



Aproximações entre espaço público urbano e ciberespaço: algumas considerações preliminares¹

Ieda Maria Menezes TOURINHO²

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe

Resumo

O espaço público urbano pós-moderno é marcado pela ascensão da cultura urbana, o qual reflete o sujeito fragmentado, a reconfiguração do espaço público urbano presencial no ciberespaço. Esse artigo é uma revisão de literatura baseada em pesquisas sobre comunidades virtuais relacionadas à ocupação do espaço urbano e em leituras sobre cibercidades (LEMOS, 2004), espaços públicos urbanos (CERTEAU, 1994; LEITE, 2004; 2009) e identidade (CASTELLS, 2004; COSTA, 2002; HALL, 2006). No entanto, o estudo mostra que a reconfiguração do espaço público urbano no ciberespaço não é eficaz, visto que há baixa participação dos membros nessas comunidades virtuais. Elas são utilizadas, na maioria das vezes, para divulgar a programação de eventos artísticos, isto é, servem como extensão dos *mass media* e de sites noticiosos.

Palavras-chave: Cibercidades; espaço público urbano; identidades; Orkut.

I. Introdução

O espaço público urbano pós-moderno é caracterizado pela ascensão da cultura urbana, que reflete as relações impessoais, a comunicabilidade virtual, as diferentes inserções de sujeitos, sem contar que implode a geografia, pois as relações sociais ocorrem independente do espaço e do tempo (cf. LEITE, 2009).

Segundo Giddens (1991), a separação do espaço e do tempo permite o “desencaixe” das relações sociais. O espaço gerador dessas interações deixa de ser exclusivamente físico e passa a ser experimentado em sua expressão virtual. Um espaço virtual é um espaço não-presente, separado por um desengate (LÉVY, 2003), que separa do espaço físico ou geográfico e da marcação de tempo do relógio e do calendário.

Além disso, a paisagem urbana pós-moderna também é marcada pela suposta “diminuição” de importância do espaço público urbano presencial (praças, parques) como espaço de sociabilidades urbanas para ênfase no espaço urbano virtual com a comunicação mediada por computador, a formação de várias tribos urbanas em oposição ao individualismo ou o eu centrado da modernidade.

A distinção entre espaço urbano e espaço público ajuda a compreender a dinâmica do espaço público pós-moderno: o primeiro conceito exclui todas as relações de sociabilidade e de interação social na urbe. Pode-se afirmar que o segundo seria a convergência do espaço e ação, ou seja, entre espaço urbano e esfera pública (LEITE,

¹ Trabalho apresentado no DT 05 – Comunicação Multimídia do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Graduada em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe. Atualmente, é aluna especial do Núcleo de Pós-Graduação e Pesquisa em Ciências Sociais. E-mail: ieda_ufs@yahoo.com.br.



2004). Vale ressaltar que essa intersecção resulta do exercício da sociabilidade pública e os espaços que por ela são construídos (Ibid, p.287).

Essa diferenciação ainda remete-se à noção de lugar (CERTEAU, 1994; LEITE, 2004;2009) e de espaço, já que a cidade é o cenário da fragmentação do sujeito, da pluralidade de identidades. Para Certeau (1994), o lugar indica a posição dos elementos ou a estabilidade, enquanto o espaço seria o lugar praticado, isto é, o lugar onde há as práticas sociais, as relações de sociabilidade, de hierarquia constituída por signos.

Rogério Proença Leite (2004; 2009) argumenta que os lugares são as demarcações físicas e simbólicas no espaço, cujos usos os qualificam e lhes atribuem sentidos de pertencimento, orientando ações sociais e sendo por estas delimitadas reflexivamente. Ou seja, o lugar surge a partir da convivência cotidiana entre pessoas e estilos de vida semelhantes e/ou as chamadas tribos urbanas (pode-se citar, como exemplo, os emos, os *neo-hippies*, góticos, *punks*).

Já o conceito de espaço, na maioria das vezes, está ligado pela geografia moderna ao presencial, ao concreto, não-táctil. Na verdade, para a geografia pós-moderna (MASSEY, 1994) e para alguns autores, como Certeau, o espaço é o lugar da representação social, das relações de sociabilidade. Logo, pode-se afirmar que essa representação social pode ocorrer também no meio virtual, independente do tempo e do espaço físico.

As interações sociais nas comunidades virtuais diferem das presenciais quanto ao tempo e à territorialidade porque são indefinidas no ciberespaço e ocorrem assim que o indivíduo acessa alguma lista de discussão, salas de bate-papo. Por outro lado, na comunidade presencial, para que haja relações de sociabilidade, o tempo e o espaço são levados em conta. Dessa maneira, pode-se afirmar que o conceito de espaço não está restrito apenas ao presencial, mas também inclui o virtual. Em outras palavras, o estar-junto não ocorre apenas no presencial, mas também no virtual.

Castells afirma que essa nova relação tempo-espaço faz com que as localizações geográficas e históricas se reintegrem em sistemas funcionais por meio de redes, o qual origina fluxos (conexões sociais), que, por sua vez, substituem o lugar presencial e material.



Localidades ficam despojadas de seu sentido cultural, histórico e geográfico e reintegram-se em redes funcionais ou em colagens de imagens, ocasionando um espaço de fluxos que substitui o espaço de lugares. O tempo é apagado no novo sistema de comunicação já que passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si na mesma mensagem. O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente transmitidos: a cultura da virtualidade real, onde o faz-de-conta vai se tornando realidade (CASTELLS, 2007, p.462).

Dessa maneira, o estudo pretende responder ao seguinte problema: O percurso entre os espaços presencial e virtual é produtor de rupturas identitárias, ou seja, a manifestação das identidades no ambiente virtual é a extensão da identidade no cenário presencial urbano contemporâneo?

A hipótese é que os meios virtuais reconfiguram o espaço urbano no ciberespaço no que os pesquisadores chamam de cibercidades (LEMOS, 2004). A finalidade é reestabelecer, transpor e/ou criar laços sociais e identitários, relações de poder e de hierarquias sociais já consolidados no espaço real, além de permitir o intercâmbio das inteligências coletivas.

Assim, o objetivo desse artigo é traçar algumas considerações preliminares quanto à reconfiguração do espaço público urbano no ciberespaço por meio do estudo das comunidades virtuais que foquem a ocupação do espaço público urbano da rede social on-line *Orkut*, além de mostrar como se dão os processos de sociabilidade e de reforço identitário nessas comunidades virtuais.

Para a melhor compreensão, o artigo será dividido em duas fases: na primeira, será estudado como se dá o processo formação da construção de hierarquias sociais no espaço público urbano virtual. Portanto, faz-se necessário utilizar os conceitos de cibercidade (LEMOS, 2004; LÉVY, 2003) e espaço de fluxos (CASTELLS, 2007); na segunda, estudaremos os desdobramentos das interações sociais e da identidade cultural no meio virtual a partir de teóricos da Sociologia, como Simmel, Castells, Hall, Bauman e Maffesoli. Em seguida, o artigo mencionará como se dá a dinâmica das redes sociais on-line, como o *Orkut* por meio de autores da área da Comunicação, como Raquel Recuero, Howard Rheingold, Alex Primo.

A expectativa do estudo é que não seja um estímulo apenas para as pesquisas sobre Cultura Urbana por ser uma proposta de pesquisa na qual envolve a reconfiguração do espaço público urbano. Ela também objetiva mostrar como se dá a construção e transposição das relações de poder no espaço público urbano virtual.



Na pós-modernidade, embora o lugar seja considerado um espaço de convivência entre diversas tribos urbanas, ele também é o cenário para a ocorrência de abstenções sociais do encontro, definidas como atitudes deliberadas de recusa ao encontro (estranho) que, por sua vez, são consideradas ações defensivas, seja pelo medo, pela xenofobia ou pelo desejo explícito de se diferenciar e de não envolver com outros matizes culturais da vida social. Obviamente, essas abstenções se manifestam de modo distinto a depender da classe ou do grupo social (LEITE, 2009, p.198).

Um desses espaços virtuais que promovem relações de sociabilidade e de construção de hierarquias sociais é o *Orkut*³. Pondera-se que um dos principais intuitos dos internautas ao entrar em comunidades é o de participar de discussões ou adicioná-las com o propósito de mostrar preferências. Dois estudos⁴ da autora indicaram, a partir da análise do universo participante, que os membros querem mostrar um perfil intelectual alto por meio de inclusão de comunidades virtuais sobre Filosofia, Cibercultura, clássicos de Literatura.

As pesquisas mostraram que os internautas dessas comunidades virtuais possuem um conceito contraditório de identidade, ou seja, elas consideram que deveriam possuir uma identidade fixa, ou seja, o indivíduo deveria ser centrado e estar preso à idéia de pertencimento, cujo pré-requisito para as relações sociais seria a territorialidade, estar preso ao local onde vive. Na Internet, pretendem mostrar como

³Em 24 de janeiro de 2004, o engenheiro turco do *Google Orkut Büyükkökten* criou esse site de relacionamentos. O sistema permite a criação de laços sociais com pessoas de diferentes faixas etárias e nacionalidades. O novo membro adicionará amigos virtuais, que podem aceitar ou recusar o convite. Dessa maneira, estará conectado com mais de 69 milhões de usuários com idade por meio de *threads* ou teias, às quais estão inseridos amigos dos amigos. Estima-se que mais de 61% tenham idade entre 18 e 25 anos.

⁴Esses estudos foram realizados em duas comunidades do *Orkut*: *Eu leio a Folha de São Paulo e Aracaju*. O estudo objetivou analisar como funciona uma comunidade do *Orkut*, mais precisamente a comunidade *Eu leio a Folha de São Paulo*, considerando as formações de sociabilidades e analisando os modos como se dá o reforço da identidade cultural em uma comunidade relacionada ao jornalismo. Foram aplicadas duas enquetes entre os dias 23 de fevereiro e 20 de maio de 2008 com o intuito de verificar os motivos pelos quais os membros da comunidade lêem a *Folha de São Paulo* e que versões são lidas (impressa, on-line ou as duas). Tabelas que variavam desde gênero dos participantes até número de comunidades auxiliaram nessa fase da pesquisa. Também o estudo levou em conta a identidade cultural, sujeito descentralizado. Já o estudo da comunidade Aracaju teve a finalidade de investigar, como se dá o reforço identitário no ciberespaço através do estudo da comunidade virtual *Aracaju*. Para tal, foram realizadas uma enquete dividida em duas etapas, aplicada entre os dias 20 de março e 6 de abril. A primeira consistiu em verificar se as possibilidades de interação podem dinamizar a relação dos membros com a identidade cultural, que estão relacionadas com a cultura local, o estudo promoveu questionamentos, desde como os membros se sentiam como pertencentes à cultura aracajuana até se a Internet, mais especificamente o Orkut, seria um meio eficaz de reforçar a identidade local. A segunda etapa consistiu em visitar e analisar os perfis dos usuários analisados levando em conta também as comunidades nas quais estão inseridos para demonstrar gostos e preferências que confirmem ou neguem o conteúdo das respostas dadas relacionadas a sua suposta identidade enquanto aracajuano.

Ver TOURINHO, Ieda Maria Menezes. **Análise da comunidade do Orkut “Eu leio a Folha de São Paulo”**. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, 2008. 1 CD-ROM.

Ver também: _____ . **Manifestação da identidade virtual na comunidade Aracaju: um estudo de cibernsobiabilidade**. Anais do XI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Teresina, 2009. 1 CD-ROM.



gostariam de ser vistos⁵, isto é, projetam uma identidade múltipla, que não coaduna com o objetivo de traçar uma identidade aracajuana a partir de critérios gerais (TOURINHO, 2008; 2009).

A construção de hierarquias sociais nos espaços públicos urbanos virtuais revela como os indivíduos comportam-se e mantém essas relações de sociabilidade nesses espaços. Além disso, o espaço virtual é o local onde esses atores sociais reproduzem a capacidade de intervenção nesses espaços presenciais ou virtuais da mesma maneira e essa intervenção sobrepõe-se a algum deles a partir da construção das identidades.

II. As cibercidades e o espaço de fluxos nas relações de hierarquia no meio virtual

Além dos conceitos de sociabilidade e identidade que serão trabalhados, vale mencionar também os conceitos de entre cidades e o ciberespaço. De acordo com Lemos (2004), cibercidade é “nada mais do que um conceito que visa colocar o acento sobre as formas de impacto das novas redes telemáticas no espaço urbano. Redes de cabos, fibras, antenas de celulares, espectro de ondas de rádio permitindo uma conexão *wi-fi*, entre outras, estão modificando a nossa vivência no espaço urbano. O que está em jogo é a redefinição dos espaços público e privado” (LEMOS, 2004, p.20).

Em se tratando das relações entre cidades e ciberespaço, Lévy (1999) afirma que, devido às diversas atitudes adotadas por atores sociais teóricos ou práticos, as relações entre o ciberespaço e as cidades podem ser classificadas em quatro categorias: a) a analogia entre cidades reais e virtuais (uma cidade virtual concebida tentando reproduzir o modelo da cidade real); b) a substituição das funções da cidade pelos recursos que a tecnologia permite. Um exemplo disso é a substituição dos mecanismos de uma cidade pela outra, por exemplo, o trabalho presencial pelo on-line); c) a assimilação das redes de comunicação à infra-estrutura existente nas cidades, incorporando as redes telemáticas às redes de telefonia, de televisão a cabo, de transportes, água e outras; d) a articulação entre o espaço do território e da inteligência coletiva, que indica como o ideal para a vigência da cibercultura.

⁵ É o que o sociólogo francês Michel Maffesoli chama de tribo, no sentido metafórico, definida como compartilhamento do gosto. Ele considera a tribo como uma afinidade eletiva. Esse sentimento de pertencimento pelo gosto refere-se a um pacto emocional e não a um racional. A nossa época é caracterizada pela volta da tribo e pelo desenvolvimento da Internet. E essa sinergia entre o arcaico e o desenvolvimento tecnológico é a grande marca da pós-modernidade e do local onde as tribos se expressam (MAFFESOLI, 2009). Tradução da autora.



Lévy (1999) reforça essa idéia de que a cibercidade facilitaria a sociabilidade urbana, as relações de interação entre os diversos atores sociais e não substituiria nem eliminaria os contatos tetê-à-tête.

As redes de comunicação deveriam servir prioritariamente à reconstituição da sociabilidade urbana, à autogestão da cidade por seus habitantes e ao controle em tempo real dos equipamentos coletivos, em vez de substituir a diversidade concentrada, as aproximações físicas e os encontros humanos diretos que constituem, mais do que nunca, a principal atração das cidades (LÉVY, 1999, p. 191).

Na verdade, as cibercidades podem potencializar e ampliar as interações sociais e ampliar as formas de comunicações entre os indivíduos, já que são considerados espaços de fluxos (CASTELLS, 2007) no ciberespaço.

Espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos. Por fluxos, entendo as sequências intencionais, repetitivas e programáveis de intercâmbio e interação entre posições fisicamente desarticuladas, mantidas por atores sociais nas estruturas econômica, política e simbólica da sociedade (CASTELLS, 2007, p.501).

Para Castells (2007), o espaço de fluxos, como a forma material de suporte dos processos e de funções dominantes na sociedade informacional, pode ser explicado de três camadas de suportes materiais que, juntas, constituem esse espaço: a desterritorialização, a descentralização e a hierarquização. A primeira refere-se ao fluxo de informações que transforma os lugares em espaços de fluxos. Já a segunda mostra que, no espaço de fluxos, os lugares são equivalentes, isto é, a rede define seus locais de acordo com as funções e hierarquia de cada local e redefiniu a geografia de sociedades, regiões e cidades conectadas à rede. Finalmente, a terceira afirma que espaço de fluxos refere-se à disposição das elites dominantes que exercem as funções direcionais em torno dos quais esse espaço é articulado.

A teoria do espaço de fluxos parte da suposição implícita de que as sociedades são organizadas de maneira assimétrica em torno de interesses dominantes específicos a cada estrutura social. O espaço de fluxos não é a única lógica espacial dos interesses/funções dominantes em nossa sociedade. Mas essa dominação não é apenas estrutural. É estabelecida, na verdade, concebida, decidida e implementada por atores sociais (CASTELLS, 2007, p.504).

Castells (2007) ressalta que este espaço de fluxos está se tornando a manifestação espacial dominante de poder e de função em nossas sociedades, o que



aumenta a responsabilidade social na implementação de cibercidades. Estas podem ser vistas como a atual integração dos espaços públicos urbanos nas redes telemáticas. Em outras palavras, a teoria de fluxos torna complexo o espaço público urbano por potencializar trocas entre os indivíduos e contribuir para essa transposição da ocupação do espaço público urbano para o meio virtual.

Embora a cibercidade seja uma ferramenta que proporciona sociabilidade entre os diversos grupos sociais, ela produz relações de poder e de hierarquias sociais. Uma prova disso seria a utilização dessas comunidades que foquem a ocupação do espaço urbano apenas como promotora de eventos de uma determinada cidade. Isso poderia ser explicado pela baixa participação nas postagens constatadas nas pesquisas. Além disso, quando há participação, a interação na comunidade por meio das discussões dos fóruns é monopolizada por um grupo social.

Assim, a teoria do espaço de fluxos se encaixa perfeitamente ao objeto de estudo, o *Orkut*, pelo fato de que a construção de relações de hierarquia social também pode ocorrer no espaço público urbano virtual. No estudo da autora, por exemplo, mostrou-se que, embora houvesse uma alta participação dos internautas nos tópicos da comunidade, percebeu-se que apenas um pequeno grupo, cuja maioria era composta por indivíduos do sexo masculino que se declararam estudantes universitários, participava das discussões (TOURINHO, 2009).

Outra prova foi a baixa participação dos membros nas discussões: De um universo (número total) de mais de 2650 participantes, apenas 42 responderam às enquetes propostas. Dentre eles, a maioria era também do sexo masculino, com idade entre 18 aos 25 anos, predominantemente residentes em São Paulo e exercia a profissão de jornalista e de estudante universitário, principalmente das áreas de Jornalismo e de Direito (Ibid, 2008).

III. Interações sociais e identidade cultural no ciberespaço

As interações sociais nas comunidades virtuais diferem das presenciais quanto ao tempo e à territorialidade, já que são indefinidas no ciberespaço e ocorrem assim que o indivíduo acessa alguma lista de discussão, salas de bate-papo. Por outro lado, na comunidade presencial, para que haja relações de sociabilidade, o tempo e o espaço são levados em conta.



Para o entendimento das interações sociais nos espaços culturais presenciais e virtuais, devem-se esclarecer dois conceitos-chave: sociação e sociabilidade (SIMMEL, 2006). A sociação é a forma (que se realiza de inúmeras maneiras distintas) na qual os indivíduos, em razão de seus interesses – sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, movidos pela causalidade ou teleologicamente determinados – se desenvolvem conjuntamente em direção a uma unidade no seio da qual esses interesses, que formam a base da sociedade humana, se realizam.

Já a sociabilidade é a forma lúdica de sociação, isto é, a interação social não possui um objetivo tampouco um controle social institucional rígido. Ou seja, ela depende das relações entre os indivíduos nas quais ocorre.

A sociabilidade se poupa dos atritos por meio de uma relação meramente formal com ela (...). Quanto mais perfeita for como sociabilidade, mais ela adquire da realidade, também para os homens de nível inferior, um papel simbólico que preenche suas vidas e lhes fornece um significado que o racionalismo superficial busca somente nos conteúdos concretos (...). Na sociabilidade, não entram o que as personalidades possuem em termos de significações objetivas, significações que tem seu centro fora do círculo de ação: riqueza, posição social, erudição, fama, capacidades excepcionais e méritos individuais não desempenham qualquer papel na sociabilidade. Quando o fazem, não passam de uma leve nuance daquela imaterialidade com a qual apenas à realidade é permitido penetrar o artifício social da sociabilidade (SIMMEL, 2006, p.61-7).

Em contrapartida, Schmalenbach (1978) considera que as relações sociais estão ligadas desde o início, como estão as partes de um todo orgânico. Assim, os membros da comunidade, desde a origem, são interdependentes (SCHMALENBACH, 1977, p.118). Nisbet (1978) complementa que o termo abrange todas as formas de relacionamento caracterizadas por um grau elevado de intimidade pessoal, profundidade emocional, engajamento moral, coerção social e continuidade no tempo.

A comunidade é a fusão do sentimento e do pensamento, da tradição e da ligação intencional, da participação e da volição. O elemento fundamental do liame comunitário é a antítese, real ou imaginária, representada no mesmo ambiente social pelas relações não-comunitárias de competição ou conflito, utilidade ou consentimento contratual (NISBET, 1978, p.255-6).

As relações sociais no ciberespaço podem ser mútuas ou reativas. Pode-se inferir que as interações sociais nas comunidades do Orkut são mútuas, isto é, consiste na forma negociada, porque os laços são construídos assim que começa a interação; não faz sentido observar uma ação como expressão individual ou transmitida (PRIMO, 2008),



mas entre duas ou mais pessoas que estão interagindo em uma comunidade por meio das postagens ao expor sobre um determinado acontecimento que repercutiu na comunidade virtual, por exemplo.

Essa definição contrapõe-se à da reativa porque ela se dá em um sistema fechado em um processo de estímulo e resposta, com fluxo linear e determinado, relação causal e objetiva. Para esse tipo de interação, não importa se houve negociação das relações sociais no ciberespaço. Um exemplo disso é o envio de e-mail ao suporte técnico da Microsoft para saber quais são os procedimentos necessários de solução do problema de software do sistema operacional Windows. Nesse caso, não há o interesse em manter laços sociais e, sim, uma relação objetiva, que tenha uma finalidade.

Outro conceito-chave do estudo é o de identidade para os autores António Firmino da Costa, Manoel Castells e Stuart Hall (2006). Castells (2004) afirma que a identidade baseia-se em atributos culturais ou uma série deles e é influenciada por várias fontes de significado. Assim, ele explica que, para cada indivíduo ou um ator social, pode haver uma pluralidade de identidades, já que o estabelecimento de múltiplas identidades é uma contradição da representação do eu e da relação com o outro.

No entender de Hall (2006), o sujeito pós-moderno não é uma identidade fixa, estável como na modernidade. É fragmentada, possui identidades múltiplas e são utilizadas conforme o momento para ter ou adquirir *status* e até mesmo reforçar identidades. Ao invés disso, na medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis (HALL, 2005, p.13).

Isso se deve ao fato de que a identidade deve ser distinguida daquilo que os sociólogos chamam de papéis, e estabelecimento de papel. O seu relativo peso em influenciar o comportamento depende de negociações e planos entre indivíduos, essas instituições e organizações. Identidades são fontes de significado para os atores e por eles, construído por meio de um processo de individualização (...). Identidades organizam o significado, enquanto papéis determinam funções (CASTELLS, 2004, p.7-13).

Já Costa (2002) expressa que há três tipos de manifestação da identidade cultural: experimentadas, designadas e tematizadas. A experimentada refere-se às representações cognitivas e os sentimentos de pertença àquela região, reportados a



coletivos de qualquer espécie (categoriais, institucionais, grupais, territoriais) que um conjunto de pessoas partilha, emergentes de vivências e do cotidiano.

As designadas reportam-se ao discurso ou a construções icônicas de entidades coletivas. No entanto, os agentes sociais que a produzem não possuem esse sentimento de pertença. Um exemplo disso é a imagem estigmatizada do Nordeste pela Grande Mídia brasileira, no qual é uma região brasileira onde só há longos períodos de estiagem e miséria.

As tematizadas são as estratégias deliberadas e reflexivas de colocação pública de uma situação social qualquer sob a égide explícita da problemática identitária, ou seja, o indivíduo assume um tipo de identidade para um determinado momento, como por exemplo, o posicionamento de um habitante do país basco em relação à autonomia do local onde vive do resto da Espanha.

Essa classificação de Costa pode ser aplicada aos estudos de sociabilidade nas comunidades virtuais, visto que muitos usuários fazem parte delas apenas para mostrar gostos, opiniões e não para participar dos debates promovidos, conforme estudos da autora mencionados anteriormente.

Para se estudar como se dá a construção das identidades múltiplas no ciberespaço e compreender melhor a proposta desse estudo, faz-se necessário remeter-se aos conceitos de comunidades virtuais. Conforme Recuero (2003), comunidades virtuais são os agrupamentos humanos que se originam no ciberespaço por meio da comunicação mediada por computadores. No entanto, esse é um dos conceitos mais simplórios, visto que envolve mais elementos, como formadores de redes sociais, permeador de discussões públicas (cf. Recuero, 2003).

Rheingold (1996) afirma que 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 sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético. Assim, deve-se mencionar que as discussões públicas, encontro e reencontro de pessoas que mantém contato por meio da Internet, tempo e sentimento são elementos formadores da comunidade virtual.

Um dos pressupostos da elaboração de uma comunidade virtual é uma base de afinidade por meio de sistemas de comunicação telemáticos, já que os membros se reúnem, produzem relações de sociabilidade por estarem reunidos pelos mesmos interesses e problemas: não é mais nenhum ponto de partida nem uma coerção. Apesar



de não-presente (Lévy, 2003), essa comunidade está repleta de paixões e projetos, conflitos e amizades.

A relação entre comunidades virtuais e identidades consiste nas múltiplas identidades que também podem ser transpostas e/ou modificadas mediante o espaço virtual. Isso pode ser comprovado com trabalhos anteriores da autora que indicam os motivos pelos quais os membros constroem um perfil no *Orkut* seja por demonstrar gostos ou para mostrar como gostariam de serem vistos.

IV. Considerações finais

O site de relacionamentos *Orkut* não é apenas uma das ferramentas do ciberespaço utilizadas para os internautas mostrarem como gostariam de ser vistos ou para expressarem a opinião sobre acontecimentos referentes ao espaço público urbano, mas também é um meio para observar se há realmente uma reconfiguração do espaço público a partir do conceito de cibercidades apresentado no trabalho.

Embora essas comunidades que enfatizem a ocupação do espaço público urbano sejam um modelo de inteligência coletiva, de ampliação dos processos de comunicabilidade, elas estabelecem hierarquias sociais, relações de poder assim como no espaço público urbano presencial. Isso pode ser percebido quando apenas um mesmo grupo social participa das discussões das comunidades.

Outro ponto observado é que a reconfiguração no espaço público urbano no ciberespaço não é eficaz, fato que pode ser notado pela baixa participação nessas comunidades virtuais. Na maioria das vezes, ela só é utilizada para divulgar a programação de eventos artísticos, isto é, serve como extensão dos *mass media* e de sites noticiosos. Ou seja, não cumpre o papel de reconfigurar o espaço público urbano tampouco o de debater sobre as notícias do local.

Essas comunidades virtuais do *Orkut* deveriam aproveitar o potencial de formação comunitária e o compartilhamento da inteligência coletiva. Entretanto, o grande desafio para que haja uma maior participação nessas comunidades não é fazer com que os indivíduos interajam, mas sim encontrar meios de suprimir essa transposição simbólica das hierarquias sociais.



V. Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura**, v.1.10ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

_____. **The Power of Identity: Information Age, Economy, Society and Culture**, v. 2. Oxford: Blackwell Publishing, 2nd edition, 2004.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano – Artes de fazer**. 12ª edição: Petrópolis/RJ: Vozes, 1994.

COSTA, António Firmino da. Identidades culturais urbanas em época de globalização. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo, v.17, nº48, p.15-30, fevereiro/2002.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: UNESP, 1991.

LEITE, Rogério Proença. **Contra-usos da cidade: lugares e espaço público na experiência urbana contemporânea**. Campinas/SP: Editora Unicamp; São Cristóvão/SE: Editora UFS, 2004.

_____. Espaços públicos na pós-modernidade. In: LEITE, Rogério Proença; FORTUNA, Carlos (orgs.). **Plural de Cidade: Novos Léxicos Urbanos** Coimbra: Almedina, 2009.

LE MOS, André. Cibercidades. In: LEMOS, André; PALACIOS, Marcos. **Janel@s do ciberespaço**. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2001.

_____. Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva. In: LEMOS, André (org.). **Cibercidade: As cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: E- Papers Serviços Editoriais, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34,1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34,2003.

MAFFESOLI, Michel. Nuestra marca de época es la tribu, lo arcaico, más el desarrollo de Internet. Entrevista concedida a Claudio Martyniuk. Clarín.com. Buenos Aires, 27 de dezembro de 2009. Disponível em: <<http://www.clarin.com/diario/2009/12/27/um/m-02108637.htm>>. Acesso em 28 de dez.2009.

NISBET, Robert. Comunidade. In: FORACCHI, Marialice Mencarini e MARTINS, José de Souza. **Sociologia e Sociedade (Leituras de Introdução à Sociologia)**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1978.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2008. Coleção Cibercultura.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Lisboa: Gradiva, 1996.

SCHMALENBACH, Herman. Comunidade e Liga. In: BIRNBAUM, Pierre e CHAZEL, François. **Teoria Sociológica**. São Paulo: Hucitec, 1977.

SIMMEL, Georg. **Questões Fundamentais de Sociologia: Indivíduo e Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.



2010

TOURINHO, Ieda Maria Menezes. **Análise da comunidade do Orkut “Eu leio a Folha de São Paulo”**. Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal, 2008. 1 CD-ROM.

_____. **Manifestação da identidade virtual na comunidade Aracaju: um estudo de cibernabilidade**. Anais do XI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Nordeste. Teresina, 2009. 1 CD-ROM.