cidades *on line* ou “cibercidades” (LEMOS, 2007b *on line*). Devemos notar a complexidade da tarefa de digitalizar uma cidade para que ela não se torne uma metáfora simplificadora. O modelo não deve ser substitutivo, mas complementar. “As cibercidades podem e devem potencializar as virtudes da cidade real e ampliar as formas de comunicação entre os cidadãos já que são espaços de fluxo dentro da nova ordem tecnológica” (LEMOS, 2007b *on line*, p.6). Ampliar as interações à distância e potencializar as redes de sociabilidade locais e empáticas devem ser os principais objetivos das cibercidades.

Toda cidade é construída a partir de fluxos de informação, mas, com a cibercidade, é a primeira vez que o fluxo de informação numérica por redes telemáticas planetárias influencia as trocas sociais e comunicativas. Castells (1999) chama atenção para o fato de que a emergência dessas trocas de informação leva à separação das relações no espaço e na rede, no entanto, essa dissociação não deve ser interpretada como um esvaziamento da cidade *off line* ou um isolamento dos indivíduos. Muito pelo contrário, as cibercidades potencializam as trocas sociais à distância, que podem se tornar contato e troca em espaços físicos concretos. A emergência de diversos agrupamentos no ciberespaço comprova seu potencial como ferramenta de sociabilidade. Assim, “[...] as cibercidades passam a ser pensadas como formas emergentes do espaço urbano que, pelo potencial do ciberespaço, poderia re-estabelecer o espaço público, colocar em sinergia diversas inteligências coletivas, ou mesmo reforçar laços comunitários perdidos na passagem da comunidade à sociedade moderna” (LEMOS, 2007b *on line*, p.8). Para esse autor, o ciberespaço proporciona, embora de forma muito pequena em escala planetária, formas de trocas comunicativas entre indivíduos e grupos de um mesmo espaço geográfico e entre espaços geográficos diferentes.

As cidades e as cibercidades devem ser vistas como formas espaço-temporais que se constroem pelo movimento dos transportes e da comunicação. Ainda segundo Lemos, este processo de virtualização das cidades deve acontecer, para que os percursos das pessoas pelo espaço informativo a partir de trocas comunicacionais possam se inserir em trocas de informação entre elas.

Embora sejam fluxos de informação, as cibercidades diferenciam-se das cidades reais por não serem constituídas por fluxos e trânsitos de pessoas pelo tecido urbano [...] Assim, o objetivo de uma cibercidade não seria substituir a cidade real pela descrição de seus dados, mas insistir em formas de fluxos comunicacionais e de transporte através da ação à distância (característica das redes telemáticas). Ela deve reivindicar ser uma ‘narrativa’ da cidade e não sua transposição literal ou espacial (LE MOS, 2007 b *on line*, p.4-5, *grifo do autor*).

As cibercidades são representações virtuais de um espaço concreto, constituindo paisagens próximas de planos e mapas, por serem descrições digitais das cidades reais. Contudo, devemos priorizar, também, o seu fluxo de informação. Através das cibercidades, ocorre, ao mesmo tempo, uma descrição e uma narração através de ícones e símbolos geográficos, como praças, monumentos e ruas.

As pessoas passam a passear pelas cibercidades como um *flâneur*²⁴. Lemos (2004; 2007b *on line*) propõe, assim, a figura do *ciber-flâneur*, que corresponde à pessoa que navega pela cibercidade e deixa marcas a partir de mapas de dados, imprimindo traços no espaço ao mesmo tempo maleável e inflexivo do cotidiano. O *ciber-flâneur* torna-se observador que olha, não necessariamente de maneira intencional, buscando sua imersão no espaço.

Se, na vida real, a concretude e a materialidade do corpo e do espaço físico determinam e constroem a identidade, a relação indivíduo-mundo e as formas de sociabilidade – e, portanto, a *flânerie* – toda uma outra forma de socialidade caótica e fractal, descentralizada, dispersa e múltipla, fundada antes em multipersonalidades, em comunidades sem proximidade e atuando por identificações efêmeras e sucessivas, exacerba-se a partir dos fluxos virtualizantes. Da mesma forma, a dimensão de não-lugar do ciberespaço, constituída a partir de características combinadas de ateritorialidade, imaterialidade, instantaneidade e interativas, circunscreve a analogia entre as metrópoles concretas e as megas-cidades de *bits* (LE MOS, 2004, p.126, *grifo do autor*).

²⁴ O *flâneur* é uma figura que surgiu no século XIX, com o crescimento acelerado das grandes metrópoles e que trouxe grandes transformações na vida e nos costumes urbanos. O *flâneur* analisava e observava as diferentes espécies que transitavam nas ruas e nas galerias – espécies de *shopping centers* a céu aberto. Esse hábito não ficou, contudo, restrito aos cidadãos do século retrasado. Foi sofrendo alterações e adaptando-se a cada realidade.

A *flânerie* no ciberespaço e nas cidades permite jogar com o espaço instituído, escrever percursos além dos textos constituídos por suas macroestruturas. Essa questão está ligada, principalmente, à preocupação de se criar um lugar onde ocorra, através da virtualização, uma visão que não seja estereótipo das cidades *off line*. As cibercidades devem, portanto, encontrar uma forma de expressar os sentimentos e a dinâmica de interações, como as encontradas nas cidades *off line*, não perdendo suas próprias características. Segundo Lemos, a esperança e a crença depositadas nos projetos de cibercidades não são facilmente solucionáveis, e as respostas a esses questionamentos ainda não foram encontradas, embora tentativas “mais ou menos felizes” estejam em marcha. Para o autor, não se trata de substituir a cidade real pela cidade *on line*, mas de restituir lugares de práticas sociais que foram se perdendo ao longo da modernidade ocidental. Assim, longe do fim das cidades reais, as cibercidades potencializam trocas entre cidadãos e a ocupação de espaços concretos da cidade real, ou cidade *off line*, ao invés da substituição. Trata-se de não insistir em formas excludentes, mas de uma lógica de complementaridade. “A nova forma do urbano caracteriza-se, assim, por ser globalmente conectada e localmente esfacelada. As cibercidades entram justamente na tentativa de diminuir esta discrepância.” (LEMOS, 2007b *on line*, p.8). Portanto, como afirma Lévy (1999) não há nenhum motivo para opor *on line* e *off line*, pois esses são complementares. As cidades *on line* e os dados produzidos *off line* se alimentam e se inspiram reciprocamente. O contexto dinâmico proporcionado pela Internet faz das cibercidades um espaço acessível que ajuda a formar uma “memória coletiva” que se alimenta do ambiente *off line* em tempo real.

As cibercidades podem ser enriquecidas e percorridas coletivamente pelos “engenheiros de mundo”²⁵ (LÉVY, 1999) tornando-se, nesse caso, um lugar de encontro e um meio de comunicação entre seus participantes. Os “engenheiros de mundo” podem ser qualquer pessoa que circulem por ambientes virtuais. Eles provêm as virtualidades, arquitetam os espaços de comunicação, organizam os espaços coletivos da cognição e da memória e estruturam a interação sensório-motora com o universo de dados.

O programa *Second Life*, criado pelo engenheiro norte-americano Philip Rosedale, é um exemplo de plataforma interativa que permite que os demais participantes se tornem também “engenheiros de mundo”. Não se trata de um programa limitado e editado, como o

²⁵ Para Lévy, os engenheiros de mundo correspondem aos inventores de programas para trabalho ou aprendizagem coletiva, os criadores de videogames, os artistas que exploram as fronteiras dos dispositivos interativos ou dos sistemas de televirtualidade (1999, p.45).

CD-ROM ou as instalações fechadas a colaborações. O sistema é formado por uma plataforma interativa acessível e aberto à interação e à transformação por seus usuários. Os “engenheiros do mundo” são responsáveis por esse ambiente por essência inacabado, múltiplo. O contexto dinâmico do ambiente virtual é acessível a todos e ajuda a formar uma memória coletiva alimentada em tempo real.

Lemos (2004) e Lévy (1999) identificam duas características importantes de um sistema interativo que podem ajudar na formação das cibercidades baseadas em uma plataforma colaborativa: a imersão e a navegação. Lévy diz que esses tipos de os ambientes virtuais podem ser vistos como “obras abertas”, e por isso, admitem uma infinidade de interpretações e, sobretudo, são fisicamente acolhedor para a imersão ativa de um explorador e materialmente variável de acordo com os casos. Para Lemos, essas duas noções estariam ligadas ao modo como interagimos e nos comunicamos com a cibercidade. A idéia de imersão corresponde à sensação de pertencimento a uma realidade. Já a navegação corresponde ao deslocamento no mundo de síntese.

As obras *off line* podem oferecer uma projeção da inteligência e da imaginação coletivas desdobrando-se na rede e alimentando as obras virtuais *on line* e vice-versa. Cada ato modifica a cibercidade e sua imagem na esfera virtual. Através da navegação, ela orienta-se para atos dos indivíduos ou do grupo. Assim, ao interagir com a cibercidade, o usuário a explora e atualiza-se simultaneamente, tornando-se vetor de “inteligência coletiva”²⁶.

A imersão em uma realidade virtual, em seu sentido mais forte, é relatada através da imersão sensorial, que é quando “[...] o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados” (LÉVY, 1999, p.70). Machado (2001) pensa que esse tipo de “simulação do mundo natural” (que inclui o mundo “artificial” criado pelo homem), ou, então, a simulação da própria imagem, se refere a duas possibilidades de interfaces gráficas. A primeira implica a reprodução de ambientes, estilizando o mundo físico, ou *off line*. A segunda cria imagens que “parecem” reais, segundo o modelo do realismo “científico” da fotografia. Uma alternativa não implica necessariamente a outra.

No entanto, Lévy acredita que não podemos confundir a “simulação fiel do mundo real” com a realidade cotidiana, ou seja, o explorador da realidade virtual não pode esquecer que o universo sensorial no qual está imerso é apenas virtual. Ele pensa que a cidade *on line* pode simular fielmente a cidade real, mas de acordo com escalas imensas ou minúsculas. Na

²⁶ A inteligência coletiva “[...] é uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma modificação efetiva das competências” (Lévy, 1999, p.28).

linha desse pensamento, podemos simular ambientes físicos imaginários ou hipotéticos, submetidos a leis, ou, ainda, permitir que o explorador construa uma imagem virtual diferente da sua aparência física cotidiana, por exemplo.

Esse desejo de estabelecer analogias entre o digital e o orgânico, *on line* e *off line*, deu lugar a uma busca da fusão entre os dois. A idéia de simulação, como alerta Lévy, está presente também em Johnson (2001), para quem a graça de poder interagir em um ambiente virtual está em realizar todas as ações que não são possíveis no mundo *off line*. Para ele, a interface gráfica de um ambiente virtual pode representar a realidade cotidiana, mas também, é capaz de adotar novas identidades e desempenhar novas tarefas, que não têm nenhuma equivalência com a realidade *off line*.

2.4.1. A noção da realidade

A integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas constituem o que Castells (1999; 2003) denominou de “cultura da virtualidade real”. Essa virtualidade é a realidade a que ele se refere. Essa cultura é formada através de processos de comunicação virtual, e sua realidade fundamental, baseada em existência, constrói-se através dos sistemas de representação.

Para Santos (2000), a noção de realidade tornou-se problemática com o aparecimento da cultura digital. A partir do momento em que uma infinidade de “imateriais” passou a estar presente na vida cotidiana, tornou-se corriqueira a convivência dos indivíduos com a realidade virtual. As imagens de síntese povoam todo o tipo de tela interativa. Dessa maneira, a experiência coletiva tem sido

[...] abundantemente infiltrada por um volume desmedido de imagens numéricas, que acompanham os indivíduos como se fossem suas sombras. Tendo nascido nas telas dos computadores [...] essas imagens têm a espantosa capacidade de engendrar seu próprio universo: seus referentes ou estão distantes daquilo que (por inércia somente) ainda se chama de ‘realidade concreta’ ou se perderam completamente, ou, o que é muito comum, jamais existiram (SANTOS, 2000, p.93).

Ainda segundo esse autor, a profusão dos “imateriais” colocou a idéia da concretude, da estabilidade e do caráter unitário da realidade em questão. A telemática possibilitou

colocar todos os pontos do planeta em comunicação permanente, permitindo a transmissão de informações em fluxo contínuo e em tempo real. As visões da realidade multiplicam-se, promovendo um “choque cultural”, possibilitando, hoje, a prática que a Antropologia chama de “estranhamento”. Esse estranhamento não está ligado ao fato da perda do senso da realidade, mas, sim, de apontar-se o que é, ou deve ser, “A” realidade.

As comunicações mediadas por computador (CMC) fazem, cada vez mais, alguns internautas pensarem sobre a realidade das suas experiências vividas. Algumas experiências já podem ser compartilhadas sem a presença física, como, a televirtualidade, que é o estágio em que os próprios cenários se tornam virtuais, e os participantes interagem em ambiente gerado por computador. Pelas múltiplas possibilidades proporcionadas pelas comunicações mediadas por computador, a noção da realidade é refletida constantemente nos ambientes acadêmicos.

Maturana (2001) lembra que a noção de realidade está mudando, mas não o modo de nos relacionarmos com ela. O “real”, segundo ele, deve ser visto como presença de nossas experiências, e a “realidade virtual” deve ser associada às tecnologias que são projetadas para envolver muitas dimensões sensoriais em todas as dimensões possíveis. Nessa circunstância, o que conhecemos por “real” são as expectativas que usamos como referência fundamental para a explicação das outras experiências que vivemos igualmente como reais.

Os sistemas ditos de realidade virtual permitem experimentar uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. A função da percepção é a projeção no mundo tanto da ação como da imagem. A projeção da ação está ligada à máquina, nesse caso, um grande número de pessoas compartilha as mesmas possibilidades virtuais. A projeção da imagem do corpo está ligada à noção de telepresença. O que se identifica como realidade hoje é consequência de condições específicas, de uma percepção particular do tempo e do espaço. Para Lemos (2004) a realidade é um consenso mais ou menos estável, produto de virtualizações e atualizações sucessivas.

A palavra “virtual” vem do latim medieval *virtualis*, derivado, por sua vez, de *virtus*, força, potência. Ela pode ser entendida em ao menos três sentidos (LÉVY, 1999): o primeiro, técnico, ligado à informática²⁷, um segundo no sentido corrente²⁸ da palavra, e um terceiro no sentido filosófico. O autor opta por adotar a perspectiva filosófica em suas reflexões, pois

²⁷ Na informática, a palavra “virtual” aparece nos anos 70, quando a IBM lançou um produto-conceito chamado “memória virtual”.

²⁸ No uso corrente, a palavra virtual é empregada com frequência para significar a pura e simples ausência da existência. Já a “realidade”, supõe uma efetuação material, uma presença tangível.

considera que “o virtual não se opõe ao real, mas ao atual.” (LÉVY, 1996, p.15). O virtual é um dos principais vetores de criação da realidade, pois é ela em potencial.

A realidade virtual nasceu nos centros de pesquisa científica e militar, no fim dos anos 70. O que permitiu a construção de dispositivos de realidade virtual foi a confluência da Ciência da Computação, da Neurologia, da Psicologia e da Ótica. A partir disso, Morton Heilig, em 1962, criou o *Sensorama*²⁹. Nos anos 90, a primeira geração de realidade virtual foi introduzida, a qual através de um capacete especial invadia todo o campo visual de quem o usasse. A chave para isso era que, quando a pessoa movia a cabeça, a cena se reposicionava em um ambiente tridimensional.

Para Kurzweil (2007), já estamos numa fase onde um toque virtual às relações já foi introduzido. No entanto, em suas previsões, esse ambiente virtual visual-auditivo-tátil totalmente abrangente e altamente realista, não será aperfeiçoado até a segunda década do século XXI. Para ele, será no final deste século que o mundo real assumirá muitas características do mundo virtual por intermédio de “exames nanotécnicos”.

Os sistemas de realidade virtual transmitem, para Lévy, mais do que imagens, uma quase-presença. A imagem corporal é virtualizada e torna-se permeável. O corpo sai de si mesmo, adquire novas velocidades e conquista novos espaços, multiplica-se. O cenário virtual do século XXI possui, em sua essência, características de uma pós-modernidade que tem em sua natureza, de acordo com Lemos, um ambiente cibernético, informático e informacional, terreno do desenvolvimento da cibercultura.

²⁹ O Sensorama permitia que o usuário passeasse por uma Manhattan virtual com uma motocicleta.

3. CIBERCULTURA E COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

Com o surgimento da cibercultura, o imaginário da população altera-se, principalmente através das expressões artísticas e da revolução tecnológica. As tecnologias estão presentes em todas as atividades práticas contemporâneas. Na área de comunicação, especialmente, as novas tecnologias tiveram o seu grande salto na década de 70, com a fusão da telecomunicação analógica e a informática, criando novas oportunidades e possibilitando a transmissão de informações, através do computador, de diversas formas de mensagens.

A microinformática veio para acentuar a democratização do acesso ao computador. Não necessitamos mais procurar profissionais especializados para operar um computador, nem possuímos poder aquisitivo elevado para adquirir um desses equipamentos. Agora, os computadores possuem interfaces gráficas de fácil manuseio, e seus preços estão cada vez mais atrativos economicamente, possibilitando o acesso à Internet a um número cada vez maior de pessoas. O computador pessoal (PC³⁰), “[...] transformou a informática em um meio de massa para a criação, a comunicação e a simulação” (LÉVY, 1993, p.101).

No início do século XXI, o computador é ainda o principal meio de acesso à Internet. Devemos lembrar, no entanto, que, hoje, o computador, apesar de ser a ferramenta principal, já não é mais a única. O celular é outro bom exemplo. Sua tecnologia aprimorou-se, e ele evoluiu, o que permitiu ao usuário acessar a Internet através dele.

Toda essa revolução que se configurou no ciberespaço abriu novas portas para outro tipo de relacionamento entre sujeito e máquina. Essa nova relação gerada principalmente pelas possibilidades que as comunicações mediadas por computador originou um novo agente de ações, o “internauta”. A sociedade pós-moderna e suas tecnologias sempre mutantes e inovadoras ampliam mais as possibilidades para garantir que internautas não tenham dificuldade de permanecerem *on line* em qualquer hora ou em qualquer lugar.

³⁰ PC é uma sigla derivada da expressão em inglês *personal computer* (computador pessoal).

Lemos (2004) acredita que o computador representa um universo imaginário complexo. Os indivíduos participam de um pensamento mágico, onde as formas de interagir ocasionam um novo formato de relação. Essa tecnologia digital permite ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto, mas com a informação, isto é, com o conteúdo. As comunicações mediadas por computador refletem esse ambiente e geram, ao mesmo tempo, o seu conteúdo partindo de interações, sejam entre indivíduos, sejam entre grupos aos quais nos identificamos e com os quais nos relacionamos na Rede³¹.

Os meios como o rádio, a televisão e a imprensa funcionam baseados em uma comunicação em que a mensagem é enviada de um centro para os canais receptores, que são, em sua natureza, passivos e, sobretudo, isolados uns dos outros formando o esquema “um para todos”. Já o correio eletrônico e o telefone, por exemplo, desempenham um esquema de transmissão de “um para um”, onde um emissor envia a mensagem para um receptor. Nesse caso, as mensagens podem ser endereçadas e há reciprocidade. O que acontece no ciberespaço, no entanto, é a combinação desses dois esquemas de comunicação formando uma terceira opção que é o esquema “todos para todos”³². O endereçamento por centro de interesse e a comunicação “todos para todos”, proporcionam condições favoráveis ao desenvolvimento de processos de inteligência coletiva. As informações circulam em um ambiente pluralista, gerado por laços comunitários que podem potencializar a troca de competências, gerando a coletivização do saber. Para Lévy (2000), a característica mais atrativa do ciberespaço é exatamente a capacidade de combinar a comunicação interativa e a coletiva.

Rheingold (1996) afirma que as comunicações mediadas por computador, ou CMC, têm potencial para mudar nossas vidas em três níveis distintos e independentes. O primeiro baseia-se nas percepções, nos pensamentos e na personalidade dos seres humanos individuais, afetados pelos meios de comunicação e vice-versa. Nesse nível, as CMC apelam para certas necessidades materiais, intelectuais e emocionais dos nossos sentimentos. No segundo (chamado de nível social), as tecnologias de CMC conferem uma nova capacidade de comunicação multilateral, uma comunicação de “todos para todos”. Porém o futuro desse tipo de comunicação depende do modo como iremos aproveitar essa possibilidade. O bem de um grupo vai depender da procura por elementos que transformam indivíduos isolados em pessoas coletivas, agregadas numa comunidade que desfruta de uma comunicação

³¹ Rede (com a primeira letra em maiúsculo) é usada nesse estudo como sinônimo de Internet.

³² O dispositivo de comunicação “todo para todos” de Pierre Lévy (2000) se baseia na reciprocidade de comunicação e na partilha de um contexto.

multilateral. O terceiro nível indicado pelo autor, é o político que deriva do nível social. As relevâncias políticas das CMC resultam de sua capacidade para desafiar o monopólio dos meios de comunicação – detido pela hierarquia política – configurando um ambiente democrático. A partir dessa democratização, temos a possibilidade de utilizar esses instrumentos para estimular o convívio e a compreensão entre as pessoas, o que poderá revitalizar a esfera pública. O olhar volta-se, segundo Rheingold (1996), com alguma profundidade para o modo como as tecnologias de CMC estão modificando os seres humanos, as comunidades e as democracias.

3.1. A Internet e a Sociedade em Rede

A Internet foi desenvolvida em um tempo de aceleração tecnológica. Teve origem de uma rede limitada e dedicada à pesquisa acadêmica, a Arpanet, que entrou em operação em 1969. No entanto, a idéia da criação de comunidades ligadas através de computadores com o objetivo de compartilhar informações existe desde o desenvolvimento dos primeiros computadores interativos, nos anos 50.

A Rede que utilizamos nos dias de hoje passou por uma reformulação na infraestrutura comercial. O desenvolvimento da microinformática foi o seu principal fomentador, aliado à revolução do computador pessoal, proporcionada pelas pesquisas da Agência de Investigação Avançada do Departamento de Defesa Norte-Americano. Essa revolução deu origem a uma nova indústria tecnológica.

[...] as alterações de concepção e utilização dos computadores conduziram ao aumento da população dos utilizadores dos mesmos, passando de um grupúsculo de iniciados, em 1950, para uma elite, nos anos 60, para uma subcultura, nos anos 70 e para uma parte significativa e crescente da população, nos anos 90 (Rheingold 1996, p.90).

Os anos 80 marcaram o uso da Internet, como advento de uma nova era da comunicação livre e a realização pessoal nas comunidades virtuais construídas a partir das CMC. Naquele tempo, a Rede já contava com milhares de acadêmicos, empresários e investigadores ligados a ela através de centros de informática das respectivas instituições.

Cada centro de informática congrega uma comunidade de indivíduos que partilham os mesmos recursos computacionais; quando adere à espinha dorsal ultra-rápida da Internet, cada comunidade fica virtualmente ligada a todas as demais através de correio eletrônico privado, conversação pública em tempo real e discussões públicas a nível planetário (RHEINGOLG, 1996, p.91).

Foi realizada uma reunião entre pesquisadores de todo o Brasil, pela Universidade de São Paulo (USP), em 1987, para discutir o estabelecimento de uma rede nacional com fins acadêmicos e de pesquisa e com acesso a redes internacionais. Além de representantes de instituições de pesquisa e órgãos de fomento, estavam presentes também representantes do governo e da Embratel.³³

O desenvolvimento da Internet, na década de 90, no campo da comunicação reflete um movimento de interconexão mundial, que se manifestou tanto na esfera econômica, como na política e social. Foi nessa época que ela começou a se difundir pelo Brasil, principalmente após a implantação de uma Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), coordenada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). A partir de 1995, surgiu a oportunidade para que usuários fora das instituições acadêmicas também obtivessem acesso a ela e que a iniciativa privada viesse a fornecer esse serviço.

O número de usuários da Rede é difícil de ser estimado no Brasil, pois os dados variam muito de fonte para fonte. Além disso, seu crescimento é rápido, tornando as informações logo desatualizadas. Em 2001 foram divulgadas estimativas sobre a quantidade de usuários brasileiros pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) e pelo serviço norte-americano Nielsen/NetRatings. Em maio de 2001, o Brasil alcançou 11,1 milhões de usuários, contra 10,4 milhões do mês anterior, num aumento de 6,78%. Também houve aumento no número de internautas ativos, que efetivamente usou a Rede, passando de 5,3 milhões, em abril de 2001, para 5,6 milhões no mês seguinte, representando um crescimento de 5,83%.³⁴

Já no terceiro trimestre de 2007, o País atingiu a marca de 39 milhões de pessoas com acesso a Internet. Esse número inclui todos os ambientes (nas residências, nos trabalhos, nas escolas, nos *cybercafes*, nas bibliotecas, etc.) e refere-se a todos os brasileiros acima dos 15 anos. Esse número é 21% maior do que os 32,2 milhões de pessoas do mesmo período de

³³ Informações retiradas do *site* <<http://www.rnp.br/noticias/imprensa/2001/not-imp-010310.html>>. Acesso em 13.12.2007.

³⁴ Informações retiradas do *site* <<http://www.rnp.br/noticias/imprensa/2001/not-imp-010310.html>>. Acesso em 13.12.2007.

2006³⁵. O comércio eletrônico no Brasil movimentou US\$ 114 bilhões de dólares em 2007, um aumento de 82% sobre o volume de 2005, de acordo com pesquisa da Escola de Administração de Empresas de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas.³⁶

Diante desse fenômeno importante, Castells (2005) aponta que a Internet é o meio de comunicação e de relação essencial sobre o qual se baseia uma nova forma de sociedade, a qual se chama de “sociedade em rede”. Em Conferência³⁷ realizada em Barcelona, em outubro de 2000, Castells sugeriu que a Internet pode causar um tipo de “divisória digital” criando um mundo dividido entre os que têm e entre os que não têm acesso a Rede. Sendo assim, “[...] há uma grande diferença de conectividade e observamos que as pessoas sem acesso à Internet apresentam uma fragilidade cada vez mais considerável no mercado de trabalho.” (CASTELLS, 2005, p.265). Isso não vale somente para as pessoas, os territórios que não estão conectados também perdem competitividade econômica internacional. Por outro lado, como vimos anteriormente, observamos uma crescente taxa de conectividade em desenvolvimento. Portanto, a conectividade como elemento de divisão social está diminuindo rapidamente.

O autor sugeria, também, que a geração de uma nova economia pode acompanhar a evolução dessa “sociedade em rede”. O centro da economia mundial passou a se basear nos mercados financeiros globalizados, que funcionam mediante as conexões de computador. “O essencial aqui é que a nova economia não é das empresas que produzem ou desenham a Internet, mas das empresas que funcionam com e através da Internet” (CASTELLS, 2005, p.267).

Outro aspecto relevante foi o surgimento dos movimentos sociais que passaram a ocupar a Internet como forma privilegiada de ação e organização. Isso ocorreu por dois motivos, segundo Castells. O primeiro motivo foi a crise das organizações tradicionais estruturadas. Verificou-se a emergência de atores sociais, a partir de coalizões específicas sobre objetivos concretos, que enxergavam, na Internet, por ser um instrumento de comunicação que permite flexibilidade, um caráter de organização e uma capacidade de enfoque na mobilização. O segundo eram os movimentos sociais na Rede, que permitem que manifestações locais e vivências locais tenham projeções globais. Isso colabora para a

³⁵ Informações retiradas do *site* <<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=0&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb>>. Acesso em 13.12.2007.

³⁶ Informações retiradas do *site* <<http://www.internetnobrasil.net/index.php?title=2007>>. Acesso em 13.12.2007.

³⁷ Conferência inaugural do Programa de Doutorado em Sociedade da Informação e Conhecimento da Universitat Oberta de Catalunya.

transição de idéias em um âmbito amplo, permitindo a agregação em torno de valores. A Internet expressa, portanto,

[...] os processos sociais, os interesses sociais, as instituições sociais [...] A especificidade é que ela constitui a base material e tecnológica da sociedade em rede; é a infra-estrutura tecnológica e o meio organizativo que permite o desenvolvimento de uma série de novas formas de relação social que não têm origem na Internet, que são fruto de uma série de mudanças históricas, mas que não poderiam desenvolver-se sem a Internet. Essa sociedade em rede é a sociedade que eu analiso como uma sociedade cuja estrutura social foi construída em torno de redes de informação a partir da tecnologia de informação microeletrônica estruturada na Internet (CASTELLS, 2005, p.286-287).

A palavra “Internet” deriva de *International Network* (em português significa Rede Internacional). Segundo Vaz (2004), o próprio termo “rede” não tinha aplicação social antes do advento da Internet. Anteriormente o termo “rede” referia-se a grupos sociais com sentido pejorativo, designando organizações de caráter oculto, cujos membros eram responsáveis por atos ilícitos. O embrião da Rede foi criado por indivíduos que pretendiam inventar uma forma de utilizar computadores para ampliar o pensamento e a comunicação humana. Os suportes para o debate coletivo estruturado evoluíram lentamente, até o surgimento das tecnologias-chave que levaram ao seu crescimento intenso. A Rede, portanto, “[...] é o termo informal que designa as redes de computadores interligadas, empregando a tecnologia de CMC para associar pessoas de todo o mundo na forma de debates públicos” (RHEINGOLD, 1996, p.18).

Hoje, o que entendemos por rede é o conjunto de nós³⁸ e conexões entre os nós, que podem ser diretas ou indiretas, isto é, a conexão entre dois nós pode requerer um ou mais intermediários, caracterizando uma nova relação entre o global e o local. As redes sociais podem oferecer um espaço onde as comunidades virtuais possam surgir.

Em seu artigo **Redes Sociais na Internet**, Recuero (2005b) discute três modelos de rede que encontramos no ciberespaço e observa, a partir de ferramentas encontradas na Internet – como o Orkut, os *Blogs* e os *Fotologs* – a suficiência ou insuficiência dos mesmos na formação de possíveis “redes sociais”³⁹. Os modelos discutidos são: o de “Redes Aleatórias”, segundo estudos desenvolvidos por Paul Erdős em conjunto com Alfred Rényi; o de “Mundos Pequenos”, desenvolvido a partir dos experimentos de Stanley Milgram e das

³⁸ Os nós representam as pessoas e as páginas da *Web*, quando nos referimos ao contexto da Internet. Eles interagem uns com os outros formando redes de conexões.

³⁹ As redes sociais são constituídas por pessoas conectadas pela amizade, por laços familiares e profissionais. Em escala mais ampla, redes alimentares e ecossistemas podem ser representados como redes de espécie (BARABÁSI e BONABEAU, 2003).

teorias de Granovetter sobre laços fracos e laços fortes; e, por fim, o modelo de “Redes Sem Escala” de Albert-László Barabási e Eric Bonabeau.

As “Redes Aleatórias” derivam da teoria dos grafos, desenvolvida pelo Matemático Paul Erdős e por Alfred Rényi, onde se destaca a teoria dos “grafos randômicos” (*random graphs*). Eles acreditavam que os processos de formação de grafos randômicos no sentido de que os nós se agregavam aleatoriamente, formando “díades”⁴⁰. Uma conexão entre dois indivíduos bastava para que todos os outros em um mesmo grupo estivessem conectados, assim como quanto mais *links*⁴¹ fossem adicionados, maior a probabilidade de se formar um grupo de se formar um pessoas mais conectado (*clusters*) que, de tempos em tempos, estabeleceriam relações com outros grupos, como explica Recuero.

O modelo de “Mundos Pequenos” foi desenvolvido a partir dos experimentos do psicólogo social Stanley Milgram, na década de 60, observando o grau de separação das pessoas. Barabási e Bonabeau (2003) explicam que, nesse modelo, os nós obedecem a uma distribuição em forma de sino, onde a maioria possui aproximadamente a mesma quantidade de *links*. O experimento de Milgram consistiu no envio de centenas de cartas sem conhecer o alvo. Ele pedia que as pessoas as enviassem a conhecidos que pudessem fazê-las chegar mais perto de um destinatário-alvo: um corretor de valores em Boston. Descobriu então, que, das cartas que chegaram ao seu destino, a maioria havia passado apenas por uma média de seis pessoas (conceito dos “seis graus de separação”), o que indicava que as pessoas estavam efetivamente a poucos graus de separação umas das outras. A propriedade do “mundo pequeno” pode parecer trivial, no entanto, de acordo com Barabási e Bonabeau, a maioria das investigações revelam implicações mais profundas. Os agrupamentos de pessoas com características semelhantes, por exemplo, foram amplamente discutidos por Granovetter, que formulou a teoria dos “laços fortes e laços fracos”, onde, segundo Recuero, destaca-se a importância da “tríade”⁴² nas redes sociais.

O último modelo de rede visto por Recuero é o da “Rede Sem Escala”. Barabási e Bonabeau mostram que uma rede “sem escala” cresce por incrementos de dois a 11 nós, que obedecem a uma lei exponencial, isto é, a maior parte dos nós possui um pequeno número de conexões, e alguns, uma grande quantidade de *links*. Uma análise quantitativa dessa rede mostrou que ela é denominada por pólos de irradiação (*hubs*), por isso, os nós não são todos iguais. Os pólos surgem quando os nós tendem a se ligar aos *sites* e a pessoas mais

⁴⁰ *Link* é uma ligação entre (também conhecida em português pelo correspondente termo em inglês, *hyperlink*).

⁴¹ A díade é a relação entre dois nós.

⁴² A “tríade” acontece quando duas pessoas que se conhecem têm um amigo em comum (RECUERO, 2005).

conectadas, e, assim, com o passar do tempo, esses locais e essas pessoas ficam mais populares, adquirindo mais *links* que outros nós. Esse processo se dá no sentido de que “os ricos ficam mais ricos”.

Barabási e Bonabeau afirmam que as propriedades do “mundo pequeno” e as da “rede sem escala” são compatíveis. Uma rede pode ser, ao mesmo tempo, altamente agrupada e “sem escala”, quando pequenos agrupamentos de nós hermeticamente interligados estão conectados a grupos maiores, menos coesos. Já Recuero acredita que todos os modelos apresentados, apesar de afirmarem sua aplicabilidade para redes sociais, falham ao levar em conta apenas as premissas mais básicas da análise social e as associações, deixando de fora os laços sociais envolvidos e sua manutenção, além de não considerarem o contexto social em que ocorrem as interações.

Quando o assunto é Internet e suas redes sociais, resultantes no ambiente do ciberespaço, nem sempre levamos em conta a geração de um conhecimento, a partir de uma informação. No entanto, Wolton (2004), propõe uma reflexão mais crítica no que diz respeito ao seu conteúdo. Para ele, a Internet representa um sistema automatizado de informação, onde os homens e as coletividades interagem com esses fluxos de informação em suas comunicações. Essas trocas, somente, não deveriam ser suficientes na formação de agrupamentos virtuais, mas sim uma relação baseada em “[...] planos culturais e sociais de interpretação das informações” (WOLTON, 2004, p.150). Portanto, as agregações contemporâneas deveriam levar em conta o processo de interação, refletindo sobre o conteúdo das relações na formação de comunidades virtuais.

A rede não remete mais a um espaço onde diversos elementos se adicionam, mas a um espaço de conjugação, onde tudo se multiplica, um espaço cambiante e diversificado. Os diversos elementos limitam-se entre si, formando, assim, uma estrutura complexa. As redes estão em toda parte, potencializando a formação de agrupamentos através de comunidades virtuais ligadas a territórios ou a sentimentos partilhados.

Para Rheingold (1998), uma das características mais importante das comunidades virtuais é a possibilidade de um novo tipo de comunicação, sendo um sistema onde todos se comunicam com todos. A junção por centro de interesses e a comunicação de “todos para todos” são condições favoráveis ao desenvolvimento de processos coletivos. Para além da comunicação verbal, a não-verbal também constitui uma vasta rede que liga os indivíduos entre si. As perspectivas racionalistas consideravam que apenas a comunicação verbal tinha estatuto de laço social. Hoje, sabemos que a linguagem corporal, os ruídos, as músicas e as

linguagens existentes nas próprias comunidades virtuais, como um *emoticon*⁴³, por exemplo, possuem representação na forma de agir e interagir.

O fluxo de informação e as possibilidades de comunicação proporcionados pela rede estão ampliando novas possibilidades, discutindo e propondo novas formas de agregamentos sociais. Isso reflete as mudanças que se vivem no mundo contemporâneo. Muitas pessoas têm acesso a muitas outras, além da troca de informações proporcionadas por esse sistema. Esse fluxo de informação cria uma nova camada, que vem se sobrepor aos fluxos materiais que estamos acostumados a receber. Situados nesse sistema, devemos considerar que o papel desenvolvido pelas comunidades virtuais vem promovendo mudanças na esfera pública, na maneira de pensar e de comunicar.

A comunidade virtual nasce no seio da revolução tecnologia e de suas comunicações. O futuro da Rede está ligado ao futuro da comunidade, e sua importância ao fato de influenciar um número crescente de indivíduos que contribuem cada vez mais para o diálogo sobre suas aplicações no desenvolvimento da mesma. O contato repetido e sustentado por redes sociais é a base da comunidade “virtual” (BARRICHELLO, 2001).

3.2. A Comunidade Virtual

O fenômeno das comunidades virtuais acontece com o desenvolvimento da informática e a eclosão dos movimentos sociais dentro da cibercultura. “A comunidade virtual seria o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço, através das CMC” (RECUERO, 2002, p.227). A comunidade está ligada à idéia de um espaço de partilha, a uma sensação de pertencimento a um território físico ou simbólico, a partir de um relacionamento íntimo dentro de um agrupamento social. Olharemos, portanto, para a noção clássica de comunidade para observar a emergência desse tipo de agregação eletrônica contemporânea.

⁴³ *Emoticon* é o elemento gráfico, composto de caracteres, que representa os humores do usuário (exemplo: ☺ ou :-)) em 90 graus representa um sorriso).

3.2.1. A teoria da comunidade

A idéia de comunidade é uma invenção dos primeiros expoentes da Sociologia. Como explica Lemos (2004), os estudos sociais partiram para uma perspectiva evolucionista que consiste em marcar a passagem de sociedade tradicional (a comunidade) para a sociedade moderna (a sociedade). A diferenciação entre comunidade e sociedade foi proposta, em 1857, pelo Sociólogo alemão Ferdinand Tönnies, em sua obra **Gemeinschaft und Gesellschaft** (em português, **Comunidade e Sociedade**). No entanto, foi somente após 30 anos de trabalho que suas idéias saíram do ostracismo para fundar a moderna Sociologia (na década de 20), que passou a influir o meio científico de toda uma geração de sociólogos alemães.

A Sociologia tönniesiana reconhece duas formas básicas de união humana: a *Gemeinschaft* (comunidade) e a *Gesellschaft* (sociedade). O que marca a *Gemeinschaft* é a tradição e a afetividade pessoal, e a *Gesellschaft* é o contrato explícito ou implícito, as relações funcionais impessoais e o propósito especial declarado. A noção de comunidade é ligada às sociedades tradicionais, ou seja, onde a economia estava vinculada às necessidades primárias. E a sociedade, entendida por Tönnies como sociedade moderna, estava fundada na indústria, no comércio e na ciência, em contraste com os laços de parentesco e amizade. Töttö (1995) lembra que a formação desses conceitos está baseada na construção de “tipos ideais” promovidos por uma “Sociologia pura”. Os conceitos de Tönnies são baseados no método galilaico, que consiste em “[...] escolher um caso somente e livrá-lo das impurezas do mundo observável, a fim de encontrar o princípio de acordo com o qual o caso em questão ‘funcionaria’ em circunstâncias ideais” (TÖTTÖ, 1995, p.49).

Na *Gemeinschaft* os homens vivem juntos apesar do que os separa, convivendo em relações estreitas e por vontade própria. Nela, os valores dirigem a ação social para a coletividade. As formas da comunidade derivam basicamente de parentesco, vizinhança e amizade. A vida comunitária, para Tönnies, realiza-se, antes de tudo, sobre bases locais, no âmbito das aldeias e das cidades, pela união, pelos costumes e pela religião. Os valores identitários, característicos da comunidade, reúnem na mesma unidade, no sentido de uma totalidade orgânica, um certo número de seres. Na *Gesellschaft*, os homens estão separados, a despeito de tudo o que os une, e fundam sua união segundo finalidades objetivas que requerem distância entre si. A sociedade caracteriza-se por uma economia burguesa (capitalista) e industrial. Na sociedade, os valores reforçam a diferença, acentuando a individualidade, isolando o indivíduo e abstraindo a identidade. A sociedade torna-se

realidade pela complexidade e pelos entrelaçamentos globais, caracterizando um agregamento mecânico e artificial.

No uso comum da língua inglesa, a palavra “sociedade”, pode ser usada em muitos sentidos relacionados. No entanto, a ênfase se dá, contudo, nos grupos sociais do ponto de vista menos formal e abstrato de organização. Já a palavra “comunidade”, segundo Schmitz (1995), possui dois significados: um sentido geográfico e um sentido normativo, profundamente íntimo e duradouro. Tanto no sentido geográfico quanto no normativo, o termo significa algo integral e concreto, muito mais que parcial e abstrato. Apesar de sua concretude, o autor percebe que quando tentamos achar um referente para a palavra “comunidade” nos centros urbanos o significado “escapa”. Isso acontece, pois,

[...] ‘comunidade’ é uma dessas palavras cujo significado é sentindo entre as pessoas, em medida direta com a realidade efetiva e a força da própria comunidade entre elas. Inversamente, uma perda desse significado ou uma confusão sentida com relação a ‘comunidade’ atinge diretamente a própria comunidade e posteriormente a enfraquece (SCHMITZ, 1995, p. 180, grifos do autor).

Os conceitos de comunidade e a sociedade de Weber (2002) assemelham-se as idéias de Tönnies. Na compreensão de Weber, a comunidade fundamenta-se na orientação da ação social baseada nas ligações emocionais ou tradicionais dos participantes; e a sociedade é regida pelo interesse próprio, tendo como meta a promoção dos interesses materiais específicos de seus membros e a busca de valores ideológicos absolutos. No entanto, tanto a comunidade quanto a sociedade são baseadas nas relações sociais⁴⁴ “abertas” ao exterior, sempre que “[...] a participação na ação social mutuamente orientada, relevante em seu sentido subjetivo, não for negada pelas regulamentações que regem esta relação, a qualquer um que esteja inclinado e esteja de fato em condição de nela participar” (WEBER, 2002, p.83), ou “fechada” ao exterior, o que ocorre “[...] sempre e quando, devido ao sentido da ação e às regulamentações que regem, a participação de certas pessoas for excluída, limitada, ou sujeita a condições” (WEBER, 2002, p.83). O caráter “aberto” ou “fechado” de uma relação depende da tradição, de atitudes afetivas, ou do condicionamento de valores ou fins. O que determina uma comunidade ou sociedade, portanto, é o sentimento que leva a uma orientação mútua de ação recíproca. Podemos encontrar a idéia de mutualismo das relações

⁴⁴ “O termo ‘relação social’ será usado para designar a situação em que duas ou mais pessoas estão empenhadas numa conduta onde cada qual leva em conta o comportamento da outra de uma maneira significativa, estando, portanto, orientadas em termos” (WEBER, 2002, p.45).

no conceito de *Gemeinschaft*. “Uma pessoa pode fazer *Gemeinschaft* consigo mesmo, mas necessita de reciprocidade através de outra *Gemeinschaft*. A aura da *Gemeinschaft* tende a se apagar da mente da pessoa se não há reciprocidade” (COHEN, 2005, p.214).

A *Gemeinschaft* apresenta relações recíprocas imediatas e diretas que se ligam a outras ações exteriores e, constituem uma relação comum a ambas as partes e que unem indiretamente desejos, hábitos e lembranças. As relações sociais formam, como propõe Tönnies (1995), três tipos de comunidades estreitamente ligadas entre si: a comunidade de “sangue”, a de “lugar” e a de “espírito”. A “comunidade de sangue” acha-se ligada às relações e a participações, à posse comum dos próprios seres humanos. Na “comunidade de lugar”, as relações vinculam-se ao solo e à terra. A “comunidade de espírito” possui elos comuns com os lugares sagrados. Elas estão unidas no espaço e no tempo, e, cada um de seus fenômenos particulares com a cultura humana geral e a história.

Esses tipos de comunidade são determinados por três gêneros ligados, de forma orgânica, pela vontade: o “parentesco”, da “amizade” e da “vizinhança” (TÖNNIES, 1995). O “parentesco” tem na casa seu corpo. A vida é comum sob um teto protetor onde se usufruem os mesmos bens. Os mortos são honrados como espíritos protetores da família, de modo que a veneração comum reafirma e assegura a harmonia familiar. Essas relações podem sobreviver pela memória, subsistindo por si próprias, no sentimento de proximidade e na atividade comunitária. A “amizade” nasce pela similitude de atividades e, no entanto, deve ser alimentada por encontros fáceis e freqüentes que ocorram em ambientes urbanos. O espírito comum intervém diretamente na relação, pois lhe confere uma forma viva e durável. E, por último, a “vizinhança” representa o caráter da vida comum na aldeia e nas habitações mais próximas. Condicionada pela proximidade física, essa comunidade mantém com maior dificuldade uma relação de distanciamento e se sustenta nos hábitos de encontros e nas práticas sagradas.

Como observa Recuero (2002), a proximidade geográfica faz-se presente na maior parte das definições dos autores que escrevem sobre a comunidade. A idéia de uma comunidade que não dependesse da localização territorial seria considerada absurda, como lembra a autora, tendo em vista as características consideradas essenciais para o desenvolvimento de laços sociais mais profundos. A noção de comunidade tem sido reinterpretada sob a ótica da atuação das novas tecnologias, como fonte de novas sociabilidades mesmo em espaços físicos distantes.

O termo “comunidade” “[...] evoluiu de um sentido quase ‘ideal’ de família, comunidade rural, passando a integrar um maior conjunto de grupos humanos com o passar

do tempo” (RECUERO, 2002, p.225). É nela que se encontra o amparo diante do mundo, onde se compartilha com os outros valores, idéias, interesses e crenças. As relações sociais se constroem, sobretudo, pela inserção de uma comunidade no espaço e no tempo histórico e pelos vínculos que ela consegue gerar entre seus membros. Enquanto, nas sociedades antigas, o espaço e o tempo coincidiam, a territorialidade, atualmente, pode ser definida não apenas em termos geográficos, mas também em termos simbólicos.

Essa alteração da relação da questão comunitária com a territorialidade é proporcionada pela mobilidade que a comunicação trouxe, aumentando a possibilidade de se construírem estruturas comunitárias de indivíduos espacialmente separados. A relação entre interação e tecnologia fez com que as comunidades fossem reinventando o seu modo de ser, abrindo novas possibilidades e oportunidades aos seus participantes. “As novas interações possibilitadas pelas novas mídias e as formas de sociabilidade que emergem movimentam o conceito de comunidade” (BARRICHELLO, 2001, p.124). A atualização do conceito de comunidade em relação à espacialidade só é pertinente dentro do horizonte das inovações. A comunidade passa a ser mediada, por sua vez, pelo material e pelo simbólico, o experimentado, o vivido e o imaginado, o espaço local e o global. A mobilidade contemporânea proporcionou às pessoas identificarem-se com comunidades de naturezas físicas ou simbólicas. A formação de uma comunidade é possível, agora, sem a proximidade física, criando uma nova realidade social compartilhada no ciberespaço.

O ciberespaço parece ter-se transformado em uma ferramenta de agregações sociais múltiplas. Um dos primeiros autores a utilizar o termo “comunidade virtual”, Howard Rheingold, as determina como “[...] agregados sociais surgidos na Rede, quando os intervenientes de um debate o levam por diante em número e sentimento suficientes para formarem teias de relações pessoais no ciberespaço” (1996, p.18). Para que a comunidade virtual aconteça, é necessário, portanto, que um determinado número de pessoas se reúna com certa frequência, engajando-se emocionalmente.

Para Lemos, a comunidade virtual pressupõe relações de interação entre os seus membros, e o ciberespaço permite que estas ocorram enquanto espaço comunicativo. O ciberespaço e suas tecnologias parecem instituir uma relação de proximidade e de sentimento comunitário mesmo sem contato físico. No entanto, esse autor prefere não apontar esse fator agregador como elemento suficiente para formar uma comunidade virtual. Nem toda relação no ciberespaço é comunitária, podendo existir agregações de tipo societário. Chamar algumas formas de agregação no ciberespaço de comunidade virtual é possível, segundo ele, “[...] se

mantivermos a idéia de comunidade como definida pela Sociologia e se soubermos que o ser virtual (no sentido de distância) não significa aqui uma novidade” (LEMOS, 2004, p.146).

3.2.1.1. Comunidade Virtual e Identidade Contemporânea

O confrontamento com as múltiplas identidades nas relações sociais pode ajudar na compreensão do mundo pós-moderno. A identidade contemporânea torna-se relativa e flutuante. Em determinadas situações, a ênfase identitária dá-se na relação da pessoa com ela mesma, na relação com o outro, ou, ainda, na relação com o meio ambiente. Ela diz respeito tanto ao indivíduo quanto ao agrupamento em que ele se situa. A identidade contemporânea consiste na aceitação de uma determinada situação. O “eu” só existe sob o olhar do outro. Essa relação interdependente ocorre quando os indivíduos exercem influência uns sobre os outros, criando expectativas.

[...] visto que eu e o Outro compartilhamos um mundo, que eu serei seu Outro tanto quanto você será o meu, mesmo que eu não o conheça, então tenho uma relação com você. Essa relação é um desafio. Por meio dela, sou forçado a reconhecer que não estou sozinho, que, de uma maneira ou de outra, tenho que levar o Outro em conta (SILVERSTONE, 2002, p.247-248).

Na efervescência das situações, na multiplicidade das experiências e dos valores, as identidades também se tornam múltiplas. Enquanto a lógica individualista se apóia numa identidade fechada e separada sobre si mesma, a identidade contemporânea só existe em relação ao outro. Maffesoli (1998) reconhece aqui a idéia de “*persona*”, representada pela “[...] máscara que pode ser mutável e que se integra, sobretudo, numa variedade de cenas, de situações que só valem porque representadas em conjunto” (p.15). Assumimos assim, várias personalidades ao mesmo tempo, dependendo de nossas necessidades ou interesses, levando em consideração a relação com outro.

As escolhas das identidades relacionam-se também com a própria estrutura do ciberespaço. Esse ambiente propicia a escolha pelo anonimato ou pela utilização de pseudônimos. Segundo Schittine (2004), a mudança de nome significa não só a defesa de si, mas a criação de um “alter ego”. É como se a pessoa se transformasse em outra, ou em várias, sempre aberta a falar de si mesma. Encontramos a possibilidade de nos reinventarmos sem

censuras ou restrições. Aparentemente, as pessoas servem-se desses meios de comunicação para se tornarem íntimas de outras. Como não se vêem pessoalmente, não criam tão facilmente preconceitos antes de ler o que o outro tem a dizer. A comunidade virtual permite conhecer o outro, para, posteriormente, se assim for desejado e possível, encontrá-lo, trocar informações, compartilhar e debater interesses mútuos e, às vezes, trazer essa amizade para a vida *off line*.

Para Rheingold (1996), a autenticidade das relações humanas estabelecidas no ciberespaço está em questão, devido à simulação e ao distanciamento inerente ao meio. Podemos criar novas identidades, falsas, múltiplas e exploratórias. Uma identidade artificial resulta na impossibilidade de termos certeza sobre o indivíduo real que está por trás do pseudônimo. Mas, por outro lado, a violação dessas novas identidades criadas pelas pessoas é um tabu. Para esse autor, o uso de pseudônimos é um componente fundamental, responsável pela estabilidade da cultura das comunidades virtuais.

As comunidades virtuais possibilitam o reconhecimento da diferença e a concepção de identidades individuais, ao mesmo tempo em que formam uma identidade coletiva, partilhada em um território simbólico, na busca de ideais comuns. Esse desejo de agregação, comunitário ou não, “[...] permite superar distâncias geográficas, categorias sociais, de raça e religião” (LEMOS, 2004, p.140). O sentimento partilhado, uma das características das comunidades virtuais, é o que suscita a multiplicidade de grupos e pode construir laços sociais sólidos.

Segundo Maffesoli (1998), a permanência e a instabilidade são dois pólos em torno dos quais se articula uma “tribo” contemporânea. A confiança que se estabelece entre os membros do grupo se exprime através de rituais, de signos específicos, que não têm outro fim senão fortalecer o pequeno grupo. Para ele, a formação das tribos contemporâneas é efêmera em sua realização, mas nem por isso deixam de criar um estado de espírito que parece destinado a durar.

3.2.1.2. A Comunidade Virtual e Pertencimento

Silverstone (2002) afirma que as pessoas possuem uma necessidade de pertencer a um espaço (físico ou simbólico), por isso, levam em conta a relação com o outro, sua opinião e

seu julgamento, enquadrando-se em algum lugar. O movimento das comunidades virtuais reforça o caráter cooperativo ligado ao sentimento de pertencimento. No caso das comunidades virtuais formadas através de cibercidades, por exemplo, esse sentimento de pertencimento pode estar vinculado tanto ao território quanto ao compartilhar um interesse em comum.

A vontade de “estar junto” (MAFFESOLI,1998) de forma tribal também é uma das características das comunidades virtuais. O tribalismo contemporâneo caracteriza-se pela “[...] partilha sentimental de valores, de lugares ou de ideais que estão, ao mesmo tempo, absolutamente circunscritos (localismo) e que são encontrados, sob diversas modulações, em numerosas experiências sociais” (MAFFESOLI, 1998, p.28). A ênfase das tribos incide muito mais sobre o que une do que sobre o que separa. O “estar junto”, que também caracteriza as relações pós-modernas, virtuais, ou não, configura-se em um cenário tribal e emocional criador de uma “socialidade” que coloca ênfase na dimensão do presente, no instante vivido, em relações banais do cotidiano. Lembramos que não é somente de modo efêmero, como defende o autor, que essas agregações ocorrem. Retornamos à idéia da *Gemeinschaft* de Tönnies, pois acreditamos que, através dos processos de inclusão e permanência, se pode retomar, se não em sua plenitude, à essência comunitária que baseia as relações em termos geográficos e também em termos simbólicos.

A tendência contemporânea das relações faz com que as pessoas participem de um processo de inclusão muito forte dentro de comunidade, podendo, no entanto, participar de outras comunidades ao mesmo tempo, não afetando suas relação com a anterior. Tudo isso porque participamos de comunidades que nos identificam. Cada pessoa pode viver uma pluralidade intrínseca, sendo conduzida pelas suas diferentes facetas, ajustando-as às facetas das outras pessoas que circundam o meio experimentado.

No entanto, quando participamos de uma comunidade, os membros desta tendem a se envolver em rotinas particulares que exprimem essas diferenças comunitárias. Essas agregações e separações acontecem de forma simultânea. As comunidades virtuais podem não ser inteiramente abertas a todos que dela queiram participar. A mesma tendência que a comunidade possui de abrir-se para outros integrantes e incorporar novos elementos, ela tem de “fechar-se sobre si própria” (MAFFESOLI, 1998). A confiança que se estabelece entre os membros do grupo se exprime através de rituais, de signos específicos, que não têm outro fim senão fortalecer o pequeno grupo.

A Internet propicia uma vida comunitária regulada pelas interações e não por leis. Longe de dispersar as pessoas dos deveres éticos, Moraes diz que o ciberespaço propõe uma

coexistência “auto-regulada”. O surgimento dessa esfera pública democrática está baseado no princípio da “ciberética”⁴⁵. A inexistência de uma regulamentação rígida, seguidora de normas e padrões preestabelecidos não é considerada, segundo Maffesoli, um fato puramente negativo. Trata-se de um fenômeno, freqüentemente encontrado nas histórias humanas, que rompe a relação unilateral com o poder central através dos grupos. Isso representa pressuposto essencial para a Internet consolidar-se como canal de idéias em moldes interativos e descentralizados.

Os estatutos éticos das comunidades virtuais se esboçam no interior de seus cosmos produtivos, por motivações cooperativas e coordenações de qualidade e vocações individuais. Os códigos informais de conduta não provêm de fora, das instâncias de poder; e, devem ser aceitos por consenso e adaptados às práticas e tradições dos grupos. A inexistência de um comando central não impede que as coletividades construam suas estruturas de conhecimento. Perde vigência aquilo que conceituamos como universal totalizante: o mundo da produção massiva e da distribuição estandardizada, onde cada indivíduo é percebido como uma unidade consumidora, sob a mira de pesquisas mercadológicas, sondagens de opinião e curvas estatísticas. As comunidades virtuais reorganizam, a todo instante, as massas de dados disponíveis *on line*, por conexões transversais e interativas (MORAES, 2001, p.75).

A geração de regras de convívio entre seus membros – que são utilizadas como elemento agregador ou exclusor –, em determinados momentos, está associada a uma delimitação territorial (física ou simbólica). Por isso, percebemos que as pessoas, os grupos e as entidades tendem a se mover no ciberespaço de acordo com valores determinados pelas conveniências, consignadas em escolhas individuais ou comunitárias. Essa delimitação proporciona às comunidades estabelecerem ligações profundas, pois elas dependem da permanência das relações entre as pessoas, que somente ocorre se essas permanecerem tempo suficiente, como sugere Rheingold (1996.)

⁴⁵ A ‘ciberética’ apóia-se em regras e valores consensuais estabelecidos pelos membros do grupo, respeitando a pluralidade do contexto, projetos societários e, acima de tudo, a liberdade de expressão (MORAES, 2001).

3.2.1.3. A Comunidade Virtual e Laços Sociais

Recuero (2002) diz que, para obter um grau de profundidade, as relações estabelecidas nas comunidades virtuais dependem da permanência da mesma. Isso porque, sem a existência em um plano de tempo, as relações entre as pessoas não podem ser aprofundadas o suficiente para que constitua uma comunidade. A autora revela a impossibilidade de se aprofundarem as relações de modo suficiente, se houver a desconexão de tudo aquilo que havia sido construído, ou seja, é preciso a manutenção dos laços sociais pela interação e não somente a associação entre as pessoas, que está relacionado a dinâmica de pertencimento.

Os laços sociais, para Granovetter (1983) podem ser fortes (*strong ties*) ou fracos (*weak ties*). Laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Os fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade. Na participação em associações, destaca-se a importância dos laços fracos para neutralizar a influência indireta dos relacionamentos fora do círculo imediato da família e dos amigos próximos. Para o autor, os relacionamentos baseados em laços fracos (indiretos), como aqueles encontrados entre os indivíduos participantes de um grupo ou associação, são importantes, pois os conectam a uma maior gama de informações e conhecimentos relativo aos seus interesses. Apesar de os amigos mais próximos de um indivíduo terem maior motivação para ajudá-lo, os laços fracos estão estruturalmente localizados, de modo a serem mais úteis no processo de busca de um objetivo. Para Recuero (2005a), o conceito de laço social passa pela idéia de interação social, em contraposição ao laço associativo, que está relacionado unicamente ao pertencer.

Em seu *blog*⁴⁶ pessoal, Recuero (2007, *on line*) apresenta um gráfico elaborado por ela para demonstrar a comunidade virtual como um processo social, onde há permanente agregação e desagregação de indivíduos através de laços fortes e fracos. O gráfico da Figura 3.1 ilustra o que ela chama de “dinâmica da comunidade virtual”.

⁴⁶*Blog* disponível em <http://pontomidia.com.br/raquel/arquivos/2007_09.html>. Acesso em 20.08.2007.

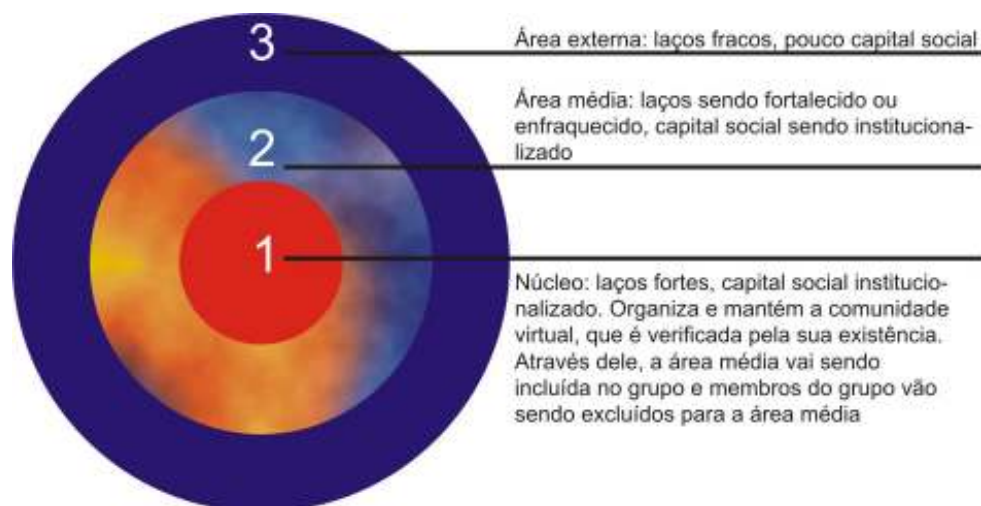


Figura 3.1 – Dinâmica da Comunidade Virtual

Fonte: RECUERO, 2007 *on line*

O núcleo da comunidade (1) é representado pelos indivíduos que têm laços fortes entre si e grande quantidade de capital social⁴⁷. É freqüente, segundo ela, que nesse núcleo haja algum tipo de hierarquia entre aqueles que disseminam o senso de comunidade em todos os participantes. A “nuvem” (2) caracteriza os indivíduos que possuem laços fracos com alguns integrantes do núcleo, laços que, porém, estão se fortalecendo, podendo tornar-se fortes o suficiente para fazê-los participar da comunidade. No entanto, o inverso também ocorre, quando os indivíduos se separam do núcleo pela interrupção nas interações. Por fim, a área externa (3) representa um grupo de indivíduos que pode ter alguma interação com os participantes do grupo, mas que não faz parte deste, como os *lurkers*⁴⁸.

A formação de laços sociais ocorre, portanto, a partir de um sistema que tenha como características a relação de pessoas baseada nas interações sociais. No próximo capítulo trataremos das interações que ocorrem em plataformas interativas. A relação entre o sistema e a ação sobre ele são determinantes para a compreensão das relações sociais baseadas em laços sociais responsável pela formação das comunidades virtuais.

⁴⁷ O capital social constitui-se em um conjunto de recursos de um determinado grupo, obtido através da comunhão dos recursos individuais, que pode ser usufruído por todos os membros do grupo, ainda que individualmente, e que é baseado na reciprocidade (RECUERO, 2005a).

⁴⁸ *Lurker* é a pessoa que fica observando as interações e os *posts*, por exemplo, em um *blog*, mas nunca comenta nem participa das discussões.

4. DE INTERATIVIDADE À INTERAÇÃO

As interações sociais, bem como a interatividade e a interconexão entre os homens, as informações e as imagens, estão intimamente ligadas à cultura da atualidade, como lembra Costa (2003), o que se reflete na formação de comunidades virtuais. A expansão das tecnologias digitais e crescimento da oferta e do consumo de produtos de última geração nas últimas décadas alimentaram as grandes expectativas sobre a cultura digital. Tais mudanças de hábitos não afetaram somente o contexto tecnológico, mas também o das comunicações. Manipular certos aparelhos tornou-se fundamental para poder extrair dele o que se deseja, estabelecendo, assim, uma comunicação com alguém. Sua manipulação interativa faz parte do cotidiano de milhões de usuários espalhados pelo planeta.

A informática contemporânea transforma o computador em um espaço de comunicação navegável centrado no fluxo de informação, deixando de ser o centro para ser pedaço desse processo. Este capítulo está centrado nessa evolução, revisando alguns conceitos sobre as relações máquina-máquina e homem-máquina (bases da interatividade), importantes na formação da cultura digital contemporânea, até a relação homem-homem (base da interação social), responsável pela formação de comunidades dentro do ambiente ciberespacial.

4.1. A Interatividade

A questão da interatividade tem gerado discussões. Já em 1932, Bertold Brecht falava em interatividade, referindo-se ao processo de inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural. Nos anos 70, Enzensberger pensou a interatividade como um mecanismo de troca de papéis entre emissor e receptor. Na mesma época, Raymond

Williams dizia que as tecnologias vendidas, difundidas como “interativas”, eram apenas “reativas”, pois o usuário apenas escolhia uma alternativa dentro de opções definidas (MACHADO, 1997).

A palavra “interatividade” derivada do neologismo inglês *interactivity*, foi cunhada para denominar uma qualidade específica da chamada computação interativa (*interactiva computing*). A computação interativa surgiu do agrupamento de teleimpressoras e máquinas de escrever como unidades de entrada e saída de dados (*input-output*) de sistemas computacionais nos anos 60.

O termo interatividade se presta hoje às utilizações mais desencontradas e estapafúrdias, abrangendo um campo semântico dos mais vastos, que compreende desde salas de cinema em que as cadeiras se movem até novelas de televisão em que os espectadores escolhem (por telefone) o final da história. Um termo tão elástico corre o risco de abarcar uma gama de fenômenos a ponto de não poder exprimir coisa alguma (MACHADO, 1997, p.250).

Em debates acadêmicos quando o conceito de interatividade é colocado em questão, Silva (2000) ressalta que existem pelo menos duas críticas com relação a ele. A primeira é a de que considera ela é “argumento de venda”, associada a promessas e garantias ao consumidor; a segunda crítica, é a de que o termo não diz nada além do que já diz a palavra “interação”.

Para Lemos (2004) a interatividade é composta por duas formas de interação: a técnica, que se subdivide em interação mecânico-analógica (interação com a máquina) e interação eletrônico-digital (interação com o conteúdo); e a interação social. Um exemplo com que o autor ilustra essa relação tecno-social é o percurso tecnológico da televisão, estabelecendo, assim, cinco níveis de interação. O nível 0 corresponde à época em que a TV era em preto e branco e possuía um ou dois canais. Nesse nível, a interatividade era limitada à ação de ligar e desligar o aparelho. Depois, com o aparecimento da TV colorida e do controle remoto, passamos ao nível 1, com a ação de *zappear* os canais. No nível 2, alguns equipamentos foram agregados aos televisores, como o videocassete e o videogame, fazendo com que o telespectador se apropriasse do objeto TV. No nível 3 é onde aparecem os primeiros sinais de interatividade digital, e o usuário passa a interagir no conteúdo das emissões por telefone, fax e e-mail. O nível 4 é aquele em que estamos atualmente, a chamada televisão interativa. Ela possibilita a participação em tempo real no conteúdo das informações. A televisão digital interativa faz com que a interação do tipo eletrônico-digital supere o

paradigma mecânico-analógica. A relação entre sujeito e objeto passa de uma condição passiva a uma ativa.

Silva busca sistematizar o conceito de interatividade baseado nas características expostas por Machado em **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas** de 1997, destacando três binômios que acredita serem seus fundamentos: participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade. Esses aspectos distintos se combinam, dialogam e não são independentes. O binômio participação-intervenção conta com a contribuição de quatro perspectivas. São elas: a perspectiva tecnológica em Justino Sinova; a política em Arlindo Machado; a sensorial em Brenda Laurel; e a perspectiva comunicacional em M. Marchand. A perspectiva tecnológica enfatiza as potencialidades interativas das novas tecnologias comunicacionais e a possibilidade de o público intervir no processo de comunicação coletiva. A perspectiva política denuncia que o fundamento interativo da comunicação não é um trabalho somente de emissão, mas uma produção conjunta entre emissão e recepção. A perspectiva sensorial está ligada à possibilidade de o usuário atuar dentro de uma representação. A perspectiva comunicacional, talvez a mais interessante a este estudo, coloca em questão o esquema clássico da informação.

Na teoria clássica, a mensagem é um conteúdo informacional fechado, fundada na emissão e na transmissão sem distorções. Quando transferida para uma perspectiva interacional, o suporte informacional passa a dispor de uma flexibilidade que disponibiliza a intervenção do usuário, que poderá vir a ser receptor de sua própria obra. O emissor muda de papel, tornando-se um construtor de espaços visuais e sonoros; o receptor muda de *status*, tornando-se criador. O binômio bidirecionalidade-hibridação é explorado a partir da crítica comunicacional funcionalista. O esquema clássico de comunicação proposto pelo funcionalismo baseia-se em dois pólos: o emissor e o receptor.

A existência de uma nova forma de comunicar passou a ser vista de outra maneira a partir da década de 60. Essa alteração ocorre a partir da mudança na relação entre emissor e receptor, onde um torna-se potencialmente o outro, e vice-versa. O último binômio é o de potencialidade-permutabilidade. Nele, o usuário pode mover-se sem estar submetido a nenhuma seqüência dada *a priori*, permitindo atitudes permutórias e potenciais. A interatividade permite a navegação aleatória proporcionada pela tecnologia do computador interativo, garantindo aos usuários a autoria de suas ações. A interatividade diferencia-se de termos de engajamento e envolvimento, sendo uma variável direcionada pelo estímulo e determinada pela estrutura tecnológica do meio.

O conceito de interface remete à possibilidade de contato entre sistemas distintos, seja entre redes de informática ou comunicativas, seja entre elas ou entre seres humanos. A interface digital tem por objetivo aperfeiçoar a forma de diálogo entre homem e máquinas digitais, visando principalmente à manipulação direta da informação. A interface, enquanto a superfície que intermedia o acesso, supõe a interatividade em um sistema que permite que o usuário o explore ativamente e também interfira na obra.

4.1.1. A interface

A construção de interfaces interativas alimenta a idéia de interatividade desde o surgimento da computação. Existe uma forte ligação no imaginário popular entre o digital e tudo aquilo com que se possa interagir ou manipular. Hoje, essa noção parece alcançar terrenos distintos quanto às mídias tradicionais: o das máquinas inteligentes e o das comunidades virtuais (COSTA, 2003). A busca pela interatividade oferece ambientes para facilitar a comunicação entre as máquinas ou entre as pessoas e as máquinas.

A interface gráfica do usuário (GUI), desenvolvida pelo Palo Alto Research Center da Xerox, na década de 70, e popularizada pelo Macintosh da Apple, operou uma mudança no modo como os seres humanos e os computadores interagem e expandiu a capacidade de uso do computador para as pessoas. Um *design* de interface eficiente permite a um usuário isolado navegar intuitivamente através das suas aplicações, comunicando-se com o mundo externo via Internet.

Pioneiro da informática e um dos primeiros cientistas a se preocupar com a relação homem-máquina, em 1968, Douglas Elgelbart insistia na possibilidade de construir máquinas que poderiam agir como “amplificadores de mente”. A demonstração feita por ele foi considerada o primeiro vislumbre público do espaço-informação, ele estava construindo a noção de interface, passo importante para o desenvolvimento da realidade virtual.

Em termos de evolução das interfaces gráficas, Lemos (2004) lembra as cinco gerações de interface propostas por John Walker em seu artigo intitulado **Thought the Lokking Glass**, escrito em 1988. Walker propõe uma taxonomia fundada nas formas de interação entre usuários e computadores. Nos anos 40, nasceu a primeira geração de interfaces, com a criação dos primeiros computadores eletrônicos. A interação entre máquina e homem dava-se através

da programação, constituída de arranjos e conexões entre cabos. Nos anos 50, a interface apareceu com cartões perfurados constituindo a segunda geração. A terceira geração surgiu nos anos 60, com a técnica de compartilhamento permitindo programar máquinas através de comandos do teclado e visualizá-las no monitor. A utilização de janelas onde o usuário seleciona e executa tarefas faz parte da quarta geração.

Engelbart inventou, também nos anos 70, no seu Augmentation Research Center (ARC), na Universidade de Stanford o *mouse* que permitiu, a partir dos anos 80, que se tocas-se o monitor por meio de uma flecha, manipulando, assim, virtualmente, ícones e janelas. O paradigma do *point and click* (apontar e clicar) torna mais fácil a manipulação de ícones gráficos diretamente no monitor. O *mouse* e a interface gráfica caracterizam a quinta geração proposta por Walker, a qual consiste no último passo para a imersão total nos mundos virtuais de hoje. Nela o tipo de interface gráfica desenvolvida para os mundos virtuais também evoluiu no sentido da passagem de um ambiente bidimensional (2D) para um tridimensional (3D). O ambiente em 3D permite ao usuário penetrá-los, olhá-lo de vários ângulos, ver todos os detalhes, tudo em tempo real. A cada gesto, podemos ter uma sensação dinâmica gerada por um sistema de computador. Passamos da fase em que observamos somente a obra para aquela em que realmente interferimos nela.

A evolução das interfaces deu-se no sentido da melhoria de definição e de uma diversificação dos modos de comunicação da informação. Em termos de interface, existem duas linhas paralelas de pesquisa e desenvolvimento em andamento. Uma delas visa à imersão, através dos cinco sentidos, em mundos virtuais cada vez mais realistas (realidade virtual). Nessa abordagem, o humano é convidado a passar para o outro lado da tela e a interagir de forma sensório-motora com modelos digitais. A outra direção de pesquisa é chamada de “realidade ampliada”, onde o ambiente físico natural é repleto de sensores, câmeras, projetos de vídeo e módulos inteligentes que se comunicam e estão interconectados ao nosso serviço.

Johnson (2001) percebe que a relevância cultural do *design* da interface gira em torno de um aparente paradoxo: vive-se em uma sociedade cada vez mais moldada pelo ciberespaço, porém ele continua fora de nossa apreensão perceptiva. O único acesso a ele seria através da interface do computador. Em seu sentido mais simples, a interface refere-se aos *softwares* que dão forma à interação entre usuários e computador. Ela atua como mediador entre as duas partes, tornando uma sensível à outra. A relação governada pela interface é semântica. O computador trabalha através de minúsculos impulsos de eletricidade

pela combinação binária 0 e 1. Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens e associações. A interface é responsável pelo “meio de campo” entre as duas partes.

Através das interfaces do computador, podemos interagir com as informações encontradas no ciberespaço. Ela é o lugar onde a interação entre domínios heterogêneos se realiza e é a própria condição de possibilidade da interação. As interfaces permitem a conexão entre usuários e computadores, colocando à disposição novos serviços e novas formas de comunicação, os quais redimensionam os processos de interação social e a produção de identidade e de subjetividade. As novas experiências e formas de interação entre homens e máquinas a partir dos recursos disponibilizados pelas novas tecnologias de informação não são apenas ferramentas, próteses ou extensões para o corpo, são também um ambiente, um espaço a ser explorado. Nesse envolvimento do público com as máquinas, elas passam a representar os “sentimentos” de pessoas que, talvez, nunca tenham se visto pessoalmente, mas que agem como se fossem conhecidas, expondo seus sentimentos e até demonstrações de carinho através das interações possibilitadas por programas tridimensionais de computador, como no *Second Life*.

4.1.2. Os jogos interativos

O *Second Life* possui uma dinâmica de jogo semelhante à que se encontra nos jogos interativos *on line* estabelecendo uma espécie de “competição” entre seus usuários. A possibilidade de ganhar ou perder dinheiro e bens dentro do programa estabelece uma “competição” de aspecto econômico. Já a de aspecto social consiste na possibilidade de participar de grupos sociais privados, de mudar a aparência, de construir casas, de comprar carros e outros tipos de objetos de luxo, bem como na possibilidade de participar de “competições” esportivas, como corrida de cavalo, de carros de fórmula 1, de motos, basquete, futebol, etc. É essa interface tridimensional, popularizada pelo videogame, que proporciona ações interativas dentro do programa.

Os jogos interativos incluem formas rotineiras de ambientes virtuais e auditivos de abrangência total, embora um ambiente tátil totalmente satisfatório e abrangente ainda não seja possível. As salas de conversação e bate-papo *on line* do final da década de 90 foram

aprimoradas, transformando-se em ambientes virtuais em que podemos encontrar pessoas com realismo visual, através de interface dos programas.

Os jogos *on line* oferecem a possibilidade de socialização entre seus usuários. As primeiras experiências de multiusuários de games desenvolveram-se em ambientes *on line* construídos colaborativamente. O que caracteriza os jogos *on line* é o controle relativo que o jogador exerce sobre as regras, descobrindo novas possibilidades de interação. O computador passa a ser visto como um sistema simbólico em todos os aspectos, como uma máquina que lida com representações e sinais e não mais como causa e efeito mecânico. Para Santaella (2004b) a presença cultural do *game* é acompanhada por um sentimento de menosprezo tanto de teóricos quanto de leigos. De um lado, existe a convicção de que o *game* é vulgar, banal e nocivo, por estimular comportamentos agressivos e a violência. Entretanto, de outro lado, estão cada vez mais surgindo pesquisadores dispostos a ultrapassar a barreira do preconceito, tendo em vista a profundidade das relações que podem ser vistas em um jogo interativo *on line*.

Os MUDs (*multi-user dungeons*) são a primeira experiência em *games* multiusuários a desenvolver-se em ambiente *on line* construído colaborativamente. Os MUDs são jogos de rede que representam comunidades virtuais importantes no ciberespaço. Inventados em 1980, por Roy Traubshaw e Richard Bartle, na Universidade de Essex, na Inglaterra, os MUDs têm por objetivo a construção de universos ficcionais através da escrita em um ambiente lúdico e imaginário. Ao jogar num MUD, os indivíduos comunicam-se com outros através de personagens. Eles desempenham papéis num mundo cuja dinâmica de funcionamento pode se traduzir na obtenção de poder sobre os demais habitantes. Os personagens dão às pessoas outros palcos para representarem novas identidades, as quais atestam a realidade dos cenários. “Os MUD são laboratórios vivos para o estudo dos primeiros impactos das comunidades virtuais – os impactos na nossa mente, nos nossos pensamentos e sentimentos como indivíduos” (RHEINGOLD, 1996, p.184).

Os MUDs permitem ao participante criar objetos de poder, como tapetes mágicos que os transportem a algum lugar secreto de um reino, por exemplo. Outros participantes podem comprar esses tapetes, furtá-los ou obter poderes para criar tapetes mais poderosos, mas apenas depois de acumularem conhecimento suficiente do universo e dominarem suas linguagens de construção enfrentando certos desafios.

Estes lugares virtuais revelam-se sedutores. O informático Pavel Curtis, membro do Centro de Pesquisa de Investigação de Palo Alto, da Xerox, criou, em sua estação de trabalho, um MUD denominado LambdaMOO. Para Curtis, o MUD não deve ser visto como um

problema, pois, ao invés de isolar indivíduos de uma sociedade, os jogadores estão em busca dela de uma forma mais intensa do que qualquer um à volta.

Os MUDs utilizam palavras e linguagens de programação para improvisar melodramas, construir mundos, resolver enigmas, inventar ferramentas, buscar sabedoria ou violência. Da identidade dos personagens aos objetos representados em um MUD, tudo possui uma essência narrativa. O MUD “[...] é um caldo de comunicação em tempo real com sabor a teatro de improvisação” (RHEINGOLD, 1996, p.187). As interações ocorrem em vários níveis conversacionais em tempo real. Ao evoluir, o MUD começou a tomar caminhos distintos: o da aventura, seguindo a proposta dos videogames, e o social, indo na direção da formação de comunidades virtuais. Os MUDs de tipo social deram origem a uma série de mundos distintos e a novas linguagens de construção, baseadas em regras igualitárias e não violentas.

Outros sistemas de representação de papéis revivem a tradição da cultura dos MUDs dos primórdios da Internet, reunindo interatividade e jogo de estrutura aberta. Os sistemas MMORPG (*Massive Multiplayers Online Role Playing Games*) assemelham-se aos MUDs sociais, pois também têm o social como alvo. Trata-se de universos virtuais abertos, nos quais o produtor cria seus próprios personagens, algumas vezes cenários, objetos e armas, convivendo com outros milhares de personagens comandados por jogadores de toda a parte, em um grande sistema de realidade virtual. O objetivo desses sistemas é a busca por novas amizades e *status* baseados na indeterminação e imprevisibilidade narrativa. Através de um mundo virtual é possível interagir com milhares de avatares em tempo real. A plataforma de interação *Second Life* é considerada um exemplo de MMORPG. Esses sistemas são formadores em potencial de comunidades virtuais no ciberespaço.

4.1.3. A dinâmica do *Second Life*

O *Second Life* foi desenvolvido em um ambiente virtual e tridimensional (3D). Seus cenários são variados, dependendo do desenho e do gosto de quem criou cada região. A imagem em 3D apresenta-se com duas dimensões – altura e largura –, e, com o auxílio da computação gráfica, pode-se fazer com que a figura dê a impressão de apresentar também profundidade, o que dá maior semelhança com o objeto representado, compondo a terceira dimensão. Dentro do programa, existe um grande número de territórios. O universo principal

do SL é chamado de *Mainland*. A *Mainland* é dividida em regiões de 256m x 256m chamadas de ilhas (*lands*), conforme ilustrado na Figura 4.1.



Figura 4.1 – Ilha Brasil Porto Alegre do *Second Life*

O *SL* ganhou projeção nacional no final de 2006. Em novembro de 2006, o Ibope/NetRatings registrou a circulação de 70.000 usuários brasileiros no *SL*, o que significava 0,48% da audiência da Internet residencial no Brasil.⁴⁹ Em abril de 2007, esse número subiu para 216.000 brasileiros, representando a sétima maior população no total de habitantes desse mundo virtual.⁵⁰ A Linden Labs, empresa responsável pelo programa *SL*, movimenta atualmente um mercado de 1,18 bilhão de L\$⁵¹ (*Linden Dollars*), que é o equivalente a US\$ 4,7 milhões.⁵²

A comunicação entre os avatares é realizada de forma síncrona, através de *chat* aberto ou da MI, ou de forma assíncrona, pela possibilidade de se deixar mensagem para os que não estão conectados no momento, mas, ao se estabelecer a conexão, os mesmos receberão tais mensagens, com a data e a hora do envio.

⁴⁹ Informações retiradas do site <http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2006/12/19/idgnoticia.2006-12-19.2271374407/IDGNoticia_view>. Acesso em 27.03.2007.

⁵⁰ Reportagem “A vida como ela não é” da revista **Veja**, datada de 18.04.2007.

⁵¹ *Linden Dollar*, ou simplesmente *Linden* (L\$), é a moeda oficial do mundo virtual de *Second Life*. Todos os residentes de *Second Life* utilizam-se do *Linden* para pagar pelos bens (roupas, móveis e outros objetos) e serviços fornecidos por outros residentes.

⁵² Informações retiradas do site <http://idgnow.uol.com.br/internet/2006/12/13/idgnoticia.2006-12-13.7993837390/IDGNoticia_view?pageNumber:int=2>. Acesso em 27.03.2007.

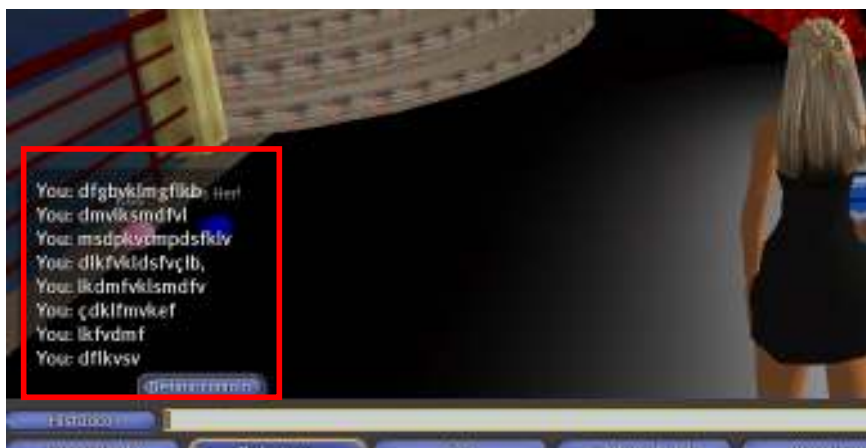


Figura 4.2 – Interface do Chat Aberto

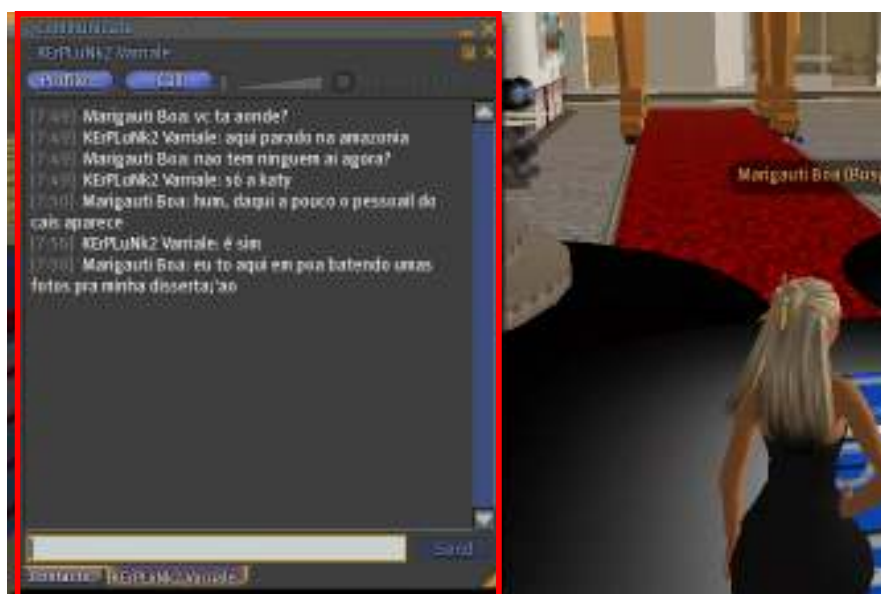


Figura 4.3 – Interface da Conversa Privada – MI

O programa possui ferramentas de busca: de pessoas e de grupos, de eventos, de lugares populares, de terrenos para serem. Outro detalhe importante é o espaço que o programa oferece para publicar o perfil (*profile*) do personagem (avatar) utilizado para transitar pelos ambientes virtuais. É possível publicar nesse espaço informações pessoais, foto, nome, inserir um *site* relacionado à pessoa, escrever sobre os interesses dentro do *Second Life*, listar os locais que acha mais atrativo, visualizar as comunidades na qual você participa dentro do programa, conforme ilustrado na Figura 4.4.

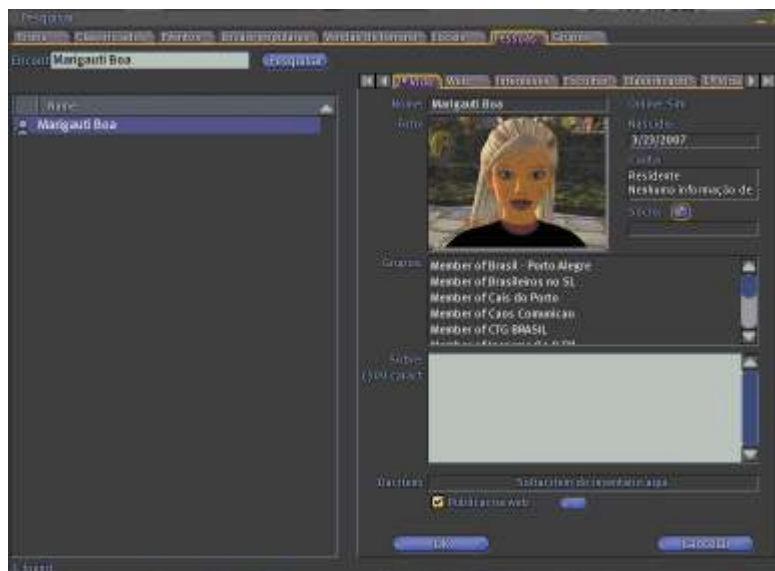


Figura 4.4 – *Profile* do Avatar-pesquisador

Uma das primeiras coisas que criamos ao nos cadastrarmos no programa é a identidade de nosso personagem, o avatar. Para conectar-se (efetuar o *login*), faz-se necessária a criação de uma conta com usuário e senha. Efetua-se um cadastramento, onde se escolhe um nome e um sobrenome, que consta em uma lista oferecida. Logo que “se nasce” dentro do programa, é necessário dar forma ao corpo, definir o sexo, a cor dos olhos e dos cabelos e as roupas, para que possamos nos sentir à vontade para transitar em meio aos outros avatares. Para Rheingold (1996), ao criarmos uma identidade, ajudamos a criar um mundo, e isso vai configurar o papel que iremos desempenhar em conjunto com os outros personagens.

Em informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual. Hoje, o avatar evoluiu de uma forma em 2D (bidimensional) para uma imagem 3D, a exemplo do *Second Life*. Os avatares são normalmente pequenos, aproximadamente 100 *pixel*⁵³ de altura por 100 *pixel* de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do *site*, programa ou jogo utilizado.

As primeiras experiências com avatares na tela deram-se após a criação do *software The Palace*, por Mark Jefferies, lançado em 1995. O *software* permitia ao usuário compor uma presença visual nas salas de Internet Relay Chats (IRC⁵⁴), através de um ambiente virtual em 2D, onde o usuário escolhia a sua representação gráfica dentro de um padrão determinado

⁵³ Abreviação de *picture elements* (elementos de imagem). O menor elemento em uma tela de computador que contém informação para representar uma imagem.

⁵⁴ IRC é um protocolo de comunicação em tempo real popular na Internet.

constituído de uma esfera com olhos e boca (☺), com a finalidade de representar emoções, tais como alegria (☺) ou tristeza (☹).

O avatar dentro do SL desloca-se entre os locais caminhando, correndo, voando ou se teletransportando (TP⁵⁵), não correndo o risco de ser excluído do programa, como num jogo, ao levar um tiro, a exemplo do MUD, e mesmo que ele caia de uma altura considerável, nada lhe acontece. É possível, também, comprar ou encontrar gratuitamente “gestos”⁵⁶, roupas, *skins*⁵⁷ e *shapes*⁵⁸ para os personagens.

Em sua origem, o termo “avatar” designa, no hinduísmo, uma “descida”, ou a encarnação do Deus Vishnu, com o objetivo de restabelecer a ordem cósmica e moral perturbada pelas forças demoníacas. Ele pode se manifestar sob diversas aparências, mudando de identidade segundo suas preferências. Adaptado para o uso na informática, o termo avatar é utilizado para designar a representação gráfica do usuário de universos virtuais.



Figura 4.5 – Avatar-pesquisador de Mariana Gauterio

Para além de uma representação gráfica do usuário do *Second Life*, afirmamos que o avatar é uma representação do interagente desse mundo virtual. Alguns pesquisadores acreditam que, no futuro, a Internet será um ambiente virtual onde todos possuirão avatares, sendo excluídos aqueles que não possuem relação alguma com os mundos virtuais. Recentemente, a consultoria internacional Gartner divulgou uma projeção na qual 80% dos internautas terão uma vida virtual até o final de 2011⁵⁹.

⁵⁵ O teletransporte (TP) é utilizado para levar o avatar de um ponto a outro, ou de uma ilha a outra dentro do SL.

⁵⁶ Conjunto de animações, sons e textos que têm por objetivo expressar sentimentos, ânimo e reações dos avatares.

⁵⁷ Tipo de textura que dá forma a “pele” do avatar

⁵⁸ É o “corpo” do avatar.

⁵⁹ Reportagem “Porto Alegre virtual com negócios reais” do jornal **Zero Hora**, de 6 de maio de 2007.

4.2. Do Usuário ao Interagente

O termo “usuário” não é utilizado por teóricos da informação, mas possui relação com o termo “receptor” que aparece nos estudos desenvolvidos por Shannon e Weaver, em 1962. O modelo desses autores baseia-se em uma estrutura linear de uma só via, existindo cinco variáveis nesse processo de comunicação: fonte de informação » transmissor » canal » receptor » destinatário. O sinal enviado, o sinal recebido, a mensagem e o ruído são fatores externos identificados nesse modelo. Em sua adaptação para a comunicação humana, o emissor é o agente criativo, e o receptor é moldado por suas ações. É isso que Primo (2007) quer dizer quando afirma que o usuário se assemelha a idéia de receptor. O usuário é aquele que utiliza a tecnologia a partir de um programa predeterminado pela empresa produtora do *software*. Enfim, “[...] ‘receptor’, ‘usuário’, ‘utilizador’ e ‘novo espectador’ são termos infelizes no estudo da interação, pois deixam subentendido que essas figuras estão à mercê de alguém hierarquicamente superior, que é quem pode tomar de fato as decisões” (PRIMO, 2007, p.149).

São duas as características dos usuários: a imersão e a interatividade (SANTAELLA, 2004b). A imersão apresenta graus dos mais leves aos mais profundos. No grau mais leve, basta estar conectado à interface computacional para haver algum nível de imersão, a qual se acentua na medida em que existe a possibilidade do envolvimento do usuário pelo espaço da realidade virtual até a imersão total. De acordo com os diferentes níveis de imersão, (SANTAELLA, 2004a) surgem três graus distintos do perfil cognitivo de usuário, ou leitor imersivo: o errante, o detetive e o previdente. O errante é aquele que navega utilizando seu instinto para adivinhar, explorando aleatoriamente o campo de possibilidades aberto pela trama hipermidiática, com o desprendimento que é típico daqueles que não têm medo de arriscar. Esse tipo de usuário não traz consigo o suporte da memória, pois ele navega como quem corre por territórios ainda desconhecidos e, por isso, surpreendentes. O segundo tipo, o detetive, é orientado pelas inferências indutivas e segue as trilhas dos índices de que os ambientes hipermidiáticos estão povoados. Esse navegador movimenta-se no campo do contingente. Sua estratégia de busca é acionada mediante avanços, erros e autocorrekções. Seu percurso depende de sua experiência, que vai gradativamente transformando as dificuldades em adaptações. O internauta previdente, por fim, é aquele que, tendo passado pelo processo de aprendizagem, adquiriu familiaridade com os ambientes e se movimenta através de

percursos ordenados e norteados por uma memória de longo prazo que o livra de riscos inesperados. Ele se desenvolve através de inferências dedutivas e segue a lógica da previsibilidade através da habilidade adquirida de ligar os procedimentos particulares aos esquemas internalizados.

A marca do usuário imersivo é a interatividade. Segundo Santaella (2004b), a interatividade levanta em conta a relação do usuário com a máquina e também se apresenta em limites altos e baixos. Em um nível mais baixo, ela é reativa, pois, embora as respostas do usuário sejam imprescindíveis ao jogo, elas estarão sempre dentro de parâmetros que são as regras estabelecidas pelas variáveis do programa. Mas há também um limiar mais alto de interatividade, quando o programa está imbuído de complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade, imprevisibilidade, etc.

A transformação de usuário para interagente acontece a partir do momento em que os sujeitos se engajam nas relações sociais possibilitadas pela máquina. “Estudar a interação humana é reconhecer os interagentes como seres vivos, pensantes e criativos na relação” (PRIMO, 2007, p.72). O conceito de interagente está intimamente associado ao conceito de interação mediada por computador.

4.3. Interação Mediada por Computador

Como foi visto, não raramente, o termo “interatividade” está associado às relações entre máquina-máquina e homem-máquina, deixando como coadjuvantes as relações sociais. No entanto, para além dessa relação entre o criador e sua criatura, este trabalho pretende ainda abordar outra questão que se torna pertinente ao estudo das comunidades virtuais: a relação homem-homem mediada pelos meios de comunicação.

Primo (2007) analisa a interação mediada por computador criticamente, tomando o cuidado de afastar-se das perspectivas tecnicista e mercadológicas. Ele utiliza em seus estudos o entendimento de interação baseada na análise dos processos relacionais ocorridos naquelas mediadas por computador. O olhar proposto, aqui, é a interação propriamente dita, ou seja, a ação entre os envolvidos e o relacionamento que se constrói durante o processo. A interação é um processo “[...]no qual o sujeito se engaja” (PRIMO, 2007, p.72). Aqui há uma relação dinâmica entre os interagentes, que tem como característica transformadora a recursividade.

Para Galindo (2002), a interação social remete à interação interpessoal, onde exista uma mínima compatibilidade de linguagem e código comum. Portanto, o início da comunicação será sempre através da “[...] percepção como um fenômeno de informação sobre o ambiente ou sobre a realidade objetiva” (GALINDO, 2002, p.31). Primo (2007) lembra que o contexto interpessoal não é sinônimo de presencial, ou seja, tanto uma conversa face a face, quanto uma conversa por telefone, ou, ainda envio de *e-mails* são trocas interpessoais. Porém nem todas as interações digitais podem se igualar as relações interpessoais.

A abordagem sistêmico-relacional revela a complexidade da negociação nos relacionamentos interpessoais. Os estudos das interações mediadas por computador partem da investigação das relações mantidas, e não dos participantes em separado, ou seja, é preciso observar a relação entre os interagentes (PRIMO, 2007). A interação, para Recuero (2005a), possui sempre um caráter social abundante e inteiramente relacionado ao processo comunicativo. Portanto, só é permitido interagir de forma mútua se o meio permitir, oferecendo as ferramentas necessárias, ou se o meio possuir a característica aberta, de via de duas mãos, para as trocas comunicativas. No entanto, quando trabalhamos com o ciberespaço, a interação social ocorre de uma maneira muito particular. A esse tipo de interação dá-se o nome de “interação mediada por computador”.

O processo comunicacional fundamenta a base das interações sociais existentes na Internet. Comunicação, em latim *communicare*, significa “[...] tornar comum, compartilhar, repartir, associar, trocar opiniões, conferenciar. Comunicar implica participação, interação, troca de mensagem” (RABAÇA; BARBOSA, 1998, p. 151). Watzlavick, Beavin e Jackson (1967) acreditam que existe uma impossibilidade da não-comunicação por parte de duas pessoas face a face. Nas palavras ou no silêncio, tudo possui valor de mensagem. “[...] todo o comportamento, não só a fala, é comunicação; e toda a comunicação – mesmo as pistas comunicacionais num contexto impessoal – afeta o comportamento” (p.19).

Ao descrever o processo de comunicação, Galindo diz que ela promove participações comuns entre os que nele estão envolvidos, as quais estão carregadas de significados. Uma mensagem é distribuída por meio de um veículo, possuindo pólos emissores/ receptores e desencadeando um processo de troca, contínua ou não, de informação, caracterizando o fluxo em estado de interação social.

De fato, a lógica comunicacional, ou, ainda, a interação, particularmente visíveis nos grupos, tem tendência a privilegiar o todo, o aspecto arquitetônico e a complementaridade que deles resulta. É isso que nos

permite falar de uma alma coletiva, de uma matriz fundamental que engloba e anima o conjunto da vida cotidiana (MAFFESOLI, 1998, p. 113).

Sendo assim, se o processo comunicacional se caracteriza pela transmissão de idéias entre indivíduos, ele também se caracteriza pela transmissão de sentimentos, de conhecimentos e experiências de pessoa para pessoa gerando interação que pode ser promovida através das comunidades virtuais. A CMC, segundo Moraes (2000), é caracterizadas por essa reciprocidade comunitária. Seu caráter interativo e multipolar rompe com os limites demarcados pela mídia tradicional. O grande desafio da comunicação é estabelecer uma relação entre os interagentes. Essa interdependência mostra o fenômeno dialético da comunicação, pois um exerce influência sobre o outro, conforme as respostas dadas às mensagens que produzem e recebem.

A interação é a busca pelo ideal, considerando que a reciprocidade entre emissão e recepção é a adoção recíproca de papéis e a participação mútua. No desenvolvimento e seu estudo sobre os processos de interação, Primo cita as cinco características, propostas por Aubrey Fisher, que acham fundamental ao relacionamento interpessoal.

Primeiramente, o autor aponta que as relações são criadas. Um relacionamento não é algo que ‘surge do nada’, pois resulta das ações dos interagentes. E mais, são recriadas continuamente enquanto eles interagirem. Disso decorre a segunda característica listada pelo autor: as relações são criadas através de ações (*‘relationships are enacted’*). Entendendo que um relacionamento é mantido através dos comportamentos dos participantes durante a interação, o autor aponta que a combinação dessas ações formam padrões interativos significantes. A partir disso, quando duas pessoas interagem, as ações de cada uma se dão em função das ações manifestadas pela outra, de como os elas se percebem e do próprio relacionamento [...] Isto é, o próprio relacionamento tem uma *forma* que afeta como as pessoas se comportam diante dos outros participantes. Em terceiro lugar, o autor aponta que os relacionamentos estão sempre vindo a ser (*‘relationships are becoming’*). Segundo ele, “Um relacionamento nunca ‘é’ apenas; ele está constantemente mudando, constantemente se movendo, constantemente tornando-se algo diferente. Manter um relacionamento, então, é continuar modificando-se” (p.197). Quarta característica: as relações têm conseqüências, ou seja, elas afetam os participantes da relação. Finalmente, diz que os relacionamentos são qualitativos. Cada relação tem características criadas pelos interagentes que a diferencia de outras. (PRIMO, 2007, p.117, *grifos do autor*)

As pessoas afetam-se mutuamente em sua interação. De acordo com Watzlavick, Beavin e Jackson, a interação pode ser considerada um sistema. Os objetos dos sistemas interacionais não são os indivíduos, mas as pessoas que se comunicam com outras admitindo sempre a existência de uma relação social. Na perspectiva sistêmico-relacional proposta por

esses autores segue o funcionamento da interação baseada em um sistema aberto⁶⁰ segundo três princípios: “globalidade”, “retroalimentação” e “equifinalidade”. A “globalidade” consiste em estabelecer a relação das partes com o todo, com estas se relacionando e promovendo mudança nelas mesmas e no sistema total, seguindo o princípio da “não-somatividade”⁶¹. A interação deve ser percebida como um todo. Pelo princípio da “retroalimentação”, cada pessoa afeta e é afetada pelo comportamento das demais. Já o princípio da “equifinalidade” refere-se aos “resultados” da interação, os quais não são determinados nem pelas condições iniciais, nem pela natureza dos processos, podendo brotar de diferentes origens, pois a natureza da organização é que é definida. No caso dos sistemas abertos, as características organizacionais podem operar no sentido de ser atingido até o caso de independência total das condições iniciais.

As partes envolvidas numa dada relação não manifestam necessariamente, segundo Weber (2002), o mesmo sentido subjetivo, podendo ocorrer de forma “assimétrica”. A relação “simétrica”, no entanto, baseia-se na relação social onde as atitudes são completamente e inteiramente orientadas reciprocamente, o que, para ele, é um caso marginal. De qualquer forma, o enfoque relacional aponta que uma pessoa não inicia o processo interativo, mas engaja-se nele de forma assimétrica ou simétrica. Além disso, a natureza das relações sociais pode ser “transitória” ou possuir vários “graus de permanência”, diz o sociólogo. Assim, o sentido da relação social varia de acordo com o “grau de continuidade” determinado pelo consentimento mútuo dos agentes. “Cada participante espera, então, que, normalmente, e até onde se comporte racionalmente, o outro participante e oriente a ação *dele* de acordo com o sentimento que estabeleceu consigo”(WEBER, 2002, p.48, *grifo do autor*).

A partir da abordagem sistêmico-relacional, Primo propõe uma tipologia de estudo para as “interações mediadas por computador”. Pela observação entre os interagentes, dois tipos de interação são propostas: a “interação mútua” e a “interação reativa”. A primeira é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa e coopera no relacionamento, afetando-se mutuamente; já a segunda é limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta. Os dois tipos interativos não se

⁶⁰ Os sistemas orgânicos, ou vivos, são chamados, por Watzlavick, Beavin e Jackson (1967), de abertos, os quais são hierarquicamente ordenados e não se isolam, permutando materiais, energias ou informações em seu meio. É uma hierarquia integrada de subconjuntos semi-autônomos, sendo que cada unidade não se isola uma das outras, ajustando-se mutuamente.

⁶¹ A interação é diferente da mera soma das ações das características individuais de cada interagente, e isso se entende pelo princípio sistêmico da “não-somatividade”.

estabelecem de forma exclusiva. Pode-se então pensar em algo como uma “multi-interação”, no sentido que várias podem ser interações simultâneas (PRIMO, 2007).

4.3.1. Interação reativa

Na interação reativa, as trocas comunicativas são atomizadas e não são interdependente. Não existe conflito nem cooperação, apenas um mero funcionar (PRIMO, 2007). Uma interação reativa pode repetir-se várias vezes, sempre nos mesmos *input-output* (entradas e saídas), acontecendo, somente, dentro dos limites previstos. Deve-se ter o cuidado em observar esse tipo de interação, pois ela ocorre, à primeira vista, forma espontânea entre os interagentes. Mas devemos lembrar que ela é mediada por um programa que determina a formatação das trocas e a emissão de resultados a partir de um modelo estabelecido, portanto não se trata de uma interação em que os sujeitos se engajam. Para o autor, o que estimula essa falsa impressão de que máquina-máquina e homem-máquina podem estabelecer relações de forma espontânea, reproduzindo as características de um diálogo pessoal, são os diversos projetos de inteligência artificial desenvolvidos.

Logo, entende-se aqui que a inteligência artificial oferece uma nova tecnologia intelectual que pode auxiliar o trabalho dos homens – como os sistemas especialistas – mas não uma réplica do pensamento humano, nem tampouco um modelo do operador cognitivo. A questão *autonomia* é também obrigatória nos debates sobre inteligência artificial. Como se viu, muitos programas cujos desenvolvedores alegam serem autônomos. Porém, nesses casos, ‘autonomia’ pode não passar de um argumento de venda ou uma distorção interesseira do conceito (PRIMO, 2007, p.170, *grifos do autor*).

Na relação homem-homem mediada por computador, por vezes, pode ocorrer a interação reativa. Isso acontece, por exemplo, quando um consumidor, insatisfeito com um produto, manda um *e-mail* dizendo da sua insatisfação, o qual, quando lido por uma outra pessoa, é respondido com um discurso padronizado, seguindo as regras rígidas da empresa que o recebe. Esse comportamento “robótico” do funcionário acaba segurando as trocas dentro de uma interação reativa. Não há ações autênticas no processo, ao contrário, a participação do funcionário é caracterizada por reações especificadas, ou seja, não vai além do

input-output, ou estímulo-resposta. Enquanto as interações reativas dependem da previsibilidade e da automatização nas trocas, a interação mútua desenvolve-se em virtude da negociação relacional durante o processo.

4.3.2. Interação mútua

A interação mútua deve ser entendida em contraste à interação reativa. As interações reativas são limitadas por relações de estímulo-resposta, enquanto, nas interações mútuas (como discussões por *e-mail* e bate-papos na Internet), os interagentes transformam, mutuamente, o processo relacional através da negociação, recriando um intercâmbio. Para Primo, a interação mútua ocorre na relação entre três binômios relacionados entre si: “interdependência e recursividade”; “temporalidade e historicidade”; e “cooperação e conflito” (como fatores determinantes do processo de negociação).

4.3.2.1. Interdependência e Recursividade

As interações mútuas têm por princípio a interconexão dos subsistemas envolvidos. O contexto social e temporal confere às relações construídas uma contínua transformação. De acordo com a abordagem sistêmico-relacional, o sujeito deixa de ser a unidade de análise. A ação passa a ser valorizada em um contexto global do sistema.

Para Fisher (*apud* PRIMO, 2007, p.113), a comunicação não é apenas uma ação de uma pessoa em direção à outra. Trata-se de uma interação criada entre as duas partes que definem o relacionamento. A flexibilidade da relação afeta os participantes, assim como seus relacionamentos futuros. O relacionamento transforma-se gradativamente.

Na interação mútua, o relacionamento não é entendido como uma aglutinação de traços pessoais, mas como um processo emergente “não-somativo”⁶², que ocorre através da inter-

⁶² O princípio sistêmico de “não-somatividade” corresponde a uma interação que não se apóia meramente na soma das ações ou das características individuais de cada interagente, mas na dependência mútua e na interconexão dos membros relacionais, que vão além dos membros individuais. Esse conceito é apoiado no estudo de Watzlavick, Beavin e Jackson (1967).

relação das ações recíprocas de cada participante. Essa inter-relação entre os sistemas é organizada por Fisher através de uma hierarquia “aninhada” de sistemas, como mostra a Figura 4.6.



Figura 4.6 – Hierarquia Aninhada de Sistemas Comunicacionais

FONTE: PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

Fisher aponta ainda, que o sistema intrapessoal se encontra em constante interação com os sistemas interpessoal, grupal, organizacional e social. Para ele, os diferentes sistemas de comunicação encontram-se “aninhados”. E, considerando a “globalidade”⁶³ do processo interativo, o autor conclui que um estudo que não leve em conta o impacto contextual aborda a relação com o sistema fechado, sem trocas com o meio.

4.3.2.2. Temporalidade e Historicidade

Durante a evolução das interações, cada ato no contexto da relação restringe as próximas ações. Esse processo opõe-se à relação linear entre o estado antecedente e o

⁶³ Watzlavick, Beavin E Jackson (1967) também salientam o princípio da “globalidade” nas interações. A globalidade é entendida como uma ação de mudança em um subsistema, que provocará uma alteração no sistema total, ou seja, a interação deve ser percebida como um todo.

subseqüente. Primo (2007) lembra que a interação mútua não deve ser confundida com a lógica de causa e efeito. As ações ganham significado dentro de seqüências interativas relativamente estruturadas.

Nas interações mútuas, um comportamento não pode ser apagado ou retirado, como acontece nas interações reativas, por exemplo. O conflito gerado por uma ação será trabalhado no curso de novos eventos comunicativos. Novas ações possibilitarão uma redefinição no relacionamento. “[...] os processos de interação mútua caracterizam-se por sua construção dinâmica, contínua e contextualizada. Tendo em vista que os sistemas desse tipo de interação se desenvolvem no tempo e em um certo contexto a partir da interconexões não-somativa dos interagentes” (PRIMO, 2007, p.116).

4.3.2.3. Cooperação e Conflito

Os relacionamentos são construídos e modificados socialmente através de ações recíprocas dos membros relacionais. Porém, alerta Primo, não se pode pensar que duas pessoas, ao interagirem, permaneçam em constante consenso, ou ainda, em um equilíbrio estático. O processo de negociação das relações dá-se pelo choque dos comportamentos comunicativos dos interagentes. Enquanto a interação reativa se caracteriza por um equilíbrio estático, a interação mútua ocorre através de um equilíbrio dinâmico, negociado entre os interagentes num curso de contínuos desequilíbrios.

Analisando criticamente os trabalhos realizados sobre os serviços da Web 2.0⁶⁴, Primo (2007), constata que, freqüentemente, estes tratam o ambiente virtual como:

[...] um ambiente de total cooperação, em que se desenvolve o sentimento de pertença, promovendo a preocupação com o bem-estar do grupo, que em troca proporcionará a todos uma desinteressada receptividade e um confortável sentimento de segurança (p.197).

No entanto, o conflito é próprio do humano, logo, negá-lo seria negar a possibilidade de comunicação. O conflito, por si só, não produz a estrutura social. É na cooperação que o

64 O termo Web 2.0 é utilizado para descrever a segunda geração da *World Wide Web* – tendência que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas com *sites* e serviços virtuais. A idéia é que o ambiente *on line* se torne mais dinâmico e que os usuários colaborem para a organização de conteúdo.

grupo se apresenta como algo concreto, como uma unidade viva. Por outro lado, tampouco se pode esperar que, no conflito, se busque necessariamente aniquilar os demais participantes da interação.

5. A ILHA BRASIL PORTO ALEGRE

Neste capítulo, retomamos o objetivo proposto inicialmente, que é o de identificar as marcas territoriais e os espaços de sociabilização que classifiquem a **Ilha Brasil Porto Alegre** como uma cibercidade, ou seja, uma cidade baseada em um espaço urbano concreto – a Cidade de Porto Alegre. Buscamos, nesse contexto, interagir com a **Ilha Brasil Porto Alegre**, enquadrando-nos nos seu tempo e espaço. Nessa fase, o relacionamento entre o pesquisador, a comunicação e a **Ilha** é dado pelos cruzamentos entre paisagens virtuais e concretas (*on line* e *off line*), mediados por uma dimensão visual.

A **Ilha Brasil Porto Alegre** foi construída através de interface criada graças às facilidades do *software* gerador do *Second Life*. A **Ilha**, lançada para comemorar os 235 anos da Cidade de Porto Alegre, foi inaugurada no dia 05 de maio de 2007 e é a primeira ilha criada, a partir da capital gaúcha, dentro do programa SL. Os cenários criados são representações de pontos marcantes de Porto Alegre, como, por exemplo, o Mercado Público, a Usina do Gasômetro, o Cais do Porto, o Monumento ao Laçador, o Largo dos Açorianos e o Monumento ao Expedicionário. O grupo responsável por sua arquitetura virtual é o Escritório de Comunicação Obraprima, que tem sua sede em Porto Alegre. O proprietário do escritório, NS Junior, afirma que, ao entrar nessa **Ilha**, os porto-alegrenses “[...] poderão se sentir em casa, tamanho é o realismo dos prédios” proporcionando “[...] à comunidade dos internautas do Rio Grande do Sul [...] mais um ponto de encontro”.⁶⁵

⁶⁵ *Press release* divulgado no *site* <<http://mundolinden.blogspot.com/2007/05/porto-alegre-virtual-inaugura-sabado.html>>. Acesso em 20.09.2007.

5.1. A Cibercidade Ilha Brasil Porto Alegre

A **Ilha Brasil Porto Alegre** é uma cibercidade no ciberespaço, pois é uma representação virtual de um espaço concreto, constituindo paisagem próxima de um mapa, por serem descrições digitais da Cidade de Porto Alegre.

O estudo da cibercidade implica entendê-la como projeção e complemento da cidade *off line*, manifestando-se através de práticas sociais. A cibercidade não é outra, ela é a própria cidade. O que ocorre no ciberespaço é a potencialização das interações realizadas pelo território virtual fruto da contemplação das imagens e a troca de informações que objetivam as sociabilidades virtuais.

A cidade é um “ímã” (LYNCH, 1988), e sentimos-nos atraídos por sua importância geográfica. Ela é um espaço social que está entre “o funcional e o simbólico” (HAESBAERT, 2005), entre os estrangeiros e os habitantes, entre o global e o local. Hoje, a definição de cidade e as relações que nela são estabelecidas ganham um novo contexto analítico no âmbito do ciberespaço. Surge, então, a cibercidade, que representa uma projeção de diferentes cidades e emerge contribuindo para a organização do espaço.

Compreender uma cidade significa colher os fragmentos. E lançar entre eles estranhas pontes, por intermédio das quais seja possível encontrar uma pluralidade de significados (CANEVACCI, 1997, p.35).

5.1.1. Pontos de referência histórico-local

Os espaços digitais surgidos dentro da **Ilha Brasil Porto Alegre** constituem-se através da presença de pontos que referenciam lugares existentes na Cidade de Porto Alegre. Nesses espaços, a sensação de deslocamento apresenta-se através da interface construída com o objetivo de promover a interação nesse mundo digital. Os pontos de referência histórico-local são aqueles que representam a relação entre a arquitetura e a história da Cidade de Porto Alegre como elementos de âmbito cultural.

5.1.1.1. Cais do Porto e Armazéns

O Pórtico Central do Cais do Porto era a porta de entrada da Capital para os viajantes que, nos anos 20, chegavam a bordo de navios que transportavam cartas e passageiros entre os países. O pórtico, de origem francesa, construído entre 1911 e 1922, descortina 3.240m de calçadas de pedra, onde se alinham 17 armazéns.



Figura 5.1 – Cais do Porto e Armazéns

FONTE: <<http://paginas.terra.com.br/arte/jcsuperstar/photix/guindaste2.jpg>>



Figura 5.2 – Cais do Porto e Armazéns Virtual

5.1.1.2. Mercado Público

O Mercado Público foi inaugurado em 1869, para abrigar o comércio de abastecimento da Cidade. Em 12 de dezembro de 1979, ele foi tombado pelo Patrimônio Histórico e Cultural

de Porto Alegre. Além de oferecer produtos, o prédio também atua como espaço para manifestações culturais e comunitárias.⁶⁶



Figura 5.3 – Mercado Público

Foto: Carla Guimarães <<http://www.riogrande.com.br/turismo/capital1.htm>>



Figura 5.4 – Mercado Público Virtual

5.1.1.3. Usina do Gasômetro

No dia 11 de novembro de 1928, foi inaugurada uma das primeiras edificações em concreto armado do Estado, projetada para gerar energia elétrica à base de carvão mineral para Porto Alegre. Em novembro de 2008, a Usina do Gasômetro completa 80 anos,

⁶⁶ Informações retiradas do *site* <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/mercadopublico/default.php?p_secao=18>. Acesso em 13.12.2007.

caracterizando-se como um dos principais centros culturais da capital gaúcha. Ela forneceu energia elétrica para a Cidade de 1928 a 1974, quando foi desativada. A famosa chaminé foi construída em 1937, devido às reclamações dos moradores pela nuvem de fuligem provocada com a queima do carvão. A mobilização da sociedade impediu sua demolição, que visava à passagem de uma avenida pelo local. Em 1989, a Prefeitura indicou o prédio como Espaço Cultural do Trabalho.⁶⁷



Figura 5.5 – Usina do Gasômetro

Foto: Carla Guimarães

FONTE: <<http://www.riogrande.com.br/turismo/capital11.htm>>



Figura 5.6 – Usina do Gasômetro Virtual

<<http://www.riogrande.com.br/turismo/capital11.htm>>

5.1.1.4. Monumento ao Expedicionário

Localizado no Parque Farroupilha, em Porto Alegre, o Monumento ao Expedicionário foi projetado por Antônio Caringi e escolhido em concurso público, da mesma forma que o

⁶⁷ Informações retiradas do *site* <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/smc/default.php?reg=7&p_secao=19>. Acesso em 13.12.2007.

Monumento ao Lçador. Essa construção representa os "Pracinhas" da Força Expedicionária Brasileira (FEB) que combateram na II Guerra Mundial. Possui em sua lateral esculturas em relevo, feitas de metal, representando os soldados e é formado por dois arcos que fazem alusão ao Arco de Constantino (Roma). É um monumento cívico, local central das comemorações da Semana da Pátria em Porto Alegre, onde anualmente se instala a "Chama da Pátria" no mês de setembro.⁶⁸



Figura 5.7 – Monumento ao Expedicionário

FONTE: <http://www.defesanet.com.br/yy/haiti/cms/Eng20nov06_1.jpg>



Figura 5.8 – Monumento ao Expedicionário Virtual

5.1.1.5. Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio)

A origem de um dos principais times da Cidade de Porto Alegre, Sport Club Internacional, está associada a três integrantes da família Poppe, vindos de São Paulo, em

⁶⁸ Informações retiradas do *site* da Secretaria Municipal do Turismo de Porto Alegre <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/turismo/default.php?p_secao=145>. Acesso em 13.12.2007.

1908: Henrique, José e Luis. Os Poppe desejavam ser aceitos como sócios em algum clube da Cidade, mas isso não aconteceu. Assim, em 4 de abril de 1909, o Internacional foi fundado para brasileiros e estrangeiros que sofriam discriminação por outros clubes de Porto Alegre. O estádio Beira-Rio foi inaugurado no domingo, 6 de abril de 1969, e foi construído, em grande parte, com a contribuição da torcida, que trazia tijolos, cimento e ferro para a obra, inclusive do interior. Nesse sentido, havia programas especiais de rádio, para mobilizar os torcedores colorados em todo o Rio Grande do Sul.⁶⁹



Figura 5.9 – Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio)

FONTE: <<http://www.internacional.com.br/pagina.php?modulo=4&setor=29>>



Figura 5.10 – Estádio José Pinheiro Borda (Beira-Rio) Virtual

O Sport Club Internacional possui um rival em Porto Alegre, o Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense, e, quando esses times se enfrentam, ocorre uma mobilização por parte das torcidas para assistir ao clássico Gre-Nal. Desde 1909, quando se enfrentaram pela primeira vez, o jogo tornou-se um marco para as duas torcidas, sendo, talvez, a maior paixão esportiva do povo gaúcho.

69 Informações retiradas do *site* oficial do clube (www.internacional.com.br). Acesso em 13.12.2007.

5.1.1.6. Estádio Olímpico Monumental

A trajetória do Grêmio Foot-Ball Porto Alegre (Grêmio) iniciou quando 32 homens se reuniram para dar início à história de um clube, no dia 15 de setembro de 1903. Em 1954, foi inaugurado o Estádio Olímpico. Na metade do ano de 1980, o estádio teve sua construção concluída, com o fechamento da última parte do anel superior, passando a ser chamado de Estádio Olímpico Monumental.⁷⁰



Figura 5.11 – Estádio Olímpico Monumental
FONTE: www.gremio.com.br



Figura 5.12 – Estádio Olímpico Monumental Virtual

5.1.1.7. Centro de Tradições Gaúchas (CTG)

No fim da II Guerra Mundial, o mundo ocidental sofria grande influência exercida pela posição dos Estados Unidos, e os intelectuais gaúchos evidenciavam sua insatisfação com

⁷⁰ Informações retiradas do *site* oficial do clube (www.gremio.com.br). Acesso em 13.12.2007.

esse fato. Assim, em agosto de 1947, em Porto Alegre, jovens estudantes vindos do meio rural, liderados por Paixão Cortes, criaram o Departamento de Tradições Gaúchas do Colégio Júlio de Castilhos, com a finalidade de preservar as tradições gaúchas, mas também de desenvolver e proporcionar uma revitalização da cultura sul-rio-grandense, interligando-a e valorizando-a no contexto da cultura brasileira.

Em 5 de setembro de 1947, Paixão Cortes reuniu um piquete de oito gaúchos bem pilchados que prestaram homenagem a David Canabarro⁷¹. Esse piquete é hoje conhecido como o Grupo dos Oito, ou Piquete da Tradição, primeira semente que germinaria no ano seguinte, com a criação do primeiro CTG do Estado do Rio Grande do Sul.⁷²



Figura 5.13 – CTG Virtual

5.1.1.8. Largo dos Açorianos - Ponte de Pedra

A Ponte de Pedra, situada no local denominado Largo dos Açorianos, cruzava o Arroio Dilúvio e era o único elo entre as chácaras e o centro da Cidade de Porto Alegre. Sua construção teve início durante o governo de Duque de Caxias e foi concluída em 1848. Em 1937, o arroio começou a ser retificado, e a ponte perdeu a sua função, mas sobreviveu como memória daqueles tempos. Transformada em monumento urbano e testemunha do passado, foi tombada pelo Município em 1979 e ganhou um espelho d'água sob os seus três pilares em arco.⁷³

71 Descendente de açorianos, o general da Revolução Farroupilha David Canabarro era conhecido por sua estratégia e qualidades excepcionais de comando.

72 Informações retiradas do *site* <<http://www.35ctg.com.br/historico.php>>. Acesso em 13.12.2007.

73 *Informações retiradas do site* <<http://sketchup.google.com/3dwarehouse/details?mid=5a9513b11ef81019c19feb6107f83d84>>. Acesso em 13.12.2007.



Figura 5.14 – Ponto dos Açorianos

FONTE: <http://www.riogrande.com.br/turismo/poa_foto_pontedepedra.htm>



Figura 5.15 – Ponto dos Açorianos Virtual

5.1.1.9. Monumento ao Laçador

Esse monumento é a representação do homem sul-rio-grandense, que, com sua pilcha (traje típico gaúcho) e suas boleadeiras, transparece a cultura de seu povo. Criado pelo artista Antônio Caringi, o Laçador foi originalmente feito em gesso e posteriormente reproduzido em bronze. O tradicionalista Paixão Cortês foi a inspiração para a criação do monumento. Em 2001, foi tombado como patrimônio histórico do Município de Porto Alegre. É considerado um símbolo porto-alegrense e rio-grandense.⁷⁴

⁷⁴ Informações retiradas do *site* da Secretaria Municipal do Turismo de Porto Alegre <http://www2.portoalegre.rs.gov.br/turismo/default.php?p_secao=145>. Acesso em 14.12.2007.



Figura 5.16 – Monumento ao Laçador

FONTE: <http://portoalegre.rs.gov.br/passeio_virtual/pages/Lacador.htm>



Figura 5.17 – Monumento ao Laçador Virtual

5.1.1.10. Zero Hora

Em 2004, o jornal de circulação diária, **Zero Hora**, completou 40 anos, sendo o líder do grupo RBS Jornal, uma rede de seis jornais, estaduais e regionais, no Rio Grande do Sul e em Santa Catarina. O jornal está entre os 10 maiores do País, com um dos melhores desempenhos na evolução e circulação (segundo dados do IVC) durante os últimos anos.⁷⁵

⁷⁵ Informações retiradas do *site* <<http://www.pessato.com/zh/index.htm>>. Acesso em 14.12.2007.



Figura 5.18 – Zero Hora Virtual

5.1.2. Referências locais

Apesar de suas origens possuírem ligação com a Cidade de Porto Alegre, esses pontos não apresentam uma relação íntima com a sua história para serem considerados elementos histórico-locais. No entanto, percebemos sua importância como elemento de referência para a mesma. Portanto, a sua relação com a Cidade ocorre por ser um local que se identifica, de alguma forma, com Porto Alegre.

5.1.2.1. Estação Metrô São Pedro

A empresa responsável pelas estações do metrô de Porto Alegre, a Trensurb, foi criada em 1980, para implantar e operar uma linha de trens urbanos no eixo Norte da Região Metropolitana de Porto Alegre (RMPA). O metrô atende diretamente às populações dos Municípios de Porto Alegre, Canoas, Esteio, Sapucaia do Sul, São Leopoldo e Novo Hamburgo.⁷⁶

⁷⁶ Informações retiradas do *site* <<http://www.trensurb.com.br/php/trensurb/historico.php>>. Acesso em 14.12.2007.



Figura 5.19 – Estação Metrô São Pedro Virtual

5.1.2.2. DCS

Com a matriz em Porto Alegre, a agência de publicidade DCS iniciou sua história em 1985. Em 1987, foi a primeira agência gaúcha a receber o Prêmio Clio Awards. Em 2007, foi escolhida como a Agência do Ano pela Associação Riograndense de Propaganda (ARP), pelo terceiro ano consecutivo.



Figura 5.20 – Agência DCS Virtual

5.1.2.3. Escritório de Comunicação Obraprima

Escritório de comunicação – inaugurado em julho de 1997, em Porto Alegre – responsável pelo planejamento, pela arquitetura e pela construção da **Ilha Brasil Porto Alegre**.



Figura 5.21 – Escritório de Comunicação Obraprima Virtual

5.1.2.4. Carmen's Club (Tia Carmen)

O Carmen's Club é uma casa de shows existente desde 1999, “[...] que todo o motorista de táxi da cidade conhece”⁷⁷. Na Cidade de Porto Alegre, localiza-se no Bairro Cidade Baixa.



Figura 5.22 – Carmen's Club Virtual

5.1.2.5. Loja Gang

⁷⁷ Depoimento anônimo encontrado no site <<http://www.forumsd.com.br/phpBB/viewtopic.php?t=7532&sid=617af1b2002204f37be9d7d1d02b1f4b>>. Acesso em 13.12.2007.

Fundada em 1976, a Gang Comércio do Vestuário Ltda. atua principalmente no Rio Grande do Sul, comercializando roupas básicas voltadas para o segmento jovem, com mais de 20 filiais e de 150 pontos de venda multimarcas espalhadas pelo País.⁷⁸



Figura 5.23 – Loja Gang Virtual

5.1.2.6. Corte Zero Cabeleireiros

A Corte Zero Cabeleireiros foi fundada em setembro de 1993 e conta com uma cadeia de lojas distribuídas por Porto Alegre.



Figura 5.24 – Corte Zero Cabeleireiros Virtual

⁷⁸ Informações retiradas do *site* <<http://www.gang.com.br/index.asp>>. Acesso em 14.12.2007.

5.1.2.7. Bellenzier Pneus

Em 24 de novembro de 1993, nasceu a empresa Bellenzier Pneus em Frederico Westphalen, no Rio Grande do Sul. Com o sucesso obtido com a primeira filial em Porto Alegre, em 6 de outubro de 2004, a Bellenzier Pneus inaugurou o primeiro Goodyear Center do Rio Grande do Sul.⁷⁹



Figura 5.25 – Bellenzier Pneus Virtual

5.1.3. Cibercidade e espaços de sociabilização

É importante entender a cibercidade como um elemento que completa a cidade concreta e vice-versa. Ela é a própria cidade, é a manifestação de uma dimensão técnica de práticas sociais que são potencializadas pelo ciberespaço. A partir de exemplos de manifestações sociais ocorridas dentro da **Ilha de Porto Alegre**, pretendemos observar essa cibercidade como um espaço onde as tendências sociabilizadoras têm por objetivo aspectos regionais e locais, estabelecendo um contraponto às tendências globalizantes difundidas pela Internet.

79 Informações retiradas do *site* <<http://www.bellenzier.com.br/empresa.php>>. Acesso em 14.12.2007.

5.1.3.1. DCS Entrevista

O **DCS Entrevista** realiza entrevistas no auditório da DCS virtual, 5º andar, na **Ilha Brasil Porto Alegre**. O projeto foi criado para promover discussões abertas sobre assuntos que envolvem desde pesquisadores que estudam o SL até empreendedores e profissionais que têm apostado no universo virtual para diversificar os lucros. As entrevistas são editadas e colocadas no *blog*⁸⁰ da agência. O Avatar-*hub* 39 reafirma a importância social desse tipo de ação social que ocorre na **Ilha**, como vemos no diálogo em destaque abaixo:

[16:58] Marigauti Boa: Onde são promovidos estes **eventos sociais**, você pode me dar algum exemplo?

[16:58] Avatar-*hub* 39 : **Exemplo ... o DCS entrevista é um deles, e feito em um auditório onde todos participam e fazem perguntas ao entrevistado que pode ser um DJ pode ser um musico um escritor...**

[16:58] Avatar-*hub* 39 : eu mesmo ja fui la dar a minha colaboração

[16:58] Avatar-*hub* 39 : e neste dia estavam interessados em ser djs pessoas que escutam musicas nas ilhas etc

[16:58] Avatar-*hub* 39 : daqui a pouco vc esta com uma **programação de debates e assuntos e cada vez mais as pessoas vão se interessar e isso chama pessoas formadoras de opinião para a ilha bom para os anunciantes**⁸¹



Figura 5.26 – DCS Entrevista

⁸⁰ Blog disponível no site <<http://www.dcsentrevista.blogspot.com>>.

⁸¹ Conversa registrada por MI na data de 18.11.2007.

5.1.3.2. Programa de Rádio Sala de Redação

Para homenagear a Rádio Gaúcha pelos seus 80 anos, a agência Escala, de Porto Alegre, transportou o programa Sala de Redação, da Rádio Gaúcha pertencente ao Grupo RBS, para a **Ilha Brasil Porto Alegre**. A homenagem aconteceu no dia 1 de junho, repetindo-se no dia 15 do mesmo mês, das 13h às 14h, com apresentação simultânea do Sala de Redação no Salão Nobre da RBS. O evento foi acompanhado por convidados. Além dos avatares de Ruy Carlos Ostermann, Paulo Sant'Ana, Lauro Quadros, Kenny Braga, Cacalo e Guerrinha, âncoras do programa, a Escala criou o estúdio da rádio e a ação de divulgação e transmissão do programa.



Figura 5.27 – Sala de Redação ao Vivo

Foto: Cláudia Ioschpe/clicRBS

FONTE: <<http://www.clicrbs.com.br/gaucha/jsp/default.jsp?newsID=DYNAMIC%2Cgaleria.GalleryDelivery%2CphotosGalleryXml&template=2321.dwt&groupid=365&galeriaid=5782&uf=1&local=1&pg=2>>. Acesso em 01.08.2007



Figura 5.28 – Sala de Redação Virtual

Perguntas aos apresentadores também foram formuladas pelos avatares que participaram do evento, como vemos em destaque abaixo:

[9:47] Avatar 103: QUEM QUISER FAZER PERGUNTAS, MANDE UM IM PARA ESCALA PATRONO

O *chat* aberto registrou muitas manifestações relativas aos clubes Internacional e Grêmio. Exemplos em destaque:

[9:47] Avatar 101: IMORTAL EH O CACETE!!! INTERNACIONAL!!! NADA PODE SER MAIOR!!! CAMPEAO DA TRIPLICE COROA!!

[9:47] Avatar 102: vai to mar no c+

[9:47] Avatar 100: COOOOOOLORADO É CORAÇÃO,, TRAGO AMOR E PAIXÃO,..... PRA SEMPRE INTEEEEEEEEEERRRRR, DAAAAAAAAAAAAAAAAAAALE ,DALE DALE DALE OOOOOOOOOOOOOO

[9:47] Avatar 106: nada pode ser maior é frase de um hino do gremio

[9:47] Avatar 105: Q?

[9:47] Avatar 107: DA^-LHE GRÊMIOOOOOOOO

[9:48] Orego Cortes: TRIPLICE COROA TU CONSEGUE NO CLUBE DA SAUDADE OU ME ALGUM BINGO >>> TA CHEIO DE COROAS LA

[9:48] Avatar 104: RBS GREMISTA...CHOREM AZULZINHOS

[9:48] Avatar 100: TA COM INVEJA, NÃO É FACIL VER O INTER SER CAMPEÃO ENCIMA DO BARCELONA,,,,, GANAHR TITULO INTERNACIONAL A UMA SEMANA E O GREMIO NADA

[9:48] Avatar 107: GUERRINHA E KENY VÃO CHORAR QUINTA⁸²

O Programa Sala de Redação tornou-se “uma espécie de referencial radiofônico”, segundo Cândido Norberto, caracterizado pela informalidade do modo de apresentação de seus conteúdos, onde as entrevistas e notícias são transmitidas no ritmo de conversa coloquial. Como cenário do programa, Norberto propôs a redação da Zero Hora, por ser “uma inesgotável fonte de informações e também de entrevistados”. O conteúdo do programa tem sua ênfase nos debates esportivos, o que não impede que seus integrantes abordem diversos debates atuais e complexos (COIRO; GRABAUSKA, 1998).

⁸² Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 15.01.2007.

5.1.3.3. Desfile de 20 de Setembro

As comemorações da Revolução Farroupilha relembram a Guerra dos Farrapos contra o Império, de 1835 a 1845. O marco inicial ocorreu no amanhecer de 20 de setembro de 1835. A data e o fato ficaram registrados na história sul-rio-grandense como o início da Revolução Farroupilha. Nesse movimento revolucionário, que teve duração de 10 anos e mostrava como pano de fundo os ideais liberais, federalistas e republicanos, foi proclamada a República Rio-Grandense, instalando-se na Cidade de Piratini a sua capital. As comemorações do Movimento Farroupilha, que até 1994 restringiam-se ao ponto facultativo nas repartições públicas estaduais e ao feriado municipal em algumas cidades do interior, ganharam mais um incentivo a partir de 1995. Definida pela Constituição Estadual como a data magna do Estado, o dia 20 de setembro passou a ser feriado no Estado.⁸³

Encerrando as comemorações, acontece, todo o ano, o desfile à cavalo ou em charretes, que reúne, em todo o Estado, milhares de gaúchos trajando as vestimentas típicas. Os homens usam bombachas, botas, lenços e chapéus de aba larga, e as mulheres, vestidos de prenda, rodados e coloridos com flores nos cabelos.⁸⁴ Assim como as manifestações ocorridas, nos Municípios do Estado do Rio Grande do Sul, ocorreram manifestações na **Ilha** como mostra a Figura 5.29:



Figura 5.29 – Desfile de 20 de Setembro Virtual

As conversas registradas pelo *chat* aberto, nesse dia, demonstram a mobilização dos avatares no local para realizar o desfile de 20 de Setembro, dentro da **Ilha**, de maneira

⁸³ Informações retiradas do *site* <<http://www.semanafarroupilha.com.br/historico.htm>>. Acesso em 13.08.2007.

⁸⁴ Informações retiradas do *site* <<http://www.jornalorebate.com/colunistas2/cris11.htm>>. Acesso em 13.08.2007.

representativa. Identificamos, aqui, a cultura gaúcha, representada pelo desfile do dia 20 de Setembro em homenagem à Revolução Farroupilha, principal elemento agregador nesse evento, que foi organizado pelo avatar responsável (Avatar 70) pelo CTG virtual Estância Celeste:

[14:45] Avatar 70: AI PESSOAL A GENTE SÓ TA ESPERANDO AS AUTORIDADES QUE VÃO FICAR NO PALANQUE

[14:46] Avatar 70: ESTÃO OFF AINDA

[14:46] Avatar 67: COMO USSA ESSE BICHO?

[14:46] Avatar 66: gente tem muitos off quem sabe agente faz mais tarde pr termos publico

[14:46] Avatar 76: gente a lessa tbm é gaucha

[14:46] Avatar 77: so gauchaa

[14:46] Avatar 67: MINEIRO FICA PERDIDO

[...]

[15:11] Avatar 70: É PESSOAL AS PESSOAS QUE IRIA FICAR NO PALANQUE NÃO VIERAM

[15:11] Avatar 73: SI

[15:11] Avatar 71: E AÍ Avatar 70?

[15:12] Avatar 70: MAS TINHAMOS QUE DESFILA PARA ALGUÉM

[...]

[15:16] Avatar 70: PARA PROVAR O COMPARECIMENTO DE TODOS

[15:16] Adriana Soon: ETA GAUCHADA LINDAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

[15:17] Avatar 68 shouts: ---> ATENÇÃO ESTA ILHA VAI LOTAR <--- CHAME SEUS AMIGOS ENQUANTO AINDA TEM LUGAR !!< ---

[15:17] Avatar 76: então todo mundo manda tp pra tentar trazer o pessoal d volta

[15:17] Avatar 73: E OSOM Avatar 70 TA DEZZZ

[15:17] Avatar 68: TP GERAL GENTE

[15:17] Avatar 70: VAMOS PESSOAL NÓS LÁ PARA O CAMPO DO GRÊMIO E DE LÁ SAIMOS⁸⁵

Além do desfile, o Avatar 70 organiza, nas sextas, nos sábados e nos domingos, bailes gauchescos, ou fandangos (Figura 5.30), para promover a confraternização daqueles avatares que apreciam música gaúcha.

⁸⁵ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 20.09.2007.

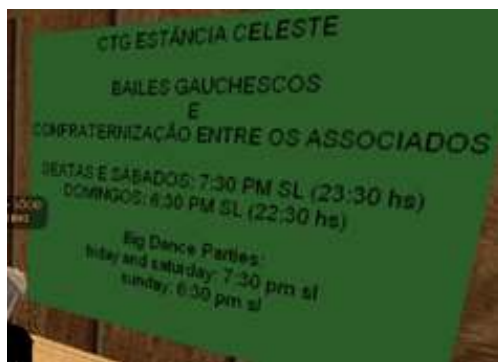


Figura 5.30 – Programação Festiva Virtual no CTG Estância Celeste

5.1.4. A Ilha Brasil Porto Alegre e suas normas

De acordo com N.S.Junior, do escritório Obraprima, não existe nenhuma regra específica determinada por alguma lei ou padrão preestabelecido na **Ilha**. Porém, se algum avatar-*officer*⁸⁶ avistar avatares falando palavras ofensivas ou algo que possa prejudicar a convivência entre os avatares, “afetando a moral e os bons costumes”, como ele diz, estes são banidos do local de maneira temporária ou permanente⁸⁷. Nesse contexto, as regras sociais da **Ilha** são definidas por seus gestores e frequentadores. A cibercidade sinaliza a existência de espaços de controle produzidos pela prática da “ciberética” (MORAES, 2001). Os estatutos éticos esboçam-se no interior da comunidade adaptados às práticas e às tradições do grupo.

No dia da transmissão do programa Sala de Redação havia um cartaz, assinado pela Rádio Gaúcha e pela Agência Escala, com regras preestabelecidas para esse evento, conforme ilustrado na Figura 5.31.

⁸⁶ O avatar-*officer* é o avatar encarregado, pelo dono da **Ilha**, de cobrar os aluguéis das lojas e arrumar clientes, além de ter o poder de banir avatares que apresentarem conduta imprópria.

⁸⁷ Entrevista concedida por *e-mail*, datada de 11.11.2007.



Figura 5.31 – Regras para o Evento Sala de Redação Virtual

Portanto, para o programa Sala de Redação no *Second Life* os avatares não poderiam entrar no estúdio virtual, caso o programa já estivesse acontecendo (13h às 14 h); aos que lá estivessem, o silêncio deveria ser mantido durante toda a programação, sendo que as manifestações esportivas poderiam ocorrer somente após o evento. A punição aos transgressores também foi estabelecida: exclusão temporária da **Ilha**.

5.1.5. Considerações sobre a cibercidade Ilha Brasil Porto Alegre

As cibercidades emergem como uma alternativa de potencializar as relações baseadas em um território. A cibercidade **Ilha Brasil Porto Alegre** aparece como uma extensão da Cidade de Porto Alegre via ciberespaço, buscando a reprodução de símbolos e valores da cidade contemporânea. Sabemos que o ciberespaço é desterritorializado em sua essência, no entanto, ele produz e reproduz espaços no qual as pessoas se identificam e passam a ter uma relação afetiva através de suas características territoriais. A cibercidade aparece, assim, como elemento que reforça a inclusão a partir de suas práticas locais e regionais.

Possuímos e somos possuídos pela cibercidade que observamos. Seus elementos territoriais são capazes de determinar e moldar comportamentos. A própria cibercidade contém um contexto comunicativo que não se deixa reduzir a um pano de fundo. A

comunicação visual transmitida por pontos de referência marcantes torna-se um traço característico, que pode influenciar comportamentos e agregações.

Criar e, posteriormente, buscar uma ilha com o nome Brasil Porto Alegre parece-nos a primeira evidência de que as relações sociais necessitam do concreto. A relação entre a cidade *off line* (Porto Alegre) e a cidade *on line* (**Ilha Brasil Porto Alegre**) acontece de maneira complementar. A sociabilização através da comunicação mediada por computador encontra na cibercidade um território que proporciona condições para a formação de comunidades virtuais.

A **Ilha** caracteriza-se por ser uma cibercidade cultural, por dar ênfase a algumas atividades e divulgações no campo da cultura gaúcha, por favorecer aos residentes e visitantes uma maior identificação histórica com a cidade de referência, através da representação de sua arquitetura local concreta. Além disso, proporciona espaços de sociabilização que associam a comunicação através dos *chats* abertos e as MI, com a animação que os avatares proporcionam pelo programa *Second Life*.

Como percebemos em eventos como o desfile de 20 de Setembro e a transmissão ao vivo do programa Sala de Redação, as referências identitárias ocorrem em um nível simbólico, construído através das relações entre os avatares que possuem identificação com a cultura gaúcha, o que nos permite concluir que existem manifestações baseadas no Gauchismo dentro da **Ilha**.

O Gauchismo representa tudo o que tem a ver com o gaúcho e com suas manifestações culturais, que, preservando a autenticidade do passado, o atualiza permanentemente, adquirindo contornos próprios (MACIEL, 2005). A Figura 5.32 ilustra um avatar trajado como um gaúcho tradicional.



Figura 5.32 – Avatar com Trajes Típicos do Gaúcho

O conceito de território, antes ligado às hierarquias e à rigidez das instituições que o cercavam, agora encontra na cibercidade um espaço de maior democratização. Nesse sentido o território virtual expressa um espaço caracterizado por um controle fluido, encontrado nas práticas de seus interagentes ligados por uma “ciberética” (MORAES, 2001).

O território **Ilha Brasil Porto Alegre** é responsável também pela produção de outros territórios, ou seja, um gerador de “multiterritorialidade” (HAESBAERT, 2005), na qual o sujeito se identifica não somente com o território *off line* (Porto Alegre), mas com os interesses em comum estabelecidos a partir da relação entre os avatares da **Ilha**, formando territórios dentro do próprio território, ou seja, em cada unidade do múltiplo há pluralidade, estabelecendo, assim, comunidades locais.

A comunidade encontra seu “lugar” no ciberespaço. Entendemos por lugar o sentido dado pela Antropologia, que é: “[...] um espaço fortemente simbolizado, ou seja, é um espaço no qual podemos ler, em parte ou em sua totalidade, a identidade dos que o ocupam, as relações que mantêm e a história que compartilham. Temos todos uma idéia, uma intuição ou lembrança do lugar entendido desta maneira” (AUGÉ, 2006, p.107). A partir da “multiterritorialidade” observada nessa **Ilha**, identificamos uma comunidade – **Cais do Porto** –, que se localiza na região do Cais do Porto e Armazéns, que será abordada a seguir.

5.2. Comunidade Cais do Porto

A comunidade Cais do Porto surgiu de ações criadas pelo trabalho de divulgação da **Agência Caos Comunicações**, dirigida por Alexandre Bordin e Maurício Bexiga. A partir de abril de 2007, a agência ficou responsável pela promoção e pela divulgação da área do Cais do Porto e Armazéns, dentro da **Ilha** e na Internet, e pela programação de eventos no local. O ambiente do Cais é sempre animado pela equipe dessa agência, o que o torna atraente, justificando ser o lugar mais movimentado da **Ilha**. Bordin diz ter treinado sua equipe para “[...] assumirem o Cais e a **Ilha Brasil Porto Alegre** como sua ‘casa’”. Reconhecemos, portanto, que o trabalho de promoção e divulgação do território Cais do Porto e Armazéns pela agência Caos constitui um importante elemento na formação da comunidade local **Cais do Porto**.

A formação de uma comunidade está ligada diretamente às interações geradas entre seus membros. Como vimos no Capítulo 4 a interação mediada por computador pode ocorrer de duas maneiras, segundo Primo (2007):

- a) pela “interação mútua”, que se dá de forma negociada e aberta entre os agentes, gerando ações interdependentes e dinâmicas e afetando os sujeitos mutuamente; e
- b) pela “interação reativa”, que se constitui num sistema fechado e previsível, e suas forças comunicativas não passam de estímulo-resposta.

Assim, podemos utilizar como exemplo de interação reativa as mensagens que são enviadas de modo privado por outros avatares, sem objetivo de estabelecer relações sociais, sendo a maioria delas de cunho comercial, como em destaque abaixo:

[4:30] Avatar 99: PATH STYLE, VENHAM CONHECER A NOVA LOJA DE ROUPAS PARA ELE/ELA, PEÇAS LINDÍSSIMAS, PREÇOS MELHOR AINDAAAAAA.
<http://slurl.com/secondlife/Terra%20di%20Sicilia/122/205/22> OU MANDAR IM PARA PATH NIKOLAIDIS.⁸⁸

Para o estudo de comunidades virtuais, devemos observar a necessidade **de trocas comunicativas recíprocas**, que irão influenciar na relação do avatar com seu “eu” a partir do “olhar do outro” (SILVERSTONE, 2002). A escolha de sua **identidade** no grupo e na relação dos avatares com outros determina o **pertencimento** ao grupo, gerado a partir das “interações mútuas” que reforçam os **laços sociais** entre seus integrantes. Quando lançamos o olhar para a comunidade **Cais do Porto**, aproximamo-nos do conceito de *Gemeinschaft* proposto por Tönnies, que considera a comunidade através de manifestações afetivas e de relações baseadas em elementos locais.

Como o programa *Second Life* dispõe de muitas ferramentas interativas, o nosso estudo restringe-se àquelas capazes de proporcionar essa interação mútua dentro da comunidade. Utilizamos, portanto, os dados gerados pelos canais de comunicação verbal existentes no SL (*chat* aberto e a MI), responsáveis por promover trocas mútuas que colaboram na formação e manutenção da comunidade no ciberespaço.

⁸⁸ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 19.12.2007.

As relações na comunidade apresentam características de uma rede “sem escala” (BARABÁSI; BONABEAU, 2003). Ao observarmos sua dinâmica, identificamos um total de quatro pólos de irradiação (Avatar 05, Avatar 08, Avatar 22 e Avatar 39). A partir de agora criamos, para representá-los, a figura do avatar-*hub*. O avatar-*hub* caracteriza-se por ser aquele que atrai pessoas e, ao mesmo tempo, possui uma importância na hierarquia da comunidade. Os “ricos” acabam por ficar “mais ricos”, ou seja, quanto maior for o número de contatos que aquele avatar possui, maior será a chance de obter mais contatos. É dele a responsabilidade de organizar o ambiente, estimular as conversações e atrair mais avatares para a comunidade. O avatar-*hub* acaba sendo uma peça-chave de ligação entre todos os outros componentes do grupo.

Avatar-*hub* 05 diz: O SL VAI FEXAR.....o avatar Avatar 22 MANDOU AVISAR ⁸⁹

O Avatar-*hub* 05 transmite a mensagem do Avatar-*hub* 22, informando que ele “mandou” avisar. Os avatares-*hub*, por possuírem maior número de contatos, são procurados justamente por isso, conquistam certo *status* dentro da comunidade, adquirindo até o poder de “mandar”.

5.2.1. Comunicação no Cais do Porto

A comunicação que ocorre no ciberespaço caracteriza-se pelo formato onde “todos conversam com todos”, pois pode ocorrer de forma multilateral (RHEINGOLD, 1996). O diálogo é baseado em trocas mútuas, em tempo real. Na entrevista abaixo, o Avatar-*hub* 39 exalta a importância do *chat* na comunidade.

Avatar-*hub* 39 diz: Ou seja se vc ver bem podem acontecer muitas mudanças graficas no programa e etc mas uma coisa que naum sairá nunca é o *chat*, á através dele que o relacionamento acontece então eu acredito que hoje no SL se vc tiver conteúdo e naum só festas com Djs vc estabelecerá ligações fazendo amizades

⁸⁹ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 01.12.2007.

Dentre as manifestações comunicativas encontradas nos registros da **comunidade Cais do Porto**, identificamos três tipos de diálogo:

- a) *conversas corriqueiras*, caracterizadas como conversa banal do cotidiano, onde o conteúdo não é tão importante quanto o colaborar de alguma forma e se mostrar presente no grupo, ou seja, “vibrar em conjunto” (MAFFESOLI, 1998);

[17:02] Avatar 42: BOA NOITE E A FESTA TA BOMBANDOoooooooooooo

[17:02] Avatar 40: EHEHEHEHEHEH

[17:02] Avatar-hub 05 : HUAHUAHUAHUAHAUHAHAAHUAHAUHAUHAUHAUHAUHAU

[17:02] Avatar-hub 05 : GELADEIRA SEMPRE TEM Q ESTAR CHEINHA

[17:02] Avatar 35: FESTA LINDAAAA

[17:02] Avatar 35: HAUSHAUSHAUS

[17:02] Avatar-hub 39 : ESSE É O PROBLEMA

[17:02] Avatar 41: QUANDO TIVER UNS 5 ANOS, JA MAIS EXPERIENTE, PEGAR LATINHAS COM ELES TB MO.....PODEMOS ASSIM GARANTIR O CAFE DA MANHA⁹⁰

- b) *conversas pessoais*, mais direcionadas a pessoas específicas, que estão se conhecendo e, assim, preferem utilizar a MI para ter uma maior privacidade. Podem ser também utilizadas por avatares que já estão na comunidade há tempo suficiente para que os demais participantes compreendam o assunto falado, podendo ocorrer em canal aberto (*chat*), caracterizando conversas de tipo comunitário (RHENGOLD, 1996);

[18:21] Avatar 31: OI, MUMMY

[18:21] Avatar 31: OI, PAPPY

[18:22] Avatar 19: OI FILHOTA

[18:22] Avatar 19: ALGUEM VIU MEU MARIDO POR AI?

[18:22] Avatar 31: ELE NAUM TAH NO MEU RADAR NAUM

[18:22] Avatar 27: ÓÓÓÓÓÓ

[18:22] Avatar 27: ÓÓÓÓÓÓ

[18:22] Avatar 31: ELE NAUM VAI LOGAR, NAUM?

[18:22] Avatar 02: VOLTOU O SOM

[18:22] Avatar 31: PAPAI TAKI, MANHÉ⁹¹

⁹⁰ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 27.12.2007.

⁹¹ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 16.12.2007

- c) *conversas íntimas*, ou seja, aquela conversa que possui conotação sexual. Geralmente, esse tipo de diálogo ocorre por MI, proporcionando aos avatares maior privacidade. Em nossos registros, não foram encontradas conversas íntimas que possam ser utilizadas como exemplo.

Através do questionário aplicado aos avatares quantificamos a percentagem das preferências destes pelo tipo de diálogo estabelecido no *chat* aberto (Figura 5.33) e nas MI (Figura 5.34) dentro da comunidade. Lembramos que as perguntas permitiam respostas múltiplas.

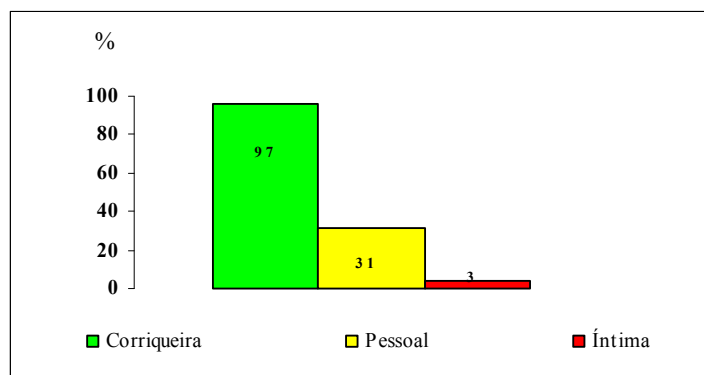


Figura 5.33 – Tipo de Diálogo no *Chat* Aberto

O gráfico da Figura 5.33 ilustra que, no *chat* aberto, existe maciça predominância do tipo de conversa corriqueira (97%), embora também se estabeleçam, em percentuais menores, conversas pessoais (31%) e, em percentual ínfimo (3%), o diálogo com perfil de conversas íntimas.

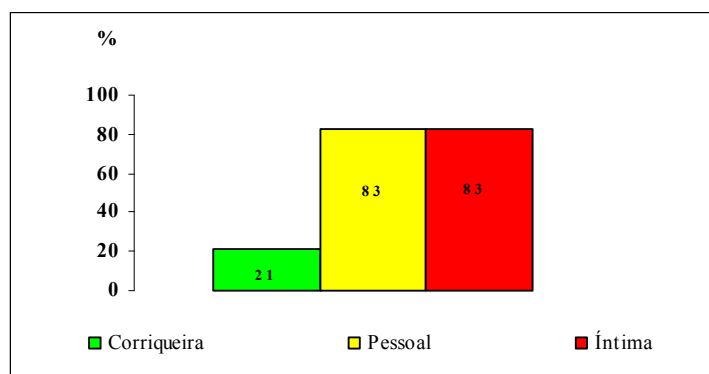


Figura 5.34 – Tipo de Diálogo na MI

O gráfico da Figura 5.34, no entanto, evidencia que esses mesmos avatares, quando utilizam a MI, o fazem para praticar diálogos com conotação tanto pessoal como íntima e em percentual elevado (83%), mantendo também um percentual significativo (21%) para conversas corriqueiras.

5.2.2. Identidade no Cais do Porto

O anonimato proporcionado pelas comunicações mediadas pelo computador proporciona a sensação de maior liberdade entre os indivíduos. A possibilidade de construir uma “nova” identidade é sedutora para alguns membros da comunidade, pois seria a oportunidade de realizar desejos proibidos, ou de libertar outra faceta de sua *persona* (MAFFESOLI, 1998), como vemos no exemplo em destaque.

- [16:06] Avatar 17: rsss, **comecei alguns romances por aki e tbem terminei alguns**
 [16:07] Marigauti Boa: **e algum virou na vida real?**
 [16:07] Avatar 17: **não...**
 [16:07] Marigauti Boa: nunca tentou?
 [16:07] Avatar 17: sempre tive a sorte de achar pessoas que moram longe
 [16:07] Marigauti Boa: hehehe
 [16:07] Marigauti Boa: **e na vida real tens namorada**
 [16:08] Avatar 17: **tenho sim...**
 [16:08] Marigauti Boa: e **como rola isso?**
 [16:08] Avatar 17: **aqui vc eh uma pessoa e la outra**
 [16:08] Avatar 17: e, **por + tentador q seja, prefiro a vida real...92**

No entanto, o que ocorre é que esse anonimato vale apenas para a pessoa física cadastrada no programa, e não para o seu personagem, ou avatar. A identidade, portanto, é formada pela escolha do nome que o avatar irá ter ao entrar no programa, e é através do pseudônimo que os integrantes da comunidade se identificam. Estes são fundamentais, já que à “aparência” do avatar pode ser alterada à preferência de seu dono, tanto na forma física –

⁹² Conversa registrada por MI na data de 27.12.2007.

como mudança de cabelo, roupas, características do rosto – como no sexo, podendo ser homem ou mulher. Portanto, o nome do avatar é a única coisa que permanece e favorece sua identificação.

Além do nome recebido, a identidade do avatar também é formada por sua “personalidade”, ou seja, são conhecidos pela forma como interagem com os outros. Como Silverstone (2002) lembra, quando nos relacionamos, levamos em conta a opinião do outro, moldando-nos a diferentes situações. A necessidade de os avatares se conhecerem é fato essencial na formação de uma comunidade, pois somente isso garante o estabelecimento de laços entre eles. Percebemos que os *avatares-hub* são facilmente identificados dentro da comunidade.

5.2.3. O Cais do Porto e o Pertencimento

Os avatares que circulam no Cais do Porto o fazem por dois aspectos circunstanciais distintos, que nos possibilitaram estabelecer duas categorias para representá-los: “nômades” ou “nativos”.

- a) avatar-nômade é aquele que transita, nesse estudo, pelo Cais do Porto e por qualquer outro lugar do *Second Life*, não estabelecendo nenhum tipo de vínculo social. Ele não tem sede fixa, simplesmente perambula entre os territórios do *Second Life*.

[5:21] Avatar 46: as vezes venho aqui ver o movimento rrs

[5:21] Marigauti Boa: mas vem porque você é de poa?

[5:21] Avatar 46: eu venho ouvir um som

[5:21] Avatar 46: mas sou de sp na rl

[5:22] Marigauti Boa: mas se identifica com o lugar

[5:22] Avatar 46: muito pouco⁹³

⁹³ Conversa registrada por MI na data de 10.09.2007.

Nesta entrevista, o Avatar 46 expressa a sua condição de avatar-nômade em conversa com o avatar desta pesquisadora, já que vai “às vezes” no Cais do Porto e se identifica “muito pouco” com o local por ser, na “*real life*”⁹⁴ (RL), da cidade de São Paulo.

- b) avatar-nativo é aquele “próprio do lugar”. Ele considera, nesse estudo, o Cais do Porto sua “casa”, ou seja, estabelece vínculos afetivos, territoriais ou profissionais, responsável pela formação da comunidade **Cais do Porto**.

[16:04] Avatar 17: sabe... **no começo eu ficava igual a um nômade...**

[16:05] Avatar 17: até q um dia acabei pegando um tp pra cá e **fazendo amigos**

[16:05] Avatar 17: **a partir desse dia, me considero um nativo do cais**⁹⁵

Constatamos que o Avatar 17 se considera nativo, pois fez amizades no local, o que motivou sua permanência.

O gráfico ilustrado na Figura 5.35 evidencia que existe presença marcante dos avatares, que circulam pelo Cais do Porto o fazem porque o consideram sua “casa”(86%) e, portanto, estabelecem a formação de uma comunidade. O sentimento de “casa” evidencia a afinidade que o avatar possui com o ambiente, considerando-o como lugar de sua preferência, além de levá-lo a estabelecer ali um vínculo social, fator preponderante para determinar a sua permanência no mesmo.

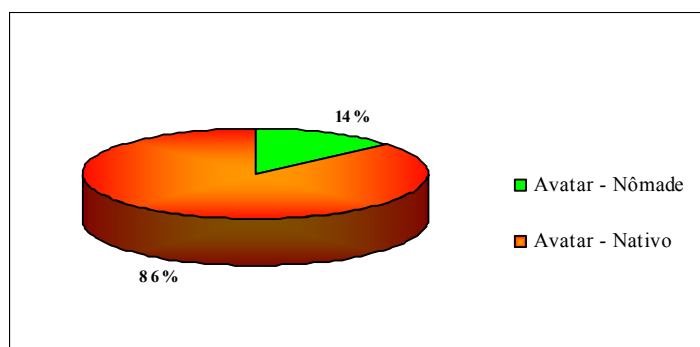


Figura 5.35 – Tipo de Avatar no Cais do Porto

Dentre os que se consideram “nativos” da comunidade do **Cais** detectamos três formas de estabelecer vínculos sociais: nativo-afetivo, nativo-territorial e nativo-profissional.

⁹⁴ *Real life* (ou “vida real”) é a maneira habitual dos avatares de se referir a sua vida *off line*.

⁹⁵ Conversa registrada por MI na data de 27.12.2007.

Lembramos que uma possibilidade não exclui a outra, sendo possível encontrar, por vezes, os três tipos de vínculos em um mesmo avatar:

- a) nativo-afetivo é aquele que baseia suas relações na amizade e num contato pessoal com outros avatares.

[16:06] Avatar 17: sabe, **fiz grandes amigos e vivi momentos que serão inesquecíveis**

[16:06] Marigauti Boa: sério?

[16:06] Marigauti Boa: que tipos de experiências que já teve?

[16:06] Avatar 17: rsss, comecei **alguns romances por aki e tbem terminei alguns**⁹⁶

O Avatar 17 evidencia uma ligação afetiva, quando diz, em diálogo com o avatar-pesquisador que fez “[...] grandes amigos e viveu momentos inesquecíveis”, além dos “romances vividos”, como alega.

- b) nativo-profissional é aquele que trabalha na área do Cais do Porto e, por isso, passa a maior parte do tempo na comunidade do Cais.

[5:44] Avatar 21: **MEU VINCULO EH EMPREGATÍCIO..**

[5:45] Marigauti Boa: hum⁹⁷

[...]

[5:56] Avatar 21: **Eu trabalho p/o grupo Caos..**

[5:56] Avatar 21: eu naum faço eventos em outras ilhas..pq fico dedicada ao grupo caos...em tempo integral..

[5:56] Avatar 21: naum vejo vantagem..em trabalhar em outro lugar...e naum ter o meu desempenho no cais.

[5:56] Marigauti Boa: aaahhh

[5:56] Marigauti Boa: e o **grupo caos, sim esta ligado ao Cais?**

[5:56] Avatar 21: **sim...**⁹⁸

Atualmente, são mais de 30 avatares, contratados pela agência Caos Comunicação, envolvidos na produção de eventos na área do Cais do Porto e Armazéns entre *promoters*, *DJs*

⁹⁶ Conversa registrada por MI na data de 27.12.2007.

⁹⁷ Conversa registrada por MI na data de 14.12.2007.

⁹⁸ Conversa registrada por MI na data de 14.12.2007.

e a equipe que trabalha nos elementos de interface, com a elaboração de objetos e *scripts*⁹⁹ para este local.

- c) nativo-territorial é aquele que se identifica com o território **Ilha Brasil Porto Alegre** por fazer referência a Cidade de Porto Alegre e expressa, através do diálogo, a sua “condição de gaúcho” no ambiente de interação. Em entrevista realizada com o Avatar- *hub* 22, ele explica como o nome da **Ilha** pode influenciar na atração de avatares para este território:

[11:23] Marigauti Boa: mas **pq o nome ilha porto alegre?**

[11:23] Avatar-*hub* 22: isso **determina a regionalidade da ilha**

[11:23] Marigauti Boa: então tu acha que o nome da ilha já **é algum filtro que determina os avatares que à procuram?**

[11:23] Avatar-*hub* 22 : **sim** a idéia é essa

[11:23] Avatar-*hub* 22 : **segmentar os acessos** do resto do público do brasil

[11:25] Avatar-*hub* 22: na ilha poa eu observei que os **gauchos sempre passam** por lá, além destes, outras **pessoas de todo brasil adotaram a cultura gaucha, conheceram costumes e gostaram, através do contato social com gauchos e o ambiente do Cais**¹⁰⁰

Além disso, muitos avatares também expressam a identificação que possuem com a **Ilha** por remetê-los ao espaço onde vivem suas vidas *off line*, evidenciada nos diálogos abaixo.

[17:44] Avatar 63: eu **morei em Livramento**

[17:44] Marigauti Boa: e agora mora aonde?

[17:44] Avatar 63: em porto

[17:45] Marigauti Boa: e **por que escolheu esta ilha e o cais pra circular?**

[17:45] Avatar 63: **pq é porto alegre!**¹⁰¹

[18:24] Avatar 25: e tu é daonde

[18:24] Marigauti Boa: sou de porto alegre

[18:24] Avatar 25: eu sou da **zona sul**

[18:24] Marigauti Boa: hum eu sou da norte

[18:24] Avatar 25: **se ñ fosse poa ñ vinha**

[18:24] Marigauti Boa: é mas tem bastante gente de fora them

[18:25] Avatar 25: pois é esses taum perdidos¹⁰²

⁹⁹ Programa anexado a um objeto, adicionando interatividade a ele.

¹⁰⁰ Conversa registrada por MI na data de 14.12.2007.

¹⁰¹ Conversa registrada por MI na data de 13.11.2007.

[5:16] Marigauti Boa: o que faz aqui em na ilha de porto?

[5:16] Avatar 47: eu moro em porto

[5:16] Avatar 47: e ae tudo bem vc é d onde?

[5:16] Marigauti Boa: de porto alegre também ¹⁰³

Termos gaúchos também são utilizados nas conversas em *chat* aberto ou privado e são mais uma evidência da existência de uma identificação territorial dos avatares com o local escolhido para a comunidade Cais do Porto. Na sua obra, **Dicionário de Porto-Alegre**, Luís Fischer (1999) explica o significado dos termos em destaque, nas conversas que seguem.

[14:51] Avatar 64: essa pilcha comprei faz tempo, hoje nem teria dinheiro

Pilcha, no “gauchês”, é o nome das vestimentas gaúchas: bombacha, bota, lenço, ou vestido de prenda para moças (FISCHER, 1999).

[14:41] Avatar 68: BAH CADE TU PIÁ?¹⁰⁴

Bá, muitas vezes escrito bah, significa tanto aprovação quando desaprovação; já se disse que é uma redução de barbaridade, palavra com a qual o resto do Brasil se identifica em vários sentidos. Muito usado como fala de aprovação enfática a algo feito ou dito (FISCHER, 1999).

Piá, é guri, criança do sexo masculino. Em reunião de homens, piá é o elemento servil, designado para tarefas menores (FISCHER, 1999).

[14:49] Avatar 50: gaucha tche¹⁰⁵

Tchê, é vocativo geral nesta banda do mundo associado a “tchê de Deus” (ou “do céu”)! (FISCHER, 1999). Utilizada também para enfatizar o tom “gaúcho” do diálogo.

[5:42] Avatar 52: vc é tri legal rrsrs¹⁰⁶

¹⁰² Conversa registrada por MI na data de 16.12.2007.

¹⁰³ Conversa registrada por MI na data de 13.11.2007.

¹⁰⁴ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 20.09.2007.

¹⁰⁵ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 20.09.2007.

¹⁰⁶ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 28.10.2007.

Trilegal, é uma forma usual de elogio para qualquer coisa positiva ou pessoa considerada legal, correta, agradável, etc. (FISCHER, 1999).

[14:30] Avatar 29: kd o **chimas?**¹⁰⁷

Chima, é o apelido afetuoso de chimarrão. O chimarrão é a bebida que caracteriza os gaúchos no Brasil (FISCHER, 1999).

O gráfico da Figura 5.36 ilustra com clareza a presença de mais de um tipo de vínculo estabelecido por cada avatar, pois, da totalidade de 100%, 96% estabelecem vínculos afetivos, 68% estabelecem vínculos territoriais e 52% vínculos profissionais, evidenciando, assim, que eles coabitam simultaneamente em um mesmo avatar.

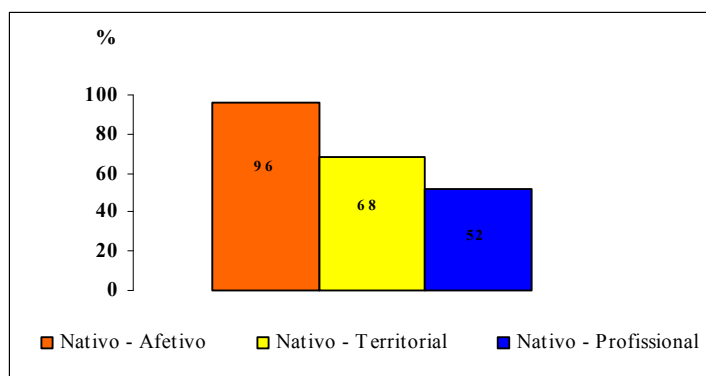


Figura 5.36 – Tipos de Vínculos do avatar-nativo

Com a finalidade de determinar qual a maior preponderância de vínculos que coabitam em um mesmo avatar-nativo, foi necessário catalogar, cruzar e condicionar os dados referentes a esse questionamento. Assim, fez-se necessário, para aprofundamento do conhecimento do comportamento dessa comunidade, calcular os percentuais setorializando a presença simultânea dos mesmos dentro de cada um dos avatares pertencente à comunidade.

Na ilustração da Figura 5.37, os percentuais apresentados refletem, dentro do universo estudado, o percentual de estabelecimento de somente um tipo de vínculo, de dois tipos de vínculos, ou dos três tipos simultâneos.

¹⁰⁷ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 19.12.2007.

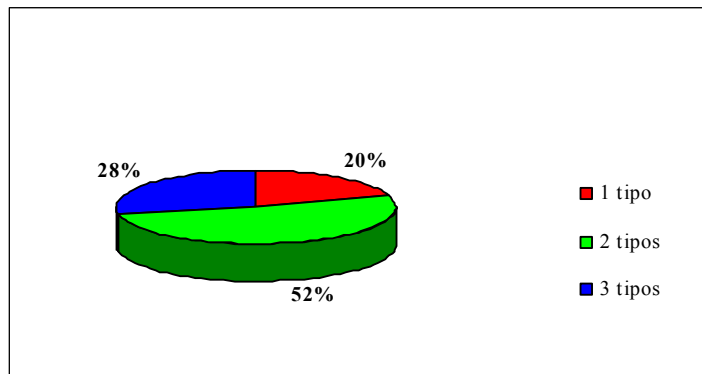


Figura 5.37 – Frequência Relativa do Número de Vínculos Simultâneos

Dessa forma, foi comprovado que o menor percentual (20%) corresponde ao avatar-nativo entrevistado que estabelece somente um tipo de vínculo, sendo que a maioria (52%) tende a estabelecer em suas relações dois tipos.

Novamente, sentimos a necessidade de aprofundar mais esses dados, de forma a esmiuçar tais agrupamentos. Foi então que calculamos e detalhamos a distribuição de frequências relativas dos tipos de coabitação de vínculos (Figura 5.38).

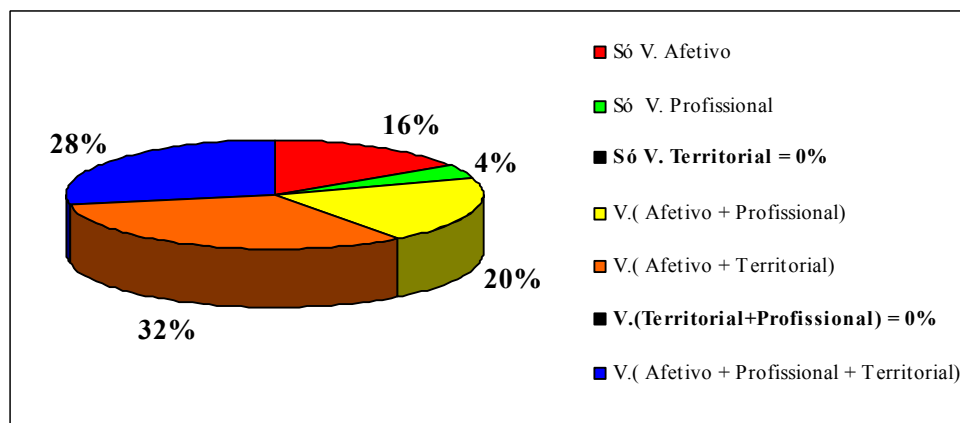


Figura 5.38 – Distribuição das Frequências Relativas dos Vínculos

Assim sendo, concluímos que:

- a) quando os avatares-nativos estabelecem somente um tipo de vínculo na sua comunidade este é do tipo afetivo (16%), o qual assume o maior percentual, seguido do profissional (4%), não sendo encontrado vínculo do tipo estritamente territorial;

- b) quando os avatares-nativos estabelecem, cada um, simultaneamente dois tipos de vínculos na sua comunidade, estes são do tipo afetivo + territorial (32%), com o maior percentual, seguido do afetivo+profissional (20%), não tendo sido encontrado algum vínculo do tipo territorial + profissional;
- c) a segunda preferência dos avatares-nativos é, no entanto, o estabelecimento dos três tipos de vínculos simultaneamente – afetivo+profissional+territorial (28%) – dentro da comunidade.

Podemos, então, dizer que existe uma tendência da comunidade de retorno à idéia de *Gemeinschaft* de Tönnies, que reflete os processos de inclusão e permanência gerados dentro dela e baseando-se nas relações locais, na tradição e na afetividade pessoal. Lembramos que a *Gemeinschaft* é um “tipo ideal”, portanto, nunca ocorre em seu “estado puro”. Acreditamos que o sentimento de pertencer a uma comunidade implica a capacidade de estabelecer laços sociais que levem em consideração os vínculos entre seus membros.

5.2.4. O Cais do Porto e os Laços Sociais

Segundo Granovetter (1983), existem dois tipos de laços sociais: o que tem por característica a intimidade, a proximidade e a intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas é designado de “laço forte”; e o que tem por característica relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade, designado “laço fraco” (GRANOVETTER, 1983).

Conforme figura Figura 5.39 constatamos que, em sua maioria (68%), as relações sociais encontradas nessa comunidade são baseadas em laços fortes, que determinam, por sua vez, relações mais profundas e duradouras.

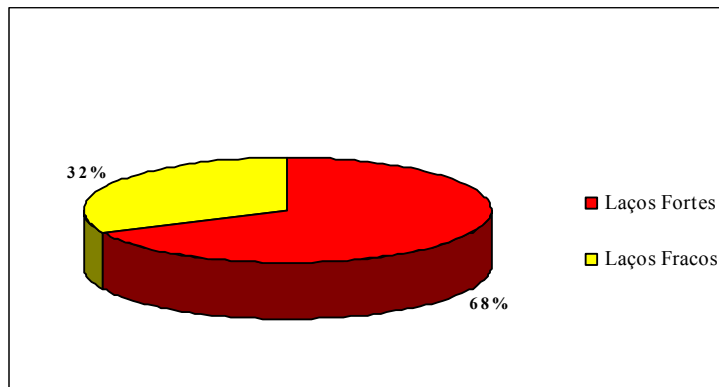


Figura 5.39 – Laços Sociais do avatar-nativo

No entanto, admitimos a importância dos laços fracos na dinâmica comunitária (GRANOVETTER, 1983). Lembramos que seus membros podem transitar de um tipo de laço social para outro (RECUERO, 2007 *on line*), fortalecendo ou enfraquecendo suas relações.

A profundidade das relações estabelecidas nas comunidades virtuais está diretamente ligada à permanência nela (RECUERO, 2002). A manutenção da mesma confere às relações construídas uma contínua transformação, característica das interações mútuas (PRIMO, 2007). Observamos que, além das trocas comunicativas dentro da plataforma de interação *Second Life*, a comunidade **Cais do Porto** recorre a outra ferramenta de diálogo, o **MSN Messenger**¹⁰⁸.

Registramos a conversa por **MSN Messenger** a seguir, no dia em que o *Second Life* estava “fora do ar”, impossibilitando o acesso de seus usuários. O diálogo apresenta a continuidade, através de outra ferramenta, das conversas realizadas dentro da comunidade.

Avatar 27 diz: O SL SÓ VOLTA DAQUI A SEIS HORAS

Marigauti Boa diz: peguei o bonde andando

Avatar 27 diz: VÃO VE NOVELA

Avatar-hub 22 diz: QUEM CHEGAR PRIMEIRO MANDA TP GERAL

Avatar 30 diz: seis meses eu ouvi dizer

Avatar-hub 08: Mariiiiiiii, Tamo agitanu procê, linda

Avatar 24 diz: kkk

Avatar-hub 05 diz: O SL VAI FEXAR.....o avatar Avatar 22 MANDOU AVISAR

Avatar 24 diz: SL em manutenção, msn lota¹⁰⁹

¹⁰⁸ O **MSN Messenger** é um programa de bate-papo instantâneo da Internet. Ele permite conversar em tempo real com seus amigos. Além das conversas proporcionadas pelo teclado do computador, é possível associar transmissão de imagem através de *webcam* e conversas de voz por microfone e caixas de som instaladas no computador.

¹⁰⁹ Conversa registrada por **MSN** na data de 01.12.2007.

A Figura 5.40 ilustra os diálogos acima, demonstrando semelhança ao tipo de conversa ocorrido através do *chat* aberto, já que os membros conversam entre si e todos têm acesso a esses diálogos.

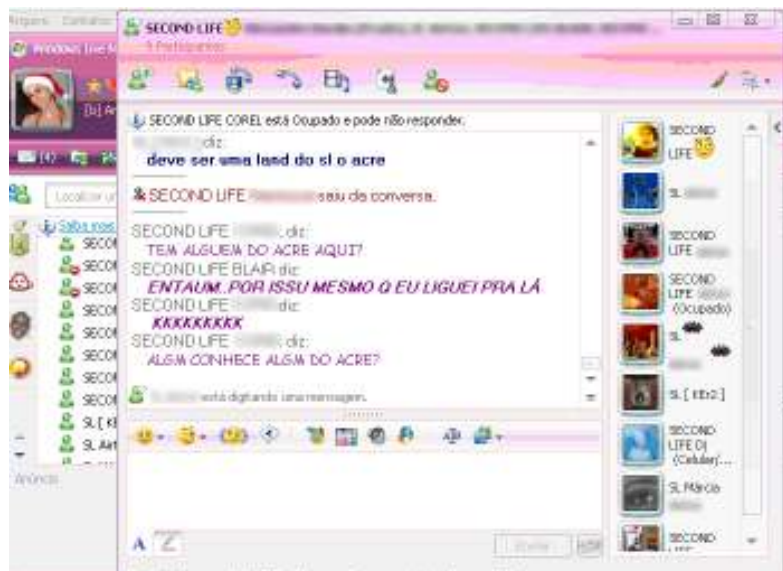


Figura 5.40 – Comunidade Cais do Porto no MSN

Além disso, são promovidos encontros no ambiente *off line* da comunidade **Cais do Porto**, para que as pessoas venham a se conhecer pessoalmente. O Avatar-hub 22 diz que esse tipo de encontro ocorre naturalmente entre as pessoas do Cais do Porto.

Avatar-hub 22 diz: **estou em porto alegre ateh domingo a negocios do SL** mesmo

Avatar-hub 22 diz: **To de saida agora**, semana q vem podemos marcar horarios a tarde pra conversar com mais tempo sim

Marigauti Boa diz: ok

Avatar-hub 22 diz: **hoje vamos nos encontrar no Bunker Pub, pessoal de porto q frequenta o Cais**

Marigauti Boa diz: onde fica?

Avatar-hub 22 diz: **NA PLINIO**

Marigauti Boa diz: legal, dos encontros virtuais para os face-a-face

Avatar-hub 22 diz: sim, **isso ja acontece naturalmente...**¹¹⁰

Observamos, pela ilustração da Figura 5.41, que os avatares entrevistados consideram possível que a partir das amizades desenvolvidas na vida *on line* se estabeleçam amizades *off line*, com um percentual de 76%.

¹¹⁰ Conversa registrada por MSN na data de 10.11.2007.

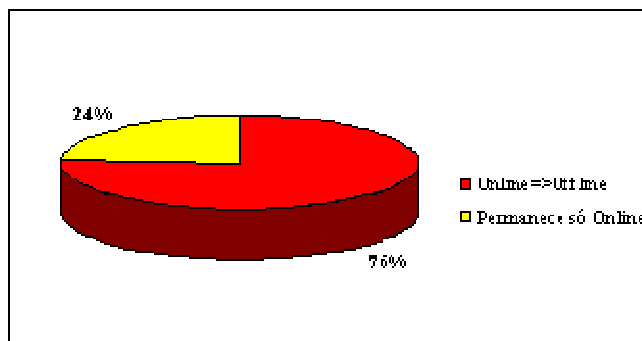


Figura 5.41 – Relação entre Espaços *On line* x *Off line*

Além dos encontros pelo MSN e dos *off line* promovidos pela comunidade do **Cais do Porto**, achamos interessante reportar algo que ocorreu após o término da coleta de dados para esta pesquisa. No dia 10 de janeiro de 2008, entramos na área do Cais do Porto e não havia nenhum avatar no local. Qual seria o motivo, uma vez que sempre foi o local mais movimentado da **Ilha**? Quase simultaneamente, recebemos um convite do Avatar-*hub* 22 para irmos para a **Ilha Amazônia**¹¹¹. Chegando lá, questionamos sobre o porquê de a comunidade do **Cais** estar agora naquele local, sendo-nos explicado que, estando a área do Cais do Porto em reforma, a comunidade havia transferido-se temporariamente para a **Ilha Amazônia**, conforme evidencia o diálogo abaixo:

[14:22] Marigauti Boa: tem algum motivo especial para vocês estarem aqui e não no cais?

[14:22] Avatar-*hub* 22: ah sim vamos reformar o cais¹¹²

Mas, como podemos perceber, mesmo em outro local, o poder do vínculo territorial marcava a presença dentro da comunidade:

[14:22] Avatar-*hub* 22: COLÔNIA DE FÉRIAS DA GAUCHADA NA AMAZONIA É MUITA HISTÓRIA PRA CONTAR NA VOLTA¹¹³

A transferência temporária do local de interação dos avatares foi possível, primeiramente, devido ao desempenho do avatar-*hub* para manter os membros do Cais do Porto reunidos e informados, pois, cada vez que um avatar chegava à área do Cais do Porto, eram oferecidos convites dizendo o local onde os avatares-nativos se localizavam. Os laços

¹¹¹ A Ilha Amazônia é outra ilha encontrada na plataforma de interação *Second Life*.

¹¹² Conversa registrada por MI na data de 10.01.2008.

¹¹³ Conversa registrada pelo *chat* aberto na data de 10.01.2008.

fortes que mantém a maioria membros (68%) em relações sociais também influenciam na manutenção da permanência dessa comunidade, fazendo com que a troca temporária de lugar não reflita em suas interações e nos tipos de vínculos estabelecidos entre os avatares.

A área do Cais do Porto cumpre com o seu objetivo de reunir avatares que se identificam com o território (vínculo-territorial), mas isso, por si só, não é suficiente para formar e manter uma comunidade. Portanto, a cibercidade é potencializadora de comunidades, ou seja, ela é um espaço que convida à sociabilidade, mas depende da “interação mútua” entre os avatares, para que se estabeleçam relações que proporcionem a formação de comunidades virtuais, como ocorreu no caso da comunidade **Cais do Porto**.

6. CONCLUSÃO

Gostaríamos, ao fazer o fechamento deste trabalho, que teve como foco a exploração da questão da territorialidade na plataforma de interação *Second Life*, dentro da cibercidade **Ilha Brasil Porto Alegre**, recapitular citações inseridas no Capítulo 5. Essas são de suma importância, pois fornecem o embasamento necessário para concluirmos que o ponto de referência histórico-local Cais do Porto e Armazéns deu origem à comunidade **Cais do Porto**.

A **Ilha Brasil Porto Alegre** é uma cibercidade baseada em um espaço urbano concreto – a Cidade de Porto Alegre no Estado do Rio Grande do Sul – existente dentro da plataforma de interação *Second Life*.

O território **Ilha Brasil Porto Alegre** não acaba em si mesmo, sendo responsável produção de outros territórios. Assim, o sujeito acaba se identificando não somente com o território *off line* (Porto Alegre), mas com os interesses em comum estabelecidos a partir da relação entre os avatares da **Ilha**, formando territórios dentro do próprio território. Em cada unidade do múltiplo há pluralidade, estabelecendo-se, assim, comunidades locais.

O ponto de referência histórico-local do **Cais do Porto e Armazéns** é sempre animado, o que o torna atraente o suficiente para ter-se tornado o lugar mais movimentado da **Ilha Brasil Porto Alegre**, fator este importante na formação desta comunidade.

O avatar-*hub*, denominação dada por nós para o avatar que se caracteriza por atrair outros, assume, neste estudo, o **Cais** e a **Ilha Brasil Porto Alegre** como sua “casa”, possuindo, ao mesmo tempo, uma importância na hierarquia da comunidade. É dele, também, a responsabilidade de organizar o ambiente, estimular as conversações. O avatar-*hub* acaba sendo uma peça-chave de ligação entre todos os outros componentes do grupo. A necessidade de os avatares conhecerem-se é fato essencial na formação de uma comunidade, pois somente isso garante o estabelecimento de laços entre eles.

As relações sociais constroem-se, sobretudo, pela inserção de uma comunidade no espaço e no tempo e pelos vínculos que ela consegue gerar entre seus membros. Ficou

evidenciada, na análise dos dados coletados, a não-existência de vínculo do tipo estritamente territorial, sendo que o mesmo aparece concomitantemente associado ao vínculo do tipo afetivo (32%) e aos vínculos afetivo+profissional (28%), o que reforça a idéia de comunidade.

Os avatares são “extensões” das pessoas, refletindo, assim, algo de sua personalidade, mesmo que esta personalidade reflita desejos proibidos, que, por algum motivo, foram reprimidos na vida *off line*, mas latentes dentro delas. Dos avatares entrevistados, 76% consideram possível que, a partir das amizades desenvolvidas na vida *on line*, se estabeleçam amizades *off line*.

A permanência da identidade dos membros também é importante na formação de uma comunidade. O personagem inventado (avatar), ao comunicar-se através do *chat* aberto ou da MI deve reconhecer e ser reconhecidos por outros, o que é essencial para o estabelecimento de laços sociais.

A capacidade de comunicação multilateral, uma comunicação de “todos para todos” é essencial no processo de formação desta comunidade virtual. As informações circulam em um ambiente gerado por laços comunitários. A comunicação instantânea configura territórios sem a proximidade física, sendo a cibercidade **Ilha Brasil Porto Alegre** uma potencializadora de formas de comunicação do território *off line*.

Os avatares-nativos estabelecem, na sua maioria, laços fortes com os outros avatares da comunidade **Cais do Porto** (68%). Tal laço organiza a comunidade, determinando relações mais profundas e duradouras e influenciando, inclusive, a permanência da mesma, fazendo com que a troca temporária de lugar, ou a indisponibilidade temporária de acesso ao programa, não reflitam em suas interações e nos tipos de vínculos estabelecidos entre os avatares.

Fazendo o fechamento de todas as conclusões aqui apresentadas, reforçamos a tendência que esta comunidade apresenta em retornar à idéia de *Gemeinschaft* de Tönnies. A *Gemeinschaft* reflete os processos de inclusão e permanência gerados pela comunidade, baseados nas relações locais, na tradição e na afetividade pessoal onde “[...] laços sociais fortes são os responsáveis pela organização e manutenção de uma comunidade virtual” (RECUERO, 2007 *on line*).

Parece-nos, portanto, que as formações comunitárias não deixam de ser associadas ao sentimento de pertencimento a território. Pertencer a esse espaço confere à comunidade uma dimensão territorial, inscrevendo-a no espaço geográfico do ciberespaço. A referência a territórios e espaços concretos torna-se evidente na construção das relações sociais.

No entanto, observamos que a comunidade não é determinada unicamente pelo território em comum. Mesmo que o sentimento de pertencimento se refira primeiramente a um local no ciberespaço, a comunidade está ligada intimamente ao sentimento que seus membros procuram estabelecer uns com os outros por suas afinidades. Os vínculos afetivos determinam a permanência da comunidade e estão relacionados diretamente à manutenção das relações sociais, que ocorrem através de um processo de interação mútua, estabelecendo laços sociais. Os laços estão vinculados a interesses e valores em comum a serem compartilhados.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, Marc. *Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do manhã*. In: MORAES, Denis de. Sociedade midiaticizada. Editora: MAUAD, 2006.
- BARABÁSI, Albert-László; BONABEAU, Eric. *Redes sem escala*. In: Scientific American Brasil. Junho 2003. p. 64-72.
- BARICHELLO, Eugenia M. da R. *Comunicação e sociabilidade* In: SILVEIRA, Ada Cristina Machado da. et al. Comunicação & sociabilidades. Santa Maria: UFSM, 2001.
- CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CASTELLS, Manuel. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTELLS, Manuel. *Internet e sociedade em rede* In: MORAES, Denis de. Org. Por uma outra comunicação. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- COHEN, Harry. *A idéia de Gemeinschaft: rumo a uma nova sociologia humanística*. In MIRANDA, Orlando. Para Ler Ferdinand Tönnies. São Paulo: Edusp, 1995.
- COIRO, José; GRABAUSKA, Cléber. *Sala de redação: a divina comédia do futebol*. Porto Alegre : L&PM, 1998.
- COSTA, Rogério da. *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2003.
- DAMIANI, Edgard B. *Second Life: guia de viagem*. São Paulo: Novatec Editora, 2007.
- DEMO, Pedro. *Metodologia científica em ciências sociais*. São Paulo: Atlas, 1995.
- FISCHER, Luís Augusto. *Dicionário de Porto-Alegres*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1999.
- GALINDO, Daniel dos Santos. *Propaganda: inteira e ativa*. São Paulo: Futura, 2002.
- GASKELL, George. *Entrevistas individuais e grupais*. In: BAUER, Martin W., GASKELL, George. Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.
- GRANOVETTER, Mark. *The Strength of Weak Ties*. In: Sociological Theory, Volume 1. p. 201-233. 1983.

- HAESBAERT, Rogério. *Da desterritorialização à multiterritorialidade*. In: Anais do X Encontro de Geógrafos da América Latina – 20 a 26 de março de 2005 – Universidade de São Paulo.
- HAESBAERT, Rogério. *Região, diversidade territorial e globalização*. In: GEOgraphia-ANO 1- Nº 1- 1999.
- HAESBAERT, Rogério. *Territórios alternativos*. São Paulo: Contexto, 2002.
- HAESBAERT, Rogério. *Des-territorialização e identidade: a rede gaúcha no nordeste*. Niterói: EDUFF, 1997.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KURZWEIL, Ray. *A era das máquinas espirituais*. São Paulo: Aleph, 2007.
- LEDRUT, Raymond. *Sociologia urbana*. Rio de Janeiro: Forense, 1971.
- LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LEMOS, André. *Ciberespaço e Tecnologias Móveis. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura*. 2007a. Disponível em <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/territorio.pdf>>. Acesso em 13.12.2007.
- LEMOS, André. *Cibercidades*. 2007b. Disponível em <<http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/iciepa/unpan005410.pdf>>. Acesso em 13.12.2007.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2000a.
- LÉVY, Pierre. *A Revolução contemporânea em matéria de comunicação* In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da. Org.. Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000b.
- LYNCH, Kevin. *A imagem da cidade*. Lisboa: 70, 1988.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 2001.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

MACIEL, Maria Eunice. *Patrimônio, tradição e tradicionalismo: o caso do gauchismo, no Rio Grande do Sul*. In: Mneme- Revista de Humanidades [Dossiê Cultura, Tradição e Patrimônio Imaterial, org. Helder Medeiros de Macedo]. Caicó (RN), v. 7. n. 18, out./nov. 2005. p. 447-467. Bimestral. Disponível em <<http://www.seol.com.br/mneme>>.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.

MATURANA, Humberto. *Cognição, ciência e vida cotidiana*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

MORAES, Dênis de. *A ética comunicacional na Internet*. Universidade Federal Fluminense, Julho de 2000. Disponível em <<http://bocc.ubi.pt/pag/moraes-denis-etica-internet.html>>.

MORAES, Dênis de. *O concreto e o virtual: Mídia, cultura e tecnologia*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

MORAES, Roque. *Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva*. Ciência & Educação: Bauru, SP, v.9, n.2, p.191-210, 2003.

MORIN, Edgar. *As duas globalizações: comunicação e complexidade*. In: MORIN, Edgar; SILVA, Juremir Machado da. *As duas globalizações: complexidade e comunicação, uma pedagogia presente*. Porto Alegre: Sulina/EDIPUCRS, 2002.

MUMFORD, Lewis. *A cidade na história: suas origens, transformações e perspectivas*. São Paulo : Martins Fontes, 1982.

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PRIMO, Alex. *Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva*. In: Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003.

RABAÇA, Carlos Alberto & BARBOSA, Gustavo. *Dicionário de Comunicação*. São Paulo: Ática, 1998.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Comunidades virtuais: uma abordagem teórica* In: DORNELLES, Beatriz Corrêa Pires. org. *Mídia, imprensa e as novas tecnologias*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo*. Ecompos, Internet, v. 4, n. Dez 2005a.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Redes Sociais na Internet: Considerações Iniciais*. E Compós, v. 2, 2005b.

RHEINGOLD, Howard. *A comunidade virtual*. Lisboa: Gradiva, 1996.

RHEINGOLD, Howard. *Comunidades virtuais*. In: HESSELBEIN, Frances et al. A comunidade do futuro: Idéias para uma nova comunidade. São Paulo: Futura, 1998.

ROLNIK, Raquel. *O que é a cidade*. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SANTAELLA, Lucia. *Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004a.

SANTAELLA, Lúcia. *Games e comunidades virtuais*. 2004b. Disponível em <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/pulica/comu>>.

SANTOS, Francisco Coelho dos. *Sob o brilho dos tubos de raios catódicos*. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da. Org.. Para navegar no século XXI: tecnologias do imaginário e cibercultura. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

SCHITTINE, Denise. *Blog: comunicação e escrita íntima na Internet*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SCHMITZ, Kenneth L. *Comunidade: a comunidade ilusória*. In MIRANDA, Orlando. Para Ler Ferdinand Tönnies. São Paulo: Edusp, 1995.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVERSTONE, Roger. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola, 2002.

TÖNNIES, Ferdinand. *Comunidade e Sociedade. Textos Selecionados*. In MIRANDA, Orlando. Para Ler Ferdinand Tönnies. São Paulo: Edusp, 1995.

TÖTÖ, Pertti. *Ferdinand Tönnies, um racionalista romântico*. In MIRANDA, Orlando. Para Ler Ferdinand Tönnies. São Paulo: Edusp, 1995.

VAZ, Paulo. *Mediação e tecnologia*. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da. Org. A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologia do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004.

WATZLAVICK, Paul, BEAVIN, Janet e JACKSON, Don. *Pragmática da Comunicação Humana*. São Paulo: Cultrix, 1967.

WEBER, Max. *Conceitos básicos de sociologia*. São Paulo: Centauro, 2002.

WILLIAMS, Raymond. *O campo e a cidade: na história e na literatura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

WOLTON, Dominique. *Pensar a Internet*. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da. Org. A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologia do imaginário. Porto Alegre: Sulina, 2004.

ANEXO I

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA	AVATAR
	X
A identidade real, bem como os e-mails pessoais de cada um dos colaboradores desta pesquisa não será divulgada.	
Orientação para o questionário: na área em verde, você deve colocar o número um (1) na(s) opção(ões) que você concorda (ou se encaixa) e zero (0) na(s) opção(ões) onde você não concorda (ou não se encaixa), podendo escolher mais de uma opção nas questões de número 10, 11, 12.1!	
1- Nome do Avatar Pesquisado:	XXXXXX XXXXXX
2- Sua Idade real :	XX
3- Você considera seu Avatar:	
um nômade (circula por varias ilhas não possuindo local fixo nem vínculos com avatares)	
um nativo (basicamente circula por esta ilha e aqui possui vínculos sociais)	
4- Há quanto tempo você frequenta a Ilha Brasil Porto Alegre?	
1 a 3 meses	
3 a 6 meses	
6 meses a 9 meses	
9 meses a 1 ano	
1ano a 1 ano e meio	
mais de 1 ano e meio	
5- Você pertence a qual estado Brasileiro na vida real?	
Rio Grande do Sul - (RS)	
Outros (Qual?)	
Especifique o estado:	
6- Se você pertence ao Rio Grande do Sul você reside em:	
Porto Alegre	
Grande Porto Alegre	
Outra Localidade (Qual?)	
Especifique a cidade:	
7- Você considera que as amizades que fez dentro da Ilha Brasil POA poderia se estender para a RL (real life) ?	

