

COMUNIDADES VIRTUAIS - Uma abordagem teórica

Raquel da Cunha Recuero

Mestranda em Comunicação e Informação
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS.

Resumo: O presente trabalho buscar fazer uma reconstrução teórica do polêmico conceito de comunidade virtual e discutir em que medida ele pode ser aplicado diante das relações que surgem entre as pessoas online. Trata de uma reconstrução das principais teorias da sociologia clássica, passando pelas transformações ocorridas com a modernidade e discutindo os principais teóricos que tratam da idéia de comunidade virtual, tratando de seus fundamentos, seus elementos e sua caracterização no ciberespaço.

Palavras-Chaves: Comunidades Virtuais, sociabilização no ciberespaço, *virtual settlement*.

As novas tecnologias de comunicação têm, como é natural, agido de modo a reconfigurar os espaços como os conhecemos, bem como a estrutura da sociedade. A Comunicação Mediada por Computador (CMC) também trouxe as mais variadas modificações para o meio. Com isso, alguns conceitos da sociologia, como o de comunidade, foram transpostos para os novos fenômenos, recebendo críticas por isso. Com este trabalho, pretendemos fazer uma discussão teórica do conceito de comunidade e sua aplicação aos agrupamentos formados no ciberespaço. Acreditamos, deste modo, poder contribuir para o saudável debate em torno do tema.

Reinventando o Conceito de Comunidade

Historicamente, o ser humano sempre foi um animal gregário. Para sobreviver e conseguir reproduzir-se, trabalhava em grupos, que mais tarde, evoluíram para as primeiras comunidades. O conceito, no entanto, nunca foi uma unanimidade. Max Weber, quando procurou traçar algumas premissas sobre o assunto, ressaltou que “*O conceito de comunidade é mantido aqui deliberadamente vago e conseqüentemente inclui um grupo muito heterogêneo de fenômenos*” (1987:79), pois também considerava que a idéia de comunidade compreendia relações muito abrangentes. Os autores clássicos, como Ferdinand Tönnies, procuravam conceituar a comunidade em oposição à sociedade. Tönnies era inspirado no método galilaico, que era fundado em duas invenções da cultura grega, a teoria das idéias de

Platão e a geometria de Euclides. “O método consistia em escolher somente um caso 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 1985:49). Por isso, Tönies procurou criar um conceito de comunidade “pura”, idealizada, oposta ao conceito de sociedade, criado pela vida moderna. Para Tönies, *Gemeinschaft* (comunidade) representava o passado, a aldeia, a família, o calor. Tinha motivação afetiva, era orgânica, lidava com relações locais e com interação. As normas e o controle davam-se através da união, do hábito, do costume e da religião. Seu círculo abrangia família, aldeia e cidade. Já *Gesellschaft* (sociedade) era a frieza, o egoísmo, fruto da calculista modernidade. Sua motivação era objetiva, era mecânica, observava relações supralocais e complexas. As normas e o controle davam-se através de convenção, lei e opinião pública. Seu círculo abrangia metrópole, nação, Estado e Mundo. Para Tönies, a comunidade seria o estado ideal dos grupos humanos. A sociedade, por outro lado, seria a sua corrupção.

A mudança social, de acordo com Tönies, seria fruto de dois princípios aparentemente conflitantes: o aristotélico de que o homem é um ser social e o hobbesiano, no qual o homem é de natureza anti-social. Estes dois princípios constituiriam a natureza contraditória do homem. O ser humano, portanto, aspiraria à união e ao mesmo tempo, seria contra ela, oscilaria entre a conexão e a separação, o coletivo e o individual. Embora o trabalho de Tönies constitua-se em uma referência, o próprio autor reconhecia que sua obra baseava-se em tipos “normais”, de inspiração platônica: “*Não conheço nenhum estado de cultura ou sociedade em que elementos de Gemeinschaft e de Gesellschaft não estejam simultaneamente presentes, isto é, misturados*” (In Tötö 1995:50).

Emile Durkheim escreveu, pouco após a publicação de *Gemeinschaft Ud Gessellschaft*¹, uma resenha à obra de Tönies. Nesta resenha (que está reproduzida em Aldus, 1995:113), criticou algumas das idéias do autor e expôs o seu próprio pensamento a respeito dos conceitos de comunidade e sociedade. A crítica que Durkheim imputa a Tönies foi a de que a *Gesellschaft* também teria um caráter orgânico, ou seja, natural. Tönies havia dito que apenas a comunidade (*Gemeinschaft*) teria um caráter natural, sendo a sociedade uma “corrupção” do primeiro conceito, realizada pela modernidade. Segundo Durkheim, a sociedade não teria um caráter menos natural do que a comunidade, pois existiriam pequenas semelhanças de atitude nas pequenas aldeias e grandes cidades. Além disso, ele afirma (acabando por não confrontar-se totalmente com a idéia de Tönies de comunidade e

¹ Nome da obra de Tönies, no original alemão.

sociedade, pois a mesma baseia-se em tipos ideais, e não na observação empírica, como era o método de investigação social defendido por Durkheim), que nem *Gemeinschaft* nem *Gesellschaft* possuem características que podem ser encontradas unicamente em um agrupamento social (Aldus 1995:118). Durkheim acredita, como Tönies, na natureza da dicotomia entre *Gemeinschaft* e *Gesellschaft*. Admite também que aquela desenvolve-se primeiro e, a segunda, é seu fim derivado.

No entendimento de Weber, o conceito de comunidade baseia-se na orientação da ação social. Para ele, a comunidade funda-se em qualquer tipo de ligação emocional, afetiva ou tradicional. Weber utiliza como exemplo básico de comunidade a relação.

“Chamamos de comunidade a uma relação social na medida em que a orientação da ação social, na média ou no tipo ideal- baseia-se em um sentido de solidariedade: o resultado de ligações emocionais ou tradicionais dos participantes”. (Weber 1987:77)

A idéia de “tipos normais” (como Tönies preferia chamar o “tipo ideal”) através da qual Tönies constrói sua teorização é extremamente semelhante à de Weber. Segundo Merlo (1995:128), é “*explicitamente retomado em Tönies a distinção entre comunidade e associação; a própria teoria da racionalização pode ser expressa, em termos töniesianos, como a tendência para a substituição do agir comunitário pelo agir societário*”. Em Weber, comunidade e sociedade não são mais necessariamente alternativas de integração do indivíduo nas estruturas sociais, nem tampouco conceitos que se excluem mutuamente, ou ainda, que se opõe frontalmente. Para Weber, como para Durkheim, a maior parte das relações sociais tem em parte o caráter de comunidade, em parte o caráter de sociedade. Em qualquer comunidade seria possível encontrar as situações de conflitos e opressão, que de acordo com Tönies não fariam parte da idéia de comunidade. Para Weber, a comunidade só existiria propriamente, quando sobre uma base de um sentimento de situação comum e de suas conseqüências, está também situada a ação reciprocamente referida e que essa referência traduz o sentimento de formar um todo.

A visão de uma comunidade como “redentora” e tipo “ideal” de convivência humana permeia muitas das visões e idéias da sociologia clássica, bem como a dicotomia entre comunidade e sociedade.

A idéia de comunidade moderna começou a se distinguir de seu protótipo antigo, apoiando-se em diferentes princípios de coesão entre os seus elementos constituintes, como o contraste entre parentesco e território, sentimentos e interesses, etc. O conceito de

comunidade foi identificado com diversos aspectos, como a coesão social, a base territorial, o conflito e a colaboração para um fim comum, e não mais a idéia de uma relação familiar, como na *Gemeinschaft* tõesiana.

Palacios (1998, *online*) enumera os elementos que caracterizariam essa comunidade: o sentimento de pertencimento, a territorialidade, a permanência, a ligação entre o sentimento de comunidade, caráter corporativo e emergência de um projeto comum, e a existência de formas próprias de comunicação. O sentimento de pertencimento, ou “pertença”, seria a noção de que o indivíduo é parte do todo, coopera para uma finalidade comum com os demais membros (caráter corporativo, sentimento de comunidade e projeto comum); a territorialidade, o *locus* da comunidade; a permanência, condição essencial para o estabelecimento das relações sociais.

Outros autores, como Beamish (1995, *online*), explicam que o significado de comunidade giraria em torno de dois sentidos mais comuns. O primeiro refere-se ao lugar físico, geográfico, como a vizinhança, a cidade, o bairro. Assim, as pessoas que vivem em um determinado lugar geralmente estabelecem relações entre si, devido à proximidade física, e vivem sob convenções comuns. O segundo significado refere-se ao grupo social, de qualquer tamanho, que divide interesses comuns, sejam religiosos, sociais, profissionais, etc. Ou seja, Beamish já separa o conceito sob dois aspectos: o do território como elemento principal na constituição do grupo ou do interesse comum (e neste caso, o território comum não é mais condição para a existência das relações entre as pessoas) como cerne da constituição do grupo.

Como é observa-se, o termo “comunidade” evoluiu de uma sentido quase “ideal” de família, comunidade rural, passando a integrar um maior conjunto de grupos humanos com o passar do tempo. Com o advento da modernidade e da urbanização, principalmente, as comunidades rurais passaram a desaparecer, cedendo espaço para as grandes cidades. Com isso, a idéia de “comunidade” como a sociologia clássica a concebia, como um tipo rural, ligado por laços de parentesco em oposição à idéia de sociedade, parece desaparecer, não da teoria, mas da prática. Ray Oldenburg, citado por Hamman (1998, *online*) e Rheingold (1994:61), afirma, em sua obra “*The Great Good Place*”, que as comunidades estariam desaparecendo da vida moderna devido à falta dos lugares que ele chamava “*great good places*”. Segundo ele, haveriam três tipos importantes de lugar em nossa vida cotidiana: o lar, o trabalho e os “terceiros lugares”, referentes àqueles onde os laços sociais fomentadores das comunidades seriam formados, como a igreja, o bar, a praça e etc. Esses lugares seriam mais

propícios para a relação social que ele julga necessária para o “sentimento de comunidade”, porque seriam aqueles onde existe o “lazer”, onde as pessoas encontram-se de modo desinteressado para se divertirem (lugares de vida pública “informal” nas palavras do autor). Como esses lugares estariam desaparecendo da vida moderna, devido às atribulações do dia a dia, as pessoas estariam sentindo que o “sentimento de comunidade” estaria em falta. O trabalho de Oldenburg revelou que na maior parte das cidades da América e do Ocidente realmente havia um declínio desses “terceiros lugares”. Oldenburg acredita que esse desaparecimento ocorreria por diversas razões, entre elas, a construção padronizada, típica do modernismo, constituía subúrbios e hostilizava o espaço com suas estruturas (Oldenburg, In Hamman, 1998, *online*). Rheingold aponta para esta ausência do “sentimento de comunidade” como uma das causas do surgimento das comunidades virtuais.

A decadência do senso de comunidade, em nossa sociedade, foi também atribuída ao surgimento e consolidação do individualismo, ao culto à personalidade, de acordo com autores como Sennet (1997), citado por Fernback e Thompson (1998, *online*). Sennet acredita que a noção de comunidade desenvolveu-se da *Gemeinschaft* para a *Gessellschaft*, assim como Tönies explicitou, quando as pessoas passaram a associar a ação pública à expressão da psique individual de cada um. Com o avanço da industrialização e o surgimento do conceito de ‘sociedade de massa’, as pessoas tornaram-se atomizadas e a ordem social foi caracterizada por uma “anomia”(anomie). Sennet acredita que a noção de comunidade como um território limitado foi, neste ponto, substituída pela noção de comunidade como a de “mentes iguais”, ou de pessoas com pensamentos semelhantes. As idéias de Sennet evidenciam um importante traço na definição de uma comunidade: um senso de traço comum, característica, identidade ou interesses.

Comunidade Virtual

Muitos autores têm ressaltado a importância dos meios de comunicação que, através de sua ação modificam o espaço e o tempo, modificam também as relações entre as várias partes da sociedade, transformando também a idéia de comunidade (McLuhan, 1964). Deste modo, também a Comunicação Mediada por Computador está afetando a sociedade e influenciando a vida das pessoas e a noção de comunidade. Por isso, muitos autores optaram por definir as novas comunidades, surgidas no seio da CMC por “comunidades virtuais”

(Rheingold, 1996 Palacios, 1998, Donath, 1999 Smith, 1999 Wellman e Gulia, 1999 Paccagnella, 1997, entre outros.)

“Comunidade Virtual” seria o termo utilizado para os agrupamentos humanos que surgem no ciberespaço², através da comunicação mediada pelas redes de computadores (CMC).

Rheingold (1996: 20), um dos primeiros autores a efetivamente utilizar o termo “comunidade virtual” para os grupos humanos que travavam e mantinham relações sociais no ciberespaço, define-a:

“As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [Internet], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimento humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético [ciberespaço].³”

De acordo com a definição de Reinghold, destacamos, como elementos formadores da comunidade virtual as discussões públicas, as pessoas que se encontram e reencontram, ou que ainda, mantêm contato através da Internet (para levar adiante a discussão), o tempo e o sentimento. Esses elementos, combinados através do ciberespaço, poderiam ser formadores de redes de relações sociais, constituindo-se em comunidades. Rheingold deixa de lado um dos pontos mais essenciais da definição do que até então a maior parte dos sociólogos convencionou chamar de comunidade : um agrupamento humano dentro de uma determinada base territorial. E este constitui-se um dos grandes problemas da aplicação do conceito de comunidade ao ciberespaço, para a definição da comunidade virtual, que foi logo apontado por diversos pesquisadores: a ausência de uma base territorial, até então um dos sustentáculos da idéia de comunidade desenvolvida pela sociologia clássica. Alguns autores (Weinrech, 1997 In Jones, 1997, *online*) criticam a idéia de comunidade virtual justamente por não conseguirem conceber a idéia de uma comunidade sem um *locus* específico, trazendo à discussão a necessidade de um local onde a comunidade se estabeleça, ponto este que discutiremos, com a ajuda do conceito de Jones (1997) de *virtual settlement*.

Jones (1997, *online*) vê dois usos mais comuns do termo “comunidade virtual”. O primeiro refere-se simplesmente como comunidade virtual das diversas formas de grupos via

² Na definição de Lemos (1998, *online*), o ciberespaço pode ser entendido sob duas perspectivas: “*como o lugar onde estamos quando entramos em um ambiente virtual*”, ou seja, num ambiente como as salas de *chat*, por exemplo, ou ainda, como o “*conjunto de redes de computadores, interligadas ou não, em todo o planeta*”. Ele seria caracterizado como um espaço virtual, não oposto ao real, mas que o complexificaria, público, imaterial, constituído através da circulação de informações. (Lévy, 1999:94, Manta e Sena, 1998 *online*).

³ “*Las comunidades virtuales son agregados sociales que surgen de la Red cuando una cantidad suficiente de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con suficientes sentimientos humanos como para formar redes de relaciones personales en el espacio cibernético.*”

CMC, o que ele diz ser uma “comunidade virtual – lugar no ciberespaço”. É o que se entende por suporte da comunidade: as classes de grupos de CMC, como por exemplo, o IRC, os *e-mails*, etc. O segundo explica que “comunidades virtuais” são novas formas de comunidade, criadas através do uso desse suporte de CMC. Ele chama a primeira definição de “*virtual settlement*” (estabelecimento virtual) e a segunda como verdadeira “comunidade virtual”. Jones tenta distinguir a comunidade virtual do lugar que ela ocupa no ciberespaço (*virtual settlement*). Em sua teoria, ele afirma que a existência de um *virtual settlement* geralmente está seguida da existência de uma comunidade virtual associada. Portanto, seria possível identificar comunidades virtuais a partir do encontro de *virtual settlements*. O *virtual settlement* é um ciber-lugar, que é simbolicamente delineado por um tópico de interesse, e onde uma porção significativa de interatividade ocorre. Eles seriam caracterizados por: (1) um nível mínimo de interatividade, que, para Jones, trata-se da extensão em que essas mensagens em uma seqüência têm relação entre si e, especialmente, como as mensagens posteriores têm relação com as anteriores. É a expressão da extensão de uma série de trocas comunicativas; (2) uma variedade de comunicadores, que é condição associada à primeira característica da interatividade, (3) um espaço público comum onde uma porção significativa do grupo de comunicação mediada por computador interativa de uma comunidade ocorre, onde ele coloca o espaço público como um fator importante na existência da comunidade virtual, e diferencia o espaço público, onde está a comunidade, do espaço privado, onde ocorrem as trocas de mensagem individuais; (4) Um nível mínimo de associação sustentada, ou ainda, uma quantidade de membros relativamente constante, necessária para o nível razoável da interatividade exposta pela primeira característica.

As idéias de Jones trazem alguns pontos que podem ajudar-nos a esclarecer um pouco a idéia de “comunidade virtual”. Se agregarmos, como o próprio autor determina, ao conceito de comunidade virtual o de *virtual settlement*, veremos que também existe como condição para a comunidade virtual, a existência de um espaço público, onde a maior parte da interação da comunidade se desenrole. Este espaço, por si só não constitui a comunidade, mas a completa. A comunidade precisa, portanto, de uma *base* no ciberespaço: um lugar público onde a maior parte da interação se desenrole. A comunidade virtual possui, deste modo, uma base no ciberespaço, um senso de *lugar*, um *locus* virtual. Este espaço pode ser abstrato, mas é “limitado”, seja ele um canal de IRC, um tópico de interesse, uma determinada lista de discussão ou mesmo um determinado MUD. São fronteiras simbólicas, não concretas.

A comunidade virtual é, também, diferente de seu *virtual settlement*, mas este é parte necessária para a existência da primeira. Logo, a comunidade é diferente de seu suporte tecnológico e não pode ser confundida com ele. “*Um servidor de IRC contendo milhares de canais que não possuem relações entre si, por exemplo, não demonstra a existência de uma comunidade virtual, embora um canal ou um pequeno conjunto de canais possa demonstrar.*” (Jones, 1997, *online*). Isso porque o servidor de IRC é o suporte no qual as pessoas podem conectar-se para acessar canais e trocar mensagens. Ele, por si, não é uma comunidade virtual. Da mesma forma, um sistema que permite que várias listas de discussão possam ser geradas através dele (como o *Yahoo Groups*, por exemplo), não é em si uma comunidade virtual, assim como qualquer outro serviço *online* onde várias pessoas que não possuem quaisquer relações entre si e cujo único ponto comum é a busca do serviço, não pode ser determinado como uma comunidade virtual.

A comunidade pressupõe relações entre os seus membros: a interatividade. Essa questão tem suscitado as mais variadas discussões. Jones (1997, *online*) afirma que a interatividade não é uma característica do meio, mas “*a extensão em que as mensagens, em uma seqüência, relacionam-se umas com as outras, especialmente na extensão em que mensagens posteriores tem relação com as anteriores*⁴”. A idéia de Jones que relaciona a interatividade com as trocas comunicativas. Semelhante é a idéia de Primo (1998, *online*). Ele acredita que é preciso partir da interação humana para compreender a interatividade na comunicação humano - computador pois, deste modo, o humano não seria apenas colocado como disparador de programas. Para compreender a interatividade nos meios informáticos, Primo propõe dois conceitos: o de *interação mútua* e o de *interação reativa*. A interação mútua se dá de forma negociada, que acontece entre agentes, de forma aberta, através de um processo de negociação, com ações interdependentes que geram interpretações, possuem fluxo dinâmico e cuja relação se dá através da construção negociada. A interação reativa dá-se em um sistema fechado, num processo de estímulo-resposta, com fluxo linear e determinado, relação causal e baseada no objetivismo. Segundo Primo, é nas reações mútuas que se encontra um “*poderoso canal ou meio que é o computador ligado em rede*”. A interação mútua é, portanto, a interação onde as trocas não são predeterminadas, mas caóticas, complexas e imprevisíveis. É a interação que um *chat*, por exemplo, proporciona. Já a reativa,

⁴ “*Interactivity is not a characteristic of the medium. It is the extent to which messages in a sequence relate to each other, and especially the extent to which later messages recount relatedness of earlier messages.*”

ao contrário, constitui-se num sistema fechado, de respostas pré-programadas, onde as trocas são determinadas, previsíveis.

Nesta construção a interação é classificada pelo modo através do qual se *utiliza* o meio. A interatividade é, deste modo, uma característica do meio, mas não uma garantia deste meio, pois depende dos *usos* que cada parte da relação comunicativa fizer. Ela é, como diz Jones, associada às relações entre as trocas comunicativas, mas, trocas essas que só poderão ser possibilitadas pelas ferramentas de que o meio dispõe. A interatividade é uma característica da Internet (Palacios, 1998), bem como a massividade. No entanto, só é possível interagir de forma *mútua*, como a concebida por Primo, se o meio permitir, oferecendo as ferramentas necessárias, se o meio possuir a característica aberta, de via de duas mãos, para as trocas comunicativas. E mesmo que o meio possua essa característica, é ainda, necessário que os elementos ativos efetivamente *realizem* essas trocas para que se possa afirmar que existe interatividade. A interação mútua é, do nosso ponto de vista, a única capaz de gerar trocas capazes de construir relações sociais e, portanto, comunidades virtuais. O ciberespaço, enquanto espaço comunicativo, permite que esse tipo de interação ocorra, mas não é garantia dela.

As características de variedade de comunicadores (pressuposto da interatividade proposta por Jones) e estabilidade de membros demonstram que a comunidade deve ser composta por várias pessoas que estabeleçam trocas entre si. Além disso, as relações sociais devem ser forjadas e mantidas também no ciberespaço, para que a quantidade de membros participantes do *virtual settlement* permaneça relativamente estável. Essa estabilidade é, em nossa opinião, a característica da permanência. A permanência é outra característica da comunidade virtual. Isso porque, sem a existência em um plano de tempo, as relações entre as pessoas não poderão ser aprofundadas o suficiente para que constituam uma comunidade. Imaginemos que a cada vez que o indivíduo retornar ao *virtual settlement*, ele precise reiniciar a operação de travar relacionamentos com os demais indivíduos. Parece-nos que seria impossível que um dia estas relações pudessem aprofundar-se de modo suficiente a dar aos indivíduos um senso de pertencimento, pois a cada desconexão tudo aquilo que havia sido construído seria imediatamente destruído. A permanência é o oposto da efemeridade.

O pertencimento é o próximo elemento da comunidade virtual. Ele é explicado por Palacios (1998, *online*) como um sentido de ligação. Este sentimento para com a comunidade, pode ser encontrado nas noções de *Gemeinschaft* de Tönnies ou mesmo na comunidade emocional de Weber. A comunidade é constituída também sobre sentimento.

Primo (1997, *online*) afirma que este sentimento é também encontrado na comunidade virtual: “*Os participantes de chats reconhecem-se como parte de um grupo e responsáveis pela manutenção das relações.*” Este sentimento é visto como condição necessária para a existência de comunidade no ciberespaço por diversos autores, como Beamish (1995, *online*), que acredita que uma comunidade para ser caracterizada, necessitaria, antes de tudo, de um “sentimento de pertença”, ou de ter-se algo em comum. Segundo ela, é preciso que os indivíduos tenham consciência de que são partes de uma comunidade e sintam-se responsáveis por ela, como “partes de um mesmo corpo”.

No ciberespaço, entretanto, este sentimento é diferenciado da idéia de comunidade *offline*. Palacios (1998, *online*) chama a atenção para o desencaixe entre o pertencimento e a territorialidade. A noção de comunidade *offline* compreendia o pertencimento como associado ao território geográfico. O pertencimento aqui, se associarmos o território geográfico com o “lugar” determinado no ciberespaço, é efetivamente desencaixado do lugar – território concreto, e associado ao lugar-ciberespacial da comunidade. Mesmo para aquelas que são associadas a uma representação de um espaço territorial real, o sentimento de pertencimento é associado à comunidade em primeiro lugar e não ao território ou mesmo à representação do território. Palacios também fala de uma segunda característica importante do pertencimento na comunidade virtual. Segundo ele, existe uma eletividade do pertencimento, ou seja, é possível escolher a comunidade da qual se deseja fazer parte. “(...)o indivíduo só pertence se, quando e por quanto tempo estiver, efetivamente, interessado em fazê-lo.”

Wellman, citado por Hamman, afirma que a comunidade virtual não seria uma nova forma de sociabilização, mas simplesmente a comunidade tradicional transposta para um novo suporte para manter seus laços sociais. “[A] CMC é apenas uma das muitas tecnologias utilizadas pelas pessoas através das quais as redes de comunidades existentes comunicam-se”⁵. Essa crítica fundamenta-se no fato de que grande parte das comunidades virtuais que sobrevivem no tempo trazem os laços do plano do ciberespaço para o plano concreto, promovendo encontros entre seus membros⁶.

Acreditamos, pela nossa experiência no estudo do assunto, que muito provavelmente, grande parte dos laços sociais forjados no ciberespaço sejam transpostos para a vida *offline* das pessoas. No entanto, esses laços continuam a ser mantidos prioritariamente no local onde foram forjados: na comunidade virtual. E mesmo assim, alguns destes laços

⁵ “CMC is just one of the many technologies used by people within existing network communities to communicate.”

podem nunca passar para o plano *offline*, devido à distância geográfica. O que nos interessa, e que cremos que é importante, é não somente analisar como se formam esses laços *online*, mas também em que medida afetam a vida *offline* das pessoas. A comunidade virtual pode ser estendida ao espaço concreto, mas continuará tendo seu *virtual settlement* no ciberespaço. E continuará como um espaço social onde as pessoas poderão reunir-se para formar novos laços sociais. E prioritariamente, essas relações sociais foram estabelecidas no ciberespaço, através da comunicação mediada por computador, de uma forma completamente diversa do estabelecimento tradicional de relações sociais, sem o contato físico, invertendo o processo de formação do laço social (Palacios, 1998, *online*). Não é, deste modo, a mesma coisa. Existem diferenças bastante importantes, como procuramos investigar neste trabalho. Essas diferenças estão diretamente relacionadas ao suporte, mas não se resumem a ele.

Conclusão

Existem muitas críticas à idéia de comunidades virtuais. Alguns explicam seu posicionamento dizendo que as comunidades virtuais não são nada mais do que comunidades tradicionais mantidas através da CMC (Wellman, citado por Hamman, 1998, *online*). Outros, no entanto, afirmam que a comunidade virtual não possui um território e, portanto, não seria uma comunidade *stricto sensu* (Weinreich, citado por Jones, 1997 *online*). O que procuramos demonstrar neste trabalho foi uma discussão teórica a respeito do que viria a ser a comunidade virtual. Apesar da polêmica, diversos autores têm apresentado soluções e argumentos consistentes para a utilização do conceito no ciberespaço. Apesar da modificação de algumas noções da idéia de comunidade *offline*, os elementos são semelhantes. A comunidade virtual é um elemento do ciberespaço, mas é existente apenas enquanto as pessoas realizarem trocas e estabelecerem laços sociais. O seu estudo faz parte da compreensão de como as novas tecnologias de comunicação estão influenciando e modificando a sociabilização das pessoas. Por isso, acreditamos que a construção teórica do conceito possa ser útil para futuros estudos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALDUS, Joan. *O Intercâmbio entre Durkheim e Tönnies quanto à Natureza das Relações Sociais*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönnies*. Edusp. São Paulo, 1995.

⁶ Como procurei mostrar em um trabalho anterior sobre Comunidades Virtuais no IRC. (vide bibliografia)

- ARANHA FILHO, Jayme. *Tribos Eletrônicas: usos e costumes*. Online em <<http://www.alternex.com.br/~esocius/t-jayme.html>> (06/10/1998)
- BEAMISH, Anne. *Communities on-line: A Study of Community – Based Computer Networks*. Tese de Mestrado em Planejamento de Cidades. Instituto de Tecnologia de Massachusetts – Estados Unidos. 1995. <<http://albertimmit.edu/arch/4.207/anneb/thesis/toc.html>> (06/10/1998).
- BELLEBAUM, Alfred. *Ferdinand Töniés*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Töniés*. Edusp. São Paulo, 1995.
- BUBER, Martin. *Sobre Comunidade*. Coleção Debates. Editora Perspectiva. São Paulo, 1987.
- COATE, John. *Cyberspace Innkeeping: Building Online Community*. 1993. Online em gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/innkeeping. (26/10/1998)
- DONATH, Judith S. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
- FERNANDES, Florestan. (organizador) *Comunidade e Sociedade*. Companhia Editora Nacional e Editora da Universidade de São Paulo. São Paulo, 1973.
- FERNBACK, Jan & THOMPSON, Brad. *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* Online em <<http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil.html>> (06/10/1998)
- FERNBACK, Jan. *The Individual within the Collective: Virtual Ideology and the Realization of Collective Principles*. In JONES, Steve G. *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997
- _____. a. *There is a There There: Notes Towards a Definition of Cybercommunity*. In JONES, Steven G. b. *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. Sage Publications. Thousand Oaks, California, 1999.
- GUIMARÃES JR. Mário. *A Cibercultura e as Novas Formas de Sociabilidade*. Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Nuevos mapas culturales: Cyber espacio y tecnologia de la virtualidad”, na II Reunión de Antropologia del Mercosur, Piriápolis, Uruguai, de 11 a 14 de novembro de 1997. Online em <<http://www.cfh.ufsc.br/imprimatur/artigos/guimaraes.htm>> (12/08/1999)
- HAMMAN, Robin. *Computer networks linking network communities: effects of AOL use upon pre-existing communities*. 1999. Online em <<http://www.socio.demon.co.uk/cybersociety/>>(01/08/2001)
- _____. *The Online/Offline Dichotomy: Debunking Some Myths about AOL Users and the Effects of Their Being Online Upon Offline Friendships and Offline Community*. Mphil thesis. University of Liverpool, 1998. Online em <<http://www.cybersoc.com/mphil.html>>(01/08/2001)
- _____. *Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine Issue Two*. Online em <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>>(06/10/1998)
- HARVEY, David. *Condição Pós-Moderna*. Edições Loyola. São Paulo, 1989.
- HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Electronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
- JOHNSTON, Elizabeth. *The Community in Cyberspace*. Online em <<http://www.acs.ucalgary.ca/~dobrent/380/webproj/commun.html>> (14/08/2000)
- JONES, Quentin. *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology – A Theoretical Outline*. In *Journal of Computer Mediated Communication* vol. 3 issue 3. December, 1997. Online em <<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.htm>> (01/10/1998)
- JONES, Steven G. (org) *Virtual Culture: Identity & Communication in Cybersociety*. Sage Publications: Thousand Oaks, California, 1997
- KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
- _____. *Communities in Cyberspace*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.
- LEMOS, André L. M *As Estruturas Antropológicas do Cyberespaço*. Online em <<http://www.lig-se.com/professores/jurema/estruturas.html>> (01/08/2001)

_____. *Santa Clara Poltergeist: "Cyberpunk" à brasileira?* Online em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/culcyber.html> (30/08/2001)

LEVACOV, Marília. *Do Analógico ao Digital: A comunicação e a Informação no Final do Milênio.* In *Tendências na Comunicação.* LPM, Porto Alegre, 1998.

LÈVY, Pierre. *Cibercultura.* Editora 34. São Paulo, 1999.

_____. *A Revolução Contemporânea em Matéria de Comunicação.* In MARTINS, Francisco M. e SILVA, Juremir M. da. *Para Navegar no Século XXI. Tecnologias do Imaginário e da Cibercultura.* EDIPUCRS, Porto Alegre, 1999.

_____. *O que é o Virtual?* Editora 34. São Paulo, 1997.

_____. *As Tecnologias da Inteligência.* Editora 34. São Paulo, 1998.

MANTA, André e SENA, Luiz Henrique. *As afinidades virtuais: A Sociabilidade do Videopapo.* Online em <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/estray1.html> (06/10/1998)

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.* Ed. Cultrix, São Paulo, 1964.

MERLO, Valerio. *Rumo à Origem da Sociologia Rural: Vontade Humana e Estrutura Social ao Pensamento de Ferdinand Töniés.* In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Töniés.* Edusp. São Paulo, 1995.

MIRANDA, Orlando. (organizador) *Para Ler Ferdinand Töniés.* EDUSP. São Paulo, 1995.

_____. *A Armadilha do Objeto – O Ponto de Partida de Ferdinand Töniés.* In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Töniés.* Edusp. São Paulo, 1995.

PACCAGNELLA, Luciano. *Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities.* *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol 3, Issue 1. Junho de 1997. Online em <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html> (12/08/1998)

PALACIOS, Marcos. *Cotidiano e Sociabilidade no Cyberespaço: Apontamentos para Discussão.* Online em <http://facom/ufba/br/pesq/cyber/palacios/cotidiano.html> (19/11/1998)

PRIMO, Alex F. T. *A Emergência das Comunidades Virtuais.* Texto apresentado no Gt de Teoria da Comunicação no XX Congresso da Intercom – Santos/SP, 27 de agosto a 07 de setembro de 1997. Online em <http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo> (10/08/2001)

_____. *Interação Mútua e Interação Reativa.* Texto apresentado no GT de Teoria da Comunicação para apresentação do XXI Congresso da Intercom - Recife, PE, de 9 a 12 de setembro de 1998. Online em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/intera.htm> (12/08/2001)

_____. *Explorando o Conceito de Interatividade. Definições e Taxionomias.* Artigo publicado na revista "Informática na Educação", do PGIE/UFRGS. Online em <http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm> (01/08/2001)

RECUERO, Raquel da C. *Comunidades Virtuais no IRC – Estudo dos Canais #Pelotas, #Mundo e #Brasil.* Monografia de conclusão de curso apresentada para a obtenção do bacharelado em Jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas. Dezembro de 1998.

ROSS, Murray e LAPPIN, B. W. *Community Organization. Theory, principles and practice.* Second Edition. Tokyo. Harper International Edition: 1967

RHEINGOLD, Howard. *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras.* Gedisa Editorial. Colección Limites de La Ciência. Barcelona, 1994.

_____. *The Heart of the WELL.* In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age.* McGraw-Hill. USA, 1998.

_____. *A Slice of Life in my Virtual Community.* Junho de 1992. Online em gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual_communities92 (06/10/1998)

SCIME, Roger. *<Cyberville> and the Spirit of Community: Howard Rheingold meet Amitai Etzioni.* Online no gopher server da WELL: gopher://gopher.well.com/00/Community/cyberville (10/1998).

SMITH, Ana Du Val. *Problems in Conflict management in Virtual Communities.* In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace.* Routledge. New York, 1999.

SPENDER, Dale. *Gender- Bending.* In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age.* McGraw-Hill. USA, 1998.

- TÖTO, Pertti. *Ferdinand Tönies, um Racionalista Romântico*. In MIRANDA, Orlando. *Para Ler Ferdinand Tönies*. Edusp. São Paulo, 1995.
- TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Touchstone. New York, 1997.
- _____. *Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*. Adaptado do “Life on the Screen”. The American Prospect. 1999. Online em <<http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>> (04/08/2000)
- _____. *Identity in the Age of Internet: Living on the MUD*. In HOLETON, Richard. *Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Eletronic Age*. McGraw-Hill. USA, 1998.
- WEBER, Max. *Conceitos Básicos de Sociologia*. Editora Moraes. São Paulo, 1987.
- _____. *Metodologia das Ciências Sociais*. Parte 2. Editora Cortez. São Paulo, 1992.
- WELLMAN, Barry e GULIA, Milena. *Virtual Communities as Communities: Net Surfers don't ride Alone*. In KOLLOCK Peter. e Marc Smith. (organizadores) *Communities in Cyberspace*. Routledge. New York, 1999.